

**“That’s why I like happy endings”**  
**Metaleptische Grenzüberschreitungen in**  
**den Superheldencomics von Grant Morrison**

Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag. art. (Magister artium)  
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien  
am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung  
bei ao. Univ.-Prof. Dr.phil. Renate Vergeiner

vorgelegt von Moritz Mayer

Wien, im März 2020

## **Danksagung**

Vielen Dank an all diejenigen, die mich während der Anfertigung dieser Masterarbeit unterstützt und motiviert haben.

Ich danke Dr. Renate Vergeiner für ihre unermüdliche Betreuung und Unterstützung.

Besonderer Dank gilt ebenfalls meiner Familie, für deren Geduld und Rückhalt während meines gesamten Studiums und insbesondere Anna Hellmayr für die vielen Stunden Korrekturlesen.

Eidesstattliche Erklärung:

Ich erkläre hiermit,

dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe,

dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin \_/ einem Beurteiler zu Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde,

dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Datum Wien am .....

Unterschrift .....

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde an manchen Stellen im Text die männliche Formulierungsform gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Personenbezeichnungen auf Angehörige jeglichen Geschlechts. Prinzipiell wurde versucht eine möglichst Geschlechtsneutrale Formulierung zu finden, mit wenigen Ausnahmen (z.B. wurde *Superhelden* verwendet, um den Lesefluss zu wahren, wenn aber über eine spezifische Superheldengruppe gesprochen wurde, die nicht nur männliche Charaktere beinhaltet, habe ich versucht stattdessen *Superhelden und Superheldinnen* zu benutzen).

# Inhaltsverzeichnis

1	Kurzfassung (Abstract) auf Deutsch und Englisch .....	6
2	Vorwort.....	8
3	Einleitung .....	10
4	Informationen zum Zitierstil .....	11

## Teil 1

5	Metalepsis – eine Einführung .....	13
5.1	Herkunft, Bedeutung und Genealogie der Metalepsis .....	14
5.2	Der <i>Fourth-Wall-Break</i> im Kontext von Metalepsis .....	15
5.3	Metalepsis und Mimesis, Entfremdung, Unnatürliche Narration .....	18
5.4	Metalepsis in LOBO (1993-1999) #50 .....	20
5.5	Hierarchie der beiden Welten.....	24
5.6	Karin Kukkonens 4 Formen der Metalepsis: Ontologische, rhetorische, aufsteigende und absteigende Metalepsis .....	26
5.7	Jeff Thoss' 3 metaleptische Prototypen anhand von ANIMAL MAN.....	29
5.7.1	Prototyp 1 – Metalepsis zwischen einer Storyworld und einer anderen Storyworld .....	32
5.7.2	Prototyp 2 - Metalepsis zwischen einer Storyworld und der Realität .....	37
5.7.3	Prototyp 3 - Metalepsis zwischen einer Storyworld und ihrem Erzähldiskurs.....	45
5.8	Metalepsis und ihre Aufgaben.....	53
5.9	Zusammenfassung.....	57

## Teil 2

6	Metalepsis in Grant Morrisons THE MULTIVERSITY.....	58
6.1	Das DC Comics Multiversum .....	59
6.1.1	Das DC <i>Golden Age</i> Universum .....	59
6.1.2	FLASH OF TWO WORLDS, das DC Multiversum .....	60
6.1.3	Das Prä-Crisis DC Multiversum (1961-1985).....	65
6.1.4	Das post-Crisis DC Multiversum (1985-2018) .....	67
6.2	Paralleluniversen – Metalepsis oder Heterometalepsis?.....	71
6.3	Grant Morrison, Metalepsis und ANIMAL MAN revisited .....	76
6.3.1	Morrisons Kathmandu Erfahrung .....	80
6.3.2	Siegelmagie und THE INVISIBLES .....	83
6.3.3	Morrisons Grenzgang zwischen Fiktion und Realität – ANIMAL MAN revisited.....	84
6.4	THE MULTIVERSITY Kontext.....	91
6.5	THE MULTIVERSITY Text.....	93
6.6	THE MULTIVERSITY: Comics im Comic – metaleptische Kommunikation .....	101
6.7	Reisen in Paralleldimensionen als Metalepsis in THE MULTIVERSITY.....	108
6.8	THE MULTIVERSITY: ULTRA COMICS .....	113
6.8.1	Einbeziehung der Lesenden durch aufsteigend rhetorische Metalepsen in ULTRA COMICS .....	113
6.8.2	Metalepsen zwischen Erzähldiskurs und Storyworld in ULTRA COMICS	120
6.9	PAX AMERICANA.....	126
6.9.1	Parallelen zwischen WATCHMEN und PAX AMERICANA .....	126
6.9.2	PAX AMERICANA, Inhalt .....	130
6.9.3	Algorithmus 8 – Die Panelstruktur von PAX AMERICANA .....	134
6.9.4	Captain Atom – Comics als Metapher für eine fünfdimensionale Lesbarkeit.....	141
7	Conclusio .....	146

### Teil 3 - Anhang

8	Abbildungsverzeichnis.....	152
9	Glossar.....	155
10	Literaturverzeichnis .....	164
10.1	Filme, Comics, etc. ....	164
10.2	Sekundärliteratur.....	166

# 1 Kurzfassung (Abstract) auf Deutsch und Englisch

In dieser Arbeit wird das Konzept von metaleptischen Grenzüberschreitungen im Medium Comic anhand der Superheldencomicreihe THE MULTIVERSITY von Grant Morrison untersucht. Metalepsis ist hier als Grenzüberschreitung zwischen zwei hierarchisch angeordneten Welten zu verstehen. Die bekannteste Form von Metalepsis ist beispielsweise der *Fourth-Wall-Break*, bei dem Figuren in einer Erzählung ihren Blick auf das Publikum richten und mit diesem in Kontakt treten. Dies stellt die bekannteste, am meisten konventionalisierte und damit schwächste Form von Metalepsis dar. Im ersten Teil dieser Arbeit werden weitere Arten der Metalepsis definiert, die auf Theorien von Karin Kukkonen und Jeff Thoss basieren. Hierbei wird sowohl auf Kukkonens Einteilung in aufsteigende, absteigende, rhetorische und ontologische Metalepsis, als auch Thoss' Definitionen der drei metaleptischen Prototypen anhand des Comics ANIMAL MAN eingegangen. Im zweiten Teil werden die metaleptischen Vorfälle der Comicreihe THE MULTIVERSITY im Kontext von Grant Morrisons Ansichten und Biographie betrachtet. Morrisons spezifische Zugänge und Betrachtungsweisen, die ihm seinen einzigartigen Umgang mit fiktiven Welten ermöglichen, werden analysiert. Es wird außerdem argumentiert, warum interdimensionale Reisen innerhalb des DC Comics Superheldenmultiversums unter den richtigen Umständen als metaleptische Grenzüberschreitungen gesehen werden können.

This diploma thesis aims to investigate the concept of metaleptic transgressions in the Comic Medium by the example of Grant Morrison's Superhero comic miniseries THE MULTIVERSITY. Metalepsis can be understood as a border transgression between two worlds that exist in a hierarchical relationship to each other. One particularly well-known example of metalepsis is the *Fourth-Wall-Break* where characters of a fictional narrative perceive their real-world audience and start to converse with them. This is one of the most established and therefore weakest forms of metalepsis. The first part of this thesis introduces and defines additional forms of metalepsis, based on theory put forth by Karin Kukkonen and Jeff Thoss. Both Kukkonen's classifications of ascending, descending, rhetoric and ontological metalepsis as well as Thoss' definitions of the three metaleptic prototypes will be introduced through examples from the comic ANIMAL MAN. The second part concerns itself with connecting metaleptic occurrences in the comic-miniseries THE MULTIVERSITY with Grant Morrison's biography and views. Morrisons approaches and perspectives that grant him his unique way of dealing with fictional worlds are analyzed. Furthermore, it will be argued that under the right circumstances, interdimensional travels within the DC Comics Superhero-multiverse can be seen as metaleptic transgressions.

## 2 Vorwort

Solange ich mich erinnern kann, haben mich Comicerzählungen fasziniert. Als Kind galt mein Interesse einer Sammlung an ASTERIX Bänden und einigen LUSTIGEN TASCHENBÜCHER zu lesen. Aufgewachsen in der Zeit der 90er und frühen 2000er, waren es Videospiele wie POKÉMON und Animes wie DRAGONBALL, die mich dazu brachten, mich mit japanischen Mangas zu beschäftigen. Relativ schnell kam ich allerdings auf den westlichen Comic zurück. Dieses Interesse wurde teilweise durch den Boom an Superheldenfilmen der frühen 2000er geschürt. Dieser begann mit *Brian Singers X-MEN* und *Sam Raimis SPIDERMAN* und ist zu dem Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Arbeit noch immer ein milliardenschweres Popkultur-Phänomen. Tatsächlich kann ich den Beginn meines Interesses an einem Schlüsselerlebnis festmachen. Während eines Urlaubs in Kroatien, hatte der Sohn einer befreundeten Familie Comics dabei. Darunter waren auch einige von LOBO, eine Comicreihe voller satirischer und absurder Gewaltdarstellungen. Mit einem kindlichen Interesse für alles Verbotene, schlug ich das Comic auf. Darin brachte der nihilistische Weltraumbiker Lobo sämtliche, mir damals nicht bekannte, Helden des DC Universums um und wurde am Ende von einem Mann in einem Trenchcoat bezahlt. Ich fragte also meinen Freund, wer dieser Mann sei. Der lachte nur und meinte, dass das der Autor des Comics ist. Ich verstand nicht recht und meinte, der Autor kann ja nicht in dem Comic drin sein, der ist ja real. Bevor mein Freund noch über mein Unverständnis lachen konnte, wurde dies von seiner Mutter bemerkt. Die nahm ihm das Comic weg und rügte ihn, dass er schon wieder diesen brutalen Schund lese und wenn er das schon lesen muss, dann soll er es immerhin mir nicht zeigen. Diese Situation ist eine der wenigen des Urlaubs, die mir in Erinnerung geblieben sind. Ohne es zu wissen, wurde ich zum ersten Mal in meinem Leben mit Metalepsis konfrontiert, denn Lobos Erfinder hatte sich selbst in seinem Comic vorkommen lassen. Dies war ein so prägendes Erlebnis, dass ich meine Suche nach diesem Comic nie ganz abgeschlossen hatte. Knapp 20 Jahre später habe ich es wiedergefunden, nachdem ich praktisch jedes LOBO Comic der damaligen Zeit durchsucht habe, um meine erste Konfrontation mit Metalepsis als erstes Comicbeispiel in diese Diplomarbeit einzubauen.

Das Comicmedium übte weiterhin eine starke Anziehungskraft auf mich aus. Ich übte mich im Zeichnen und Schreiben, mit dem Ziel selbst einmal Comics produzieren zu können. Dadurch fand ich meinen Weg in andere kreative Ausdrucksformen und wurde an der Universität für angewandte Kunst Wien aufgenommen. Dort wurde ich Teil eines kleinen Comickollektivs, mit dem ich im Herbst 2016 die Graphic Novel LUZID beim *Luftschacht Verlag* veröffentlichte. Ich las also so viele Comics und Graphic Novels wie möglich, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Superheldengenres. Als ich für eine Seminararbeit an der Anglistik Wien Unnatürliche Narration in *Neil Gaimans* und *Dace McKeanes* SINGAL TO NOISE recherchierte, fand ich einen Artikel von *Jeff Thoss*, der Unnatürliche Narration und Metalepsis in *Grant Morrisons* ANIMAL MAN analysierte. Dort traf ich das erste Mal auf den Begriff Metalepsis und konnte retroaktiv sowohl eine meiner ersten Erfahrungen mit westlichen Comics, als auch einige andere experimentelle Comicerzählungen plötzlich mit diesem Begriff kontextualisieren. Metalepsen sind Grenzüberschreitungen zwischen zwei hierarchisch angeordneten Welten. Das bekannteste Beispiel hierfür wäre eine Metalepsis zwischen der realen Welt und der fiktiven Welt einer Erzählung. Metaleptische Grenzüberschreitungen können allerdings auch zwischen zwei fiktiven Welten vorkommen, wenn die beiden Welten in einem ähnlichen Abhängigkeitsverhältnis zueinander sind, wie reale und fiktive Welt.

Ursprünglich wählte ich „Unnatürliche Narration im Comic“ als Diplomarbeitsthema, während meiner Recherche driftete ich aber immer mehr in Richtung der Metalepsis ab und beschloss „Metalepsis im Comic“ zum Thema meiner Arbeit zu machen. Metalepsis und Metareferenz sind gerade in den letzten Jahren immer populärer in Comics, Film und Fernsehen geworden und die bekannteste Version von Metalepsis, der *Fourth-Wall-Break*, ist heutzutage alles andere als eine Seltenheit geworden. Als ich nach passenden Comics suchte, fiel mir sofort THE MULTIVERSITY ein, ebenfalls von Grant Morrison. Ein Jahr zuvor wurde mir dieses von einem Freund empfohlen, ich hatte es aber nie fertiggelesen. Anfänglich war es lediglich eines von einem geplanten halben Dutzend Comics, die ich analysieren wollte. Während dem Planungsprozess wurde mir allerdings klar, dass ich mich nur auf drei Comicreihen konzentrieren konnte. Nachdem diese drei alle fertig recherchiert waren, begann ich zu schreiben. Der Theorieteil, auf den ANIMAL MAN Beispielen von Jeff Thoss

aufbauend, war fertig und ich begann mit dem ersten der drei Comics: Grant Morrisons *THE MULTIVERSITY*. Schnell wurde klar, dass der Umfang, in dem ich dieses Comic besprechen will, die gesamte Diplomarbeit einnehmen würde. Spätestens ab dem Punkt, an dem ich Grant Morrisons Autobiografie *SUPERGODS* gelesen hatte, stand fest, dass kein Platz mehr für ein anderes Comic in dieser Arbeit ist. Da ich allerdings zwei weitere Comicreihen recherchiert habe, nämlich Bill Willinghams *JACK OF FABLES* und die drei Graphic Novels *SIGNAL TO NOISE*, *THE TRAGICAL COMEDY OR COMICAL TRAGEDY OF MR. PUNCH*, und *VIOLENT CASES* von *Neil Gaiman* und *Dave McKean*, ist nicht ausgeschlossen, dass diesen Analysen in einer zukünftigen Veröffentlichung Raum gegeben werden könnte.

### 3 Einleitung

Diese Diplomarbeit umfasst jedenfalls metaleptische Grenzüberschreitungen in den Superheldencomics von *Grant Morrison* anhand von *THE MULTIVERSITY*. Die Forschungsfrage dieser Arbeit dreht sich darum, wie Morrison Metalepsis einsetzt und wie seine metaleptischen Tendenzen im Kontext seiner Biografie und seinen Ansichten gelesen werden können.

Der erste Teil dieser Diplomarbeit (Abschnitt 5) beschäftigt sich mit der Theorie rund um Metalepsis anhand von Beispielen. Es wird auf deren Herkunft und Genealogie eingegangen (5.1), eine klassische Form von Metalepsis wird angeführt (5.2), sie wird im Kontext von Unnatürlicher Narration besprochen (5.3), kurz anhand des bereits erwähnten Comicbeispiels *LOBO* erklärt (5.4), bevor auf ihre hierarchischen Aspekte eingegangen wird (5.5). Dem folgt eine Einführung in die *vier Formen der Metalepsis* nach Kukkonen (5.6) und die *drei Prototypen der Metalepsis* nach Thoss, anhand des Superheldencomics *ANIMAL MAN*. Beendet wird der erste Teil durch die Diskussion rund um die Anwendungsgründe von Metalepsis (5.8) und einer kurzen Zusammenfassung (5.9).

Der zweite Teil beschäftigt sich sowohl mit Metalepsis in dem Superhelden-Multiversum von *DC Comics*, als auch in den DC Superheldencomics von Grant Morrison, anhand der Comic-Miniserie *THE MULTIVERSITY*. Zuerst wird auf die Entwicklung des DC Multiversums genauer eingegangen (6.1), gefolgt von der

Argumentation, dass auch Reisen zwischen den DC Parallelwelten unter den richtigen Umständen metaleptisch sein können (6.2). Danach werde ich anhand von Morrisons Biografie, genauer auf seinen Zugang zu Metalepsis eingehen und ein letztes Mal ein Beispiel des ANIMAL MAN Comics besprechen (6.3). Dies ist gefolgt von Kontextinformationen zu (6.4) und einer Inhaltsangabe von (6.5) THE MULTIVERSITY. Daraufhin bespreche ich die Rolle von Comics als metaleptische Kommunikationsmittel in THE MULTIVERSITY (6.6), warum manche der interdimensionalen Reisen darin metaleptisch sind (6.7) und untersuche schließlich die metaleptischen Grenzüberschreitungen in zwei Comics der Miniserie, ULTRA COMICS (6.8) und PAX AMERICANA (6.9), genauer. Abschließend werde ich die Resultate meiner Analysen zu Grant Morrison und Metalepsis kurz zusammenfassen und mit einer Konklusion abschließen (7).

Der dritte Teil umfassen die Anhänge, die aus einem Abbildungsverzeichnis (8), einem alphabetischen Glossar (9) und einem Literaturverzeichnis (10) bestehen.

## 4 Informationen zum Zitierstil

In dieser Arbeit versuche ich Comics immer in Referenz auf ihre tatsächliche Erstveröffentlichungsform zu zitieren. Wurden sie also ursprünglich als Graphic Novel veröffentlicht wurden, werden sie in den Fußnoten wie ein Buch im Fließtext zitiert, also mit Nachnamen der AutorInnen, Jahr und Seite:

Gaiman & McKean 1992: 34.

Wie allerdings ein Comic zitiert wird, das in sogenannten einzelnen Ausgaben (Issues), also in Heftform veröffentlicht wurde, wird anhand des folgenden Beispiels illustriert.

Die 22. Seite des 50. Comic der LOBO Reihe, die von 1993-1999 veröffentlicht wurde von Alan Grant, Carl Critchlow, Mark Propst und Gloria Vasquez wird wie folgt zitiert:

Grant, Critchlow, Propst 1998 #50: 22

oder

Grant et al. 1998 #50: 22

Namentlich werde ich nach der Reihenfolge gehen, die das Comic präsentiert. Demnach wird an erster Stelle meistens der Autor oder die Autorin stehen, gefolgt von dem künstlerischen Team. In dem Fall unseres Beispiels umfasst den künstlerischen Teil des Comics den *Penciller*\* *Carl Critchlow*, den *Inker*\* *Mark Propst* und die *Coloristin* *Gloria Vasquez*.

Nachdem auf dem Cover des Comics allerdings nur die Nachnamen Grant, Critchlow und Probst abgebildet sind, werden diese drei auch erwähnt, während die restlichen Mitwirkenden in dem Literaturverzeichnis erwähnt werden.

Die zweite Zahl umfasst die Heftnummer und die Dritte die Seitenzahl.

Da die meisten Comics (als auch Graphic Novels) keine Seitenzahlen aufweisen, zähle ich ab der ersten Seite nach dem Cover. Wenn das Cover zitiert wird, wird es mit der Seitenzahl 0 versehen.

Fachausdrücke oder Worte deren Bedeutung erklärt werden sollten, sind mit einem \* gekennzeichnet und alphabetisch im Glossar auf Seite 155 zu finden.

Direkte Zitate werden mit „.....“ gekennzeichnet, während direkte Übersetzungen von Zitaten, die noch immer größtenteils dem exakten übersetzten Wortlaut folgen, mit ‚.....‘ gekennzeichnet sind.

## 5 Metalepsis – eine Einführung

In dem folgenden Kapitel werde ich einen Überblick über die grundlegende Theorie der Metalepsis anhand von ausgewählten Beispielen geben. Diese Arbeit setzt sich zwar mit Metalepsen und ihrem Effekt im Comic auseinander, jedoch ist Metalepsis im Innersten ein multimediales Phänomen. Aus diesem Grund werde ich anfänglich einzelne Beispiele aus verschiedenen Medien anführen, mich daraufhin aber ausschließlich auf das Comicmedium konzentrieren.

Definitionen von Metalepsen und deren Auswirkungen, die ich in diesem Abschnitt bespreche, entnehme ich größtenteils den Recherchen und Forschungen von Jeff Thoss und Karin Kukkonen. Beide haben Bücher und Artikel veröffentlicht, die Metalepsis beschreiben und definieren. Beispiele in diesem Kapitel, die von Thoss oder Kukkonen in ihren Publikationen erwähnt und diskutiert werden, werden entsprechend zitiert und als Ausgangspunkte für meine Analysen genutzt. Im Falle von Thoss' 3 *Prototypen der Metalepsis* (Abschnitt 5.7) bin ich erst durch seine Analysen auf das DC\* Comic ANIMAL MAN aufmerksam geworden. Da Thoss sehr überzeugende Beispiele aus ANIMAL MAN anführt, werde ich einen Großteil davon ebenfalls erwähnen. Ich werde allerdings auf diesen Beispielen aufbauen und weitere metaleptische Vorkommnisse in ANIMAL MAN identifizieren und kurz besprechen.

Dieses Kapitel beginnt mit einer kurzen Einführung zur Bedeutung und Geschichte des Wortes *Metalepsis* (5.1). Darauf aufbauend wird kurz eine der bekanntesten und am meisten vorkommenden Formen von Metalepsis diskutiert: Der *Fourth-Wall-Break\** (5.2). Dem folgt eine kurze Diskussion um Metalepsis im Kontext von *Mimesis\** und *Unnatürlicher Narration*. Damit will ich zeigen, dass Metalepsis in dieser Arbeit von den beiden Begriffen losgelöst betrachtet werden soll (5.3). Mit diesem Abschnitt ist die Begriffserklärung abgeschlossen. Als erstes Comicbeispiel für Metalepsis führe ich die 50. Ausgabe von LOBO (1993-1999) an und beleuchte deren metaleptische Szenen (5.4). Der nächste Abschnitt setzt sich mit der Frage von Hierarchie in den Welten von Metalepsis auseinander (5.5), gefolgt von einer Besprechung von Karin Kukkonens Klassifizierungen von *Ontologischer\**, *Rhetorischer\**, *Aufsteigender\** und *Absteigender Metalepsis\** (5.6). Der größte Abschnitt dieses Kapitels diskutiert die 3 *Prototypen der Metalepsis* nach Jeff Thoss.

Hierfür werden Beispiele aus dem Comic ANIMAL MAN (5.7) gewählt. Das Ende dieses Kapitels besteht aus einer Zusammenfassung, die sich mit den Anwendungsgründen rund um Metalepsis auseinandersetzt (5.8).

## 5.1 Herkunft, Bedeutung und Genealogie der Metalepsis

Die Begriffe *Metalepse* und *Metalepsis* kommen ursprünglich aus dem Griechischen und können wörtlich mit dem Satz ‚einen Sprung über etwas machen‘ übersetzt werden. Der Begriff fand seinen Ursprung in der klassischen Rhetorik<sup>1</sup>, wurde jedoch in den letzten 50 Jahren von dem Feld der Erzähltheorie übernommen. In ihrem neuen Kontext wurde sie 1972 erstmals von dem Literaturwissenschaftler Gérard Genette in seinem Werk „Die Erzählung; Discours du récit: Essai de méthode“ erwähnt.<sup>2</sup>

Wenn in Literatur, Film oder Comics eine Metalepse vorkommt, bedeutet dies, dass in irgendeiner Form die Grenzen einer fiktionalen Welt sichtbar gemacht, überschritten werden oder etwas über sie transportiert wird.<sup>3</sup> Diese *fiktive Welt*<sup>4</sup> ist immer die erzählte Welt, also der Ort, an dem die Charaktere der Erzählung und dessen Handlung existieren. Das Gegenstück dazu ist die reale Welt, in der sich sowohl die Autoren und Autorinnen der fiktiven Welt, als auch die Rezipierenden befinden. Wie diese Rezipierenden genannt werden und wie sie rezipieren, hängt von dem Medium der Geschichte ab. Je nach Medientyp sind sie also die Lesenden, das Publikum oder die Zuhörenden. Diese beiden Welten (auch *narrative Ebenen*\* genannt<sup>5</sup>) sind kategorisch voneinander getrennt. Um sie voneinander getrennt zu halten und unterscheiden zu können, ist es nötig sich eine Grenze vorzustellen.

---

<sup>1</sup> Es gibt verschiedene Definitionen von Metalepsis. Die Bekannteste aber scheint zu sein, einen Teil eines Sprichwortes in einem neuen Kontext zu verwenden. Ein Beispiel hierfür wäre die Aussage „Ich muss morgen den Wurm fangen“ mit der gemeint ist, dass der Sprecher oder die Sprecherin morgen früh aufstehen muss. Die Bedeutung kommt zustande, indem sich die Sprechenden mit dem Vogel aus der bekannten Phrase „der frühe Vogel fängt den Wurm“ vergleichen.

<sup>2</sup> Kukkonen 2011b: 2; Thoss 2015: 7f

<sup>3</sup> Kukkonen 2011b: 1

<sup>4</sup> In den (englischen) akademischen Texten wird die fiktive Welt vorwiegend *Storyworld* genannt, um zu viele Anglizismen zu vermeiden benutze ich stattdessen *Storyworld* als Synonym

<sup>5</sup> Kukkonen 2011b: 5

Diese notwendige imaginäre Grenze trennt damit Realität von Fiktion. Wenn etwas oder jemand diese Grenze überschreitet, kann von Metalepsis gesprochen werden. In einem weiteren Sinne kann man diese Überschreitung ebenfalls als *Verletzung* oder *Missachtung* einer solchen Grenze definieren.<sup>6</sup> Eine solche *Grenzüberschreitung\**, Verletzung oder Missachtung kann in den unterschiedlichsten Formen vorkommen und dementsprechend die verschiedensten Effekten oder Funktionen haben.<sup>7</sup> Eines der bekanntesten Beispiele von Metalepsis ist der sogenannte *Fourth-Wall-Break*, also das Zerstören der vierten Wand.

## 5.2 Der *Fourth-Wall-Break* im Kontext von Metalepsis

Der Begriff der *Vierten Wand* stammt ursprünglich aus dem Theater und bezeichnet eine unsichtbare, imaginäre Wand, die das Publikum und deren Welt von der Aufführung und der Welt der Charaktere trennt. Die drei anderen Wände bilden die sichtbaren Wände des Bühnenbildes, die allerdings klar Teil der Welt der Charaktere sind. Da sie dieselbe Funktion erfüllt, kann diese *Vierte Wand* mit der oben erwähnten Grenze zwischen fiktiver Welt (die der Charaktere auf der Bühne) und realer Welt (die des Publikums) gleichgesetzt werden. Wie bei jeder Grenze, kann die *Vierte Wand* übertreten und damit eingerissen werden. Meist passiert dies indem Charaktere beginnen mit dem Publikum in irgendeine Art der Kommunikation zu treten.

Jedoch kann ein solcher *Fourth-Wall-Break* je nach Ausführung und Kontext metaleptisch, als auch non-metaleptisch sein. Um bei dem Beispiel des Theaters zu bleiben, könnten, technisch gesehen, Monologe in den Stücken von Shakespeare als *Fourth-Wall-Break* betrachtet werden. Schließlich drehen sich hier Charaktere regelmäßig in Richtung des Publikums und sprechen *ad spectatores\** mit diesem. Dies als Überschreiten der Grenze zwischen Realität und Fiktion zu definieren scheint allerdings falsch. Ein solches direktes Ansprechen des Publikums hat sich mittlerweile zu sehr etabliert, um auf irgendeine Art und Weise ungewöhnlich zu

---

<sup>6</sup> Thoss 2015: 18

<sup>7</sup> Kukkonen 2011b: 4

wirken. Durch ihre ständige Wiederverwendung wurde diese Praxis schon längst in dem Medium Theater konventionalisiert und in das Vokabular des Mediums aufgenommen

Anhand dieses Beispiels möchte ich zeigen, dass Metalepsen und ihre Wirkung stark von Kontext, dem Medium und von der Geschichte ihres Mediums abhängig sind.<sup>8</sup>

Ähnlich dem Gebrauch im Theater, erfreuten sich solche Szenen in Film und Fernsehen großer Beliebtheit. Wie im Theater, wird hier das Publikum direkt angesprochen, indem die Charaktere direkt in die Kamera blicken. Ähnlich dem Sprechen *ad spectatores* im Theater, spricht beispielsweise *Frank Underwood*, der Hauptcharakter der Netflix Serie *HOUSE OF CARDS*, immer wieder die Kamera direkt an. Er tut dies, um das Publikum an seinen Plänen teilhaben zu lassen, während er sich einen blutigen Weg zur amerikanischen Präsidentschaft bahnt. Dies passiert so oft, dass man sich als Zuschauer und Zuschauerin fast schon mitschuldig an seinen Verbrechen fühlt. Als wäre man selbst in die dunklen Machenschaften *Underwoods* verwickelt. Diese Form des *Fourth-Wall-Breaks* kann zwar als effektive postmoderne Erzählmethode gesehen werden, aber auch hier fällt es einem schwer dies als tatsächliche Metalepsis zu bezeichnen. Sowohl hier, als auch in dem vorigen Theaterbeispiel, kann strikt formal gesehen von einer Grenzüberschreitung gesprochen werden. Nichtsdestotrotz sind solche Szenen wie in *House of Cards* schon längst nicht mehr ungewöhnlich, wodurch sie ihre paradoxe Wirkung verloren haben und damit nicht mehr als metaleptisch gelten.<sup>9</sup>

An dieser Stelle ist es wichtig das Wort paradox zumindest teilweise zu definieren, da es eine Prämisse für Metalepsis zu sein scheint. Sowohl Kukkonen als auch Thoss sehen den paradoxen Effekt einer erzählerischen Grenzüberschreitung als grundlegend und beide definieren den Begriff im Kontext des Unkonventionellen. Kukkonen stützt sich hier auf eine Definition von Werner Wolf und definiert das Paradoxe als ‚außerhalb der Konvention‘<sup>10</sup>, während Thoss es als Phänomen,

---

<sup>8</sup> Thoss 2015: 21

<sup>9</sup> Thoss 2015: 21

<sup>10</sup> Wolf in Kukkonen 2011b: 10 – „outside the convention“

entgegen einer anerkannten Meinung<sup>11</sup> erklärt. In beiden Fällen jedenfalls steht Metalepsis unkonventionell den Erwartungen der Rezipienten\* gegenüber.<sup>12</sup>

Im Gegensatz zu dem HOUSE OF CARDS Beispiel, erwähnt Jeff Thoss in seinem Buch WHEN STORYWORLDS COLLIDE: METALEPSIS IN POPULAR FICTION, FILM AND COMICS einen *Fourth-Wall-Break*, der durchaus als metaleptisch gelten kann. Er erwähnt eine Szene aus dem 1932 Film HORSE FEATHERS der Marx Brothers. Dort richtet der Charakter *Professor Wagstaff* kurz vor einer musikalischen Einlage den Blick auf die Kamera und sagt: ‚Ich muss hierbleiben, aber es gibt keinen Grund warum ihr Leute nicht in die Lobby gehen solltet, bis das hier vorüber ist‘.<sup>13</sup>

Rein formal gesehen gleichen sich die beiden Beispiele des *Fourth-Wall-Breaks*. In beiden Fällen blicken Charaktere in die Kamera und sprechen mit ihrem Publikum. Jedoch ist Thoss‘ Beispiel als metaleptisch zu klassifizieren, während das von HOUSE OF CARDS nur schwer als solches definiert werden kann. Thoss merkt an, dass die Szene in HORSE FEATHERS aus zwei Gründen eine metaleptische Grenzüberschreitung darstellt. Erstens kommt eine solche Szene nur einmal vor, noch dazu erst nachdem etwa zwei Drittel des Films bereits vorbei sind. Dadurch überrascht sie die Zusehenden, da sie als erzählerisches Stilmittel nie etabliert wurde. Zweitens redet *Wagstaff* nicht nur mit dem Publikum, sondern scheint auch über die Welt der Zusehenden Bescheid zu wissen. Da er ihnen anbietet in die Kinolobby zu gehen, muss ihm klar sein, dass er sich in einem Film befindet, der gerade von einem Kinopublikum gesehen wird. Thoss beschreibt die Szene als ‚paradox mit unnatürlichen Qualitäten‘, weswegen dieser Vorfall als metaleptisch zu bezeichnen ist.<sup>14</sup> *Underwoods Fourth-Wall-Break* in HOUSE OF CARDS scheint nicht paradox oder unkonventionell zu sein. Vielmehr fühlt man sich dort, wie bei *ad spectatores* Monologen eines Shakespeare Werks. Als würde man lediglich einen Einblick in die Gedanken eines Charakters bekommen, anstatt überraschend als Teil des Publikums angesprochen zu werden.

---

<sup>11</sup> Thoss 2015: 20 – „contrary to received opinion”

<sup>12</sup> Kukkonen 2011b: 10

<sup>13</sup> “I’ve got to stay here, but there’s no reason why you folks shouldn’t go out into the lobby till this thing blows over.” (Marx et al. 1932)

<sup>14</sup> Thoss 2015: 21f

Das Beispiel des *Fourth-Wall-Breaks* sollte nicht nur als Einführung die geläufigste Form von Metalepsis illustrieren, sondern auch ihre Kontextabhängigkeit. Eine solche metaleptische Handlung oder Erzählung verliert mit der Wiederverwendung in ihrem Medium bzw. in ihrer Geschichte ihren paradoxen Charakter und ist damit sowohl vom Medium, als auch dessen Erzähltraditionen abhängig.

Anhand dieser Beispiele lässt sich also feststellen, dass Metalepsis, zumindest zu einem Teil, von ihrem paradoxen Effekt abhängig ist. An diesem Punkt möchte ich allerdings erwähnen, dass ein *Fourth-Wall-Break* eine der schwächsten und etabliertesten Formen von Metalepsis darstellt. In weiterer Folge werde ich noch auf metaleptische Situationen zu sprechen kommen, die weniger konventionell sind. Dadurch stellt sich allerdings die Frage, ob Metalepsis tatsächlich paradox und desillusionierend sein muss.

### 5.3 Metalepsis und Mimesis, Entfremdung, Unnatürliche Narration

Um Metalepsis beispielsweise im Feld der *Unnatürlichen Narration* zu definieren, scheint ihr desillusionierender bzw. entfremdender Effekt essenziell. Die Narratologen Jan Alber und Rüdiger Heinze definieren das *Unnatürliche* als Erzählungen, die de-familiarisierende Effekte haben, weil sie experimentell, extrem, transgressiv, unkonventionell und non-konformistisch sind.<sup>15</sup> Außerdem weisen sie *Unnatürliche Narration* dem Kontext des unkonventionellen *Anti-Mimetischen* zu.<sup>16</sup> *Mimesis* bedeutet in diesem Kontext nachahmend. *Mimetische* Erzählungen versuchen die reale Welt möglichst originalgetreu darzustellen. In ihnen sind keine fantastischen oder unrealistischen Elemente anzutreffen. Das Ziel von *Mimesis* ist es eine Erzählung so realistisch zu konstruieren, dass die Lesenden so weit wie möglich in deren Illusion hineingezogen werden. *Mimetische Narrative\** versuchen also, durch Imitation der realen Welt zu verstecken, dass sie konstruiert und damit künstlich

---

<sup>15</sup> Alber & Heinze 2011: 2

<sup>16</sup> Alber & Heinze 2011: 3

sind.<sup>17</sup> In seinem Artikel „What is Unnatural Narrative Theory“ teilt Brian Richardson Erzählungen in drei Gruppen ein: *Mimetisch*, *non-mimetisch* und *anti-mimetisch*.<sup>18</sup>

*Mimetische* Texte versuchen in ihrer Welt Charaktere und Vorkommnisse der realen Welt zu reproduzieren.<sup>19</sup> In ihnen sucht man also vergeblich nach fantastischen oder surrealen Elementen. Was in dieser Erzählung vorkommt, muss auch in unserer Welt möglich sein oder zumindest möglich gewesen sein. Ein Charakter kann hier nur auf Geschehnisse treffen, die wir als Lesende theoretisch auch antreffen könnten. Nachdem eine metaleptische Grenzüberschreitung in der Realität nicht möglich ist, ist sie auch in solchen *mimetischen* Texten nicht vorhanden.

Im Gegensatz dazu definiert er *anti-mimetische* Erzählungen als das genaue Gegenteil. Sie sind damit Texte, die ihre Künstlichkeit aktiv aufzeigen. Sie versuchen nicht ihre Lesenden in eine Illusion zu ziehen, sondern brechen diese aktiv. *Anti-mimetische* Texte arbeiten also gegen die *mimetische* Illusion ihres Publikums. Sie konfrontieren es mit absonderlichen Vorkommnissen, die voller desillusionierender und befremdlicher Effekte sind. *Anti-Mimetische* Texte besitzen experimentelle und eigen-referenzielle Aspekte.

*Non-mimetische* Narrative bewegen sich zwischen den beiden Polen des *Mimetischen* und *Anti-Mimetischen*. Sie versuchen weder die Welt zu reproduzieren, noch anti-illusionistisch zu sein. Als Beispiel hierfür erwähnt Richardson klassische Science-Fiction und Fantasy Erzählungen, als auch Märchen.<sup>19</sup> In solchen Erzählungen können sowohl *mimetische* als auch surreale Elemente vorkommen.

Richardson definiert ausschließlich *anti-mimetische* Texte als *unnatürliche* Erzählungen. Im Gegensatz dazu kann Metalepsis sowohl in *anti-mimetischen*, als auch *non-mimetischen* Texten vorkommen. Immerhin finden die meisten metaleptischen Sprünge, die ich in dieser Arbeit analysiere, in *non-mimetischen* Narrativen statt. Lediglich einer rein *mimetischen* Erzählung scheint es schwer sich auf tatsächliche Metalepsis einzulassen.

---

<sup>17</sup> Richardson 2011: 38

<sup>18</sup> Richardson 2011

<sup>19</sup> Richardson 2011: 31

Metalepsis kommt also auch in *non-mimetischen* Texten vor, *Unnatürliche Narration* allerdings nur in *anti-mimetischen*. Um eine Erzählung als *Unnatürliche Narration* zu bezeichnen, muss sie damit einen desillusionierenden bzw. entfremdenden Effekt haben. Metalepsis ist allerdings von dieser Einschränkung befreit, da sie den Bereich des *Anti-mimetischen* verlassen kann und auch in *Non-mimetischen* Narrativen anzutreffen ist. Metalepsis hat unweigerlich einen paradoxen<sup>20</sup> und kontaminierenden Effekt auf beide Welten<sup>21</sup>, wirkt aber nicht zwingend desillusionierend oder entfremdend. Metalepsis kann zwar im Bereich von *Unnatürlicher Narration* definiert werden, ist allerdings nicht ausschließlich in diesem Kontext anzutreffen. Ihre paradoxen und unkonventionellen Konnotationen sind getrennt von dem entfremdenden Effekt von *Unnatürlicher Narration*<sup>22</sup> zu betrachten. Wenn ich also in dieser Arbeit von dem Unnatürlichen oder einer unnatürlichen Situation spreche, benutze ich diesen Begriff losgelöst von dem Feld der *Unnatürlichen Narration*. In meiner Arbeit sind diese Begriffe als unkonventionell bzw. ‚gegen die etablierte Norm gehend‘ zu verstehen.

An dieser Stelle möchte ich abschließend erwähnen, dass das Feld der Unnatürlichen Narration groß ist und mehrere Definitionen umfasst. Ich habe mich hier lediglich auf die von Richardson konzentriert, um mich und mein Verständnis von *Metalepsis* von *Unnatürlicher Narration* zu distanzieren.

#### 5.4 Metalepsis in LOBO (1993-1999) #50

Wie vor dem Exkurs über Unnatürliche Narration bereits erwähnt wurde, scheint die häufigste und schwächste Form der Metalepsis der *Fourth-Wall-Break* zu sein. Bevor ich auf die verschiedenen Formen von Metalepsis eingehe, möchte ich an dieser Stelle noch ein Beispiel für eine tatsächliche metaleptische Grenzüberschreitung in einem Superheldencomic besprechen. Da Metalepsis ein transmediales Phänomen ist, kann sie nicht nur auf ein Medium beschränkt werden. Deswegen habe ich mich entschieden, auch Beispiele außerhalb des Comicmediums vorzustellen. Ich werde

---

<sup>20</sup> Thoss 2015: 20

<sup>21</sup> Thoss 2015: 10

<sup>22</sup> Alber & Heinze 2011: 3

mich jedoch größtenteils auf das Medium Comics konzentrieren, beginnend mit einer Szene aus dem DC Comic LOBO.

Der gleichnamige Charakter des Comics wurde in den 1980er Jahren von Autor *Keith Giffen* für DCs Superhelden Comicreihe THE OMEGA MEN kreiert. Der interstellare Kopfgeldjäger sollte eine überzeichnete Satire der gewalttätigen, grimmigen und harten Antihelden darstellen, die zu dieser Zeit das Feld der Superhelden dominierten. Trotz seiner

parodistischen Natur wurden Comics mit Lobo schnell ein Verkaufsschlager, sodass er seine eigene Comicreihe bekam. *Giffen* selbst meinte immer wieder, dass Lobo letztendlich als genau die Art Charakter bekannt wurde, die er eigentlich parodieren sollte. Lobos subtiler und ironischer Witz wurde nicht verstanden.<sup>23</sup> 1990 wurde Lobo von *Alan Grant* und *Keith Giffen* als absurder, verrückter, gewalttätiger Macho und Nihilist, der als Metal-Weltraum-Biker auftrat, grundlegend neu erfunden (Abbildung 1). Nun war für seine Lesenden offensichtlicher, dass Lobo eine überzeichnete Parodie anderer populärer Antihelden war. Dieser humoristische, neue Lobo ist bis heute die bekannteste und beliebteste Version des Charakters. Grant begann 1990 die Solo-Comicreihe LOBO, die über 7 Jahre lief. Bei dem Heft, das in



Abbildung 1: Lobo (1993-1999 #50: 20) – Lobo in seiner heutigen Form

dieser Untersuchung besprochen wird, handelt es sich um Ausgabe Nummer 50 der Reihe. In diesem „Special All-Murder Issue“<sup>24</sup> reist Lobo im Auftrag eines unbekanntes Mannes im Trenchcoat zur Erde, um dort alle Superhelden des DC

---

<sup>23</sup> Cooke & Nolen-Eathington 2000

<sup>24</sup> Grant, Critchlow, Propst 1998: 0

Universums auszulöschen. Die Handlung beginnt mit Lobo, der sich bereits auf der Erde befindet und versucht die Superhelden ausfindig zu machen.

Ähnlich wie Marvels DEADPOOL, scheint Lobo als Charakter ein Psychopath zu sein, dessen gewalttätige Exzesse regelmäßig ins Lächerliche und Komödiantische gezogen werden. Die Gewalt in Comics wie LOBO ist eine Parodie der immer grimmiger werdenden Superheldenszene. Um sicherzustellen, dass die Handlung nicht zu ernst genommen wird, baut Grant immer wieder Witze und satirische Momente in das Chaos des Comics ein. Oft basieren diese Witze darauf, dass sich Lobo dessen bewusst ist ein Superheld in einem Comic zu sein. So hat er beispielsweise gerade den Superhelden *The Flash* besiegt, als ihn dieser fragt, warum er ihn und seine Mitsuperhelden umbringen will. Daraufhin zeigt Lobo ihm ein Flashback-Panel, wie er den Auftrag erhält. Direkt davor allerdings kündigt er dem sterbenden Superhelden noch an, er soll sich für einen *Flashback*\* bereit machen.<sup>25</sup> Abgesehen von dem Wortwitz mit *Flash*'s Namen, zeigt Lobo damit, dass er sich zumindest über seine eigene Existenz im Klaren zu sein scheint. Denn er weiß anscheinend, was im nächsten Panel der Erzählung zu sehen ist. Die Flashbackszene zeigt den bereits erwähnten, ominösen Herrn im Trenchcoat, wie er Lobo anstiftet die Superhelden von DC zu töten.<sup>25</sup>

Dieser Vorfall ähnelt den vorangegangenen diskutierten *Fourth-Wall-Breaks*, in dem ein Charakter augenscheinlich über seine fiktionale Identität Bescheid weiß. So wie bei den vorher angeführten Beispielen, scheint es sich hier um eine abgeschwächte Version von Metalepsis zu handeln.

Nach dieser, für *Metahumor*\* im Superheldencomic sehr bezeichnenden, Szene führt Lobo seinen blutigen Feldzug gegen das DC Superheldenuniversum fort. Am Ende der Geschichte steht er triumphierend auf einem Berg besiegter Superhelden.<sup>26</sup> Wieder nähert sich der ominöse Mann im Trenchcoat und gratuliert ihm mit einem „Nice Job, Main Man!“<sup>26</sup>. Er überreicht ihm einen Sack voll Geld, worauf Lobo aus persönlichem Interesse fragt, wer er eigentlich sei. Daraufhin nimmt der Mann seinen

---

<sup>25</sup> Grant, Critchlow, Propst 1998: 4 “Get ready fer a *Flashback*”

<sup>26</sup> Grant, Critchlow, Propst 1998: 20f



Abbildung 2: Lobo (1993-1999 #50: 21) – Der Auftritt von Keith Giffen

Hut ab und sein Gesicht wird zum ersten Mal sichtbar. Er gibt an, dass er „The Giff-Keith Giffen“<sup>27</sup> genannt werde (Abbildung 2). Die nächste Seite zeigt einen Wecker und die *Alter-Egos*\*, der soeben verstorbenen Superhelden, im Bett. Sie sind anscheinend gerade von einem Alptraum erwacht und sprechen darüber, wie schrecklich dieser Traum gewesen sei.<sup>27</sup>

Bei Keith Giffen handelt es sich natürlich um den Erfinder von Lobo, der in der Welt seines Comiccharakters einen sogenannten Cameo, also einen Gastauftritt hat. Durch die Darstellung der aufwachenden Helden, wird am Ende der Geschichte die gesamte Handlung innerhalb der Erzählung als Alptraum banalisiert. Alles was gerade geschehen ist, hat sich lediglich in einem gemeinsamen Traum der Superhelden abgespielt. Dadurch bleibt die Kontinuität\* und Logik der tatsächlichen Comicwelt gewahrt und unverändert. Schließlich wäre es seltsam, wenn die Comicareihen aller DC Superhelden plötzlich beendet wurden, weil sie in einem anderen Comic von Lobo umgebracht worden wären. Nichtsdestotrotz fand hier durch das Auftreten von Keith Giffen eine metaleptische Grenzüberschreitung statt. Im Gegensatz zu Film-Cameos, von *Stan Lee* oder auch *Alfred Hitchcock*, ist Giffen hier keine Gastrolle oder als stummer Statist zu sehen. Es war Grant offensichtlich ein Anliegen den tatsächlichen Keith Giffen in sein Comic zu schreiben und seinen Namen zu nennen. Diese Version der Metalepsis ist fast schon archetypisch. Sie zeigt einen Autor oder eine Autorin in der Welt ihrer Erfindung. Um dort existieren zu können, muss die Grenze zwischen der realen und der fiktiven Welt metaleptisch überschritten worden sein.

## 5.5 Hierarchie der beiden Welten

Um das bisher Diskutierte zusammenzufassen, lässt sich Metalepsis also als Überschreitung der Barriere zwischen der fiktiven Welt einer Geschichte und unserer realen Welt definieren. Karin Kukkonen definiert diese fiktive Welt als Ort, den wir uns als Lesende vorstellen, während sich die Erzählung entfaltet. Ihr Gegenstück, die reale Welt, beschreibt sie als ‚die Welt außerhalb‘, in der die Lesenden als auch

---

<sup>27</sup> Grant, Critchlow, Propst 1998: 20f

Autoren und Autorinnen physisch vorhanden sind.<sup>28</sup> Fiktive Welten weichen regelmäßig von der echten Welt und ihren Gegebenheiten ab und ermöglichen es alternative Sachverhalte darzustellen bzw. durchzudenken<sup>29</sup>, während die reale Welt eine Repräsentation der Wirklichkeit darstellt.<sup>30</sup> Durch diese Tatsache stehen die beiden Welten in einem ontologisch hierarchischem Verhältnis zueinander, da sich die eine mit Möglichkeiten, die andere mit Realität auseinandersetzt.<sup>31</sup> Dieses hierarchische Verhältnis entsteht wie folgt: Eine fiktive Welt muss von einer Person ausgedacht worden sein, die sich in der realen Welt befindet. Da diese Person die fiktive Welt erschaffen hat, muss ihr diese hierarchisch untergeordnet sein. Da die Person ein Teil der realen Welt ist, muss die fiktive Welt damit der realen untergeordnet sein. Die fiktive Welt wird also innerhalb der realen Welt produziert und ist damit in sie eingebettet\*.<sup>31</sup> Diese hierarchische Struktur, bestehend aus übergeordneter realer Welt und untergeordneter fiktiver Welt, wird durch Metalepsis kontaminiert. Trotz dieser Kontaminierung bleibt die Hierarchie bestehen.<sup>32</sup> Zwar wurde behauptet, Metalepsis könnte diese Hierarchie zum Kollabieren bringen, jedoch wurde diese Schlussfolgerung widerlegt.<sup>33</sup>

In diesem Kontext lässt sich das Beispiel von LOBO betrachten: Lobos Welt ist hierarchisch seinen Autoren und deren Welt untergeordnet. Allerdings existiert eine Repräsentation des echten Keith Giffen in Lobos Welt. Dies bedeutet, dass Giffen die Barriere zwischen seiner höheren realen Welt und der niederen fiktiven Welt überschritten haben muss, um dort vorzukommen. Anhand dieser Struktur lässt sich also eine Richtung feststellen, in die sich Giffen bewegt haben muss, um metaleptisch in Lobos Welt zu gelangen. Diese metaleptische Bewegung in die fiktive Welt hinunter stellt einen klassischen Typus der Metalepsis dar, der von Karin Kukkonen in ihrem Buch „Metalepsis in Popular Culture“ erwähnt wird. Insgesamt werden von ihr 4 verschiedene Formen von Metalepsis vorgestellt, die im nächsten Abschnitt besprochen werden.

---

<sup>28</sup> Kukkonen 2011b: 7

<sup>29</sup> Siehe hierzu die Diskussion in Abschnitt 5.3 zu dem Non- und Anti-Mimetischen

<sup>30</sup> Kukkonen 2011b: 6

<sup>31</sup> Kukkonen 2011b: 7

<sup>32</sup> Thoss 2015: 15

<sup>33</sup> Thoss 2015: 11

## 5.6 Karin Kukkonens 4 Formen der Metalepsis: Ontologische, rhetorische, aufsteigende und absteigende Metalepsis

Um eine umfassende Einführung in den Bereich der Metalepsis geben zu können und Metalepsen in Grant Morrisons Superheldencomic THE MULTIVERSITY ausreichend analysieren zu können, ist es notwendig metaleptische Grenzüberschreitungen in Kategorien einzuteilen. Aufgrund dieser Einteilung lässt sich die Zielsetzung der Metalepsis und damit auch deren Ansätze leichter identifizieren. In dieser Einteilung beziehe ich mich im folgenden Abschnitt auf Karin Kukkonens *4 Formen der Metalepsis* und im nächsten auf Jeff Thoss' *3 metaleptische Prototypen*. Innerhalb dieses Abschnittes werde ich die entsprechenden Termini *technici* verwenden. Manche davon habe ich selbst definiert, um ein besseres Verständnis zu gewährleisten. Beispielsweise werde ich ab jetzt die Bezeichnungen *Narrative Grenze\** bzw. *Narrative Barriere\** benutzen, um die Grenze zwischen realer Welt und fiktiver Welt zu beschreiben. Andere Begriffe, wie *Storyworld\** oder auch *Fourth-Wall-Break\**, werden direkt aus dem Englischen übernommen. Auf Seite 155 wird es ein Glossar in alphabetischer Reihenfolge geben. Neue Fachausdrücke, die im Glossar stehen sind mit einem \* gekennzeichnet.

Kukkonen klassifiziert Metalepsis anhand ihrer Form und ihrer Richtung. Ihre Form definiert sie daran, wie die Grenze überschritten wird und unterscheidet dadurch zwischen *ontologischer* und *rhetorischer Metalepsis*.<sup>34</sup> Sie beschreibt eine *ontologische Metalepsis* als quasi-physikalische Ortsveränderung von einem der *Beteiligten der Erzählung\**. An der Erzählung Beteiligte können beispielsweise Charaktere, Lesende oder auch Autoren bzw. Autorinnen sein.<sup>35</sup> Mit Ortsveränderung ist hier eine Überschreitung der *Narrativen Grenze* gemeint. Es verändert sich also der Ort, an dem sich manche der Beteiligten befinden, indem diese Grenze physisch überschritten wird. Das Beispiel von LOBO zeigt eine solche

---

<sup>34</sup> Kukkonen 2011b: 9 „ontological metalepsis“ & “rhetorical metalepsis”

<sup>35</sup> Kukkonen 2011b: 9 – Kukkonen benutzt im englischen Original den Begriff „translocation“ also Translokation, der hier als *Ortsveränderung* übersetzt wurde (Translokation, die. Duden Online)

*ontologische Metalepsis*, als der Autor Keith Giffen metaleptisch in die Welt seiner eigenen Erzählung absteigt.

Im Gegensatz dazu haben *rhetorische Metalepsen* nicht direkt mit Rhetorik zu tun, woher der Begriff der Metalepse ursprünglich kommt. „Rhetorisch“ ist hier im Kontext des Sprachgebrauchs zu verstehen, da es in der rhetorischen Metalepse um eine sprachliche Interaktion geht. Damit diese sprachliche Interaktion als metaleptisch gelten kann, muss sie zwischen den Beteiligten der Erzählung stattfinden und über die *Narrative Grenze* gehen.<sup>36</sup> Das vorher angeführte Beispiel des *Fourth-Wall-Breaks* in HORSE FEATHERS ist eine solche rhetorische Metalepse, da *Professor Wagstaff* sein Publikum direkt anspricht. Voraussetzung dafür ist, dass die sprachliche Interaktion über die *Narrative Grenze* führt. So scheinen Beispiele des mittlerweile üblichen *Fourth-Wall-Breaks*, wie in HOUSE OF CARDS weniger typisch. Hier wird die *Narrative Grenze* nicht wirklich überschritten, da es keine Anzeichen dafür gibt, dass *Frank Underwood* von der Welt seines Publikums weiß.

Zudem wurde in Kreisen der akademischen Narratologie die grundlegende Idee einer *rhetorischen Metalepse* kritisiert. Sie soll eher ein imaginiertes Übertreten der *Narrativen Grenze* sein. Aufgrund dessen weisen sie im Gegensatz zur *ontologischen Metalepse* lediglich metaphorischen Charakter auf.<sup>37</sup> Deswegen werden *ontologische Metalepsen* von einigen akademischen Veröffentlichungen als wirkliche Grenzüberschreitungen gesehen, während *rhetorische Metalepsen* eher als metaphorisch gelten.<sup>38</sup> Dieser Standpunkt ist insofern nachvollziehbar, als *rhetorische Metalepsen* mit ihrer *ontologischen* Variante nur schwer zu vergleichen sind. Dadurch werden sie immer wieder als eine von vielen metaphorischen Erweiterungen eines *ontologischen* Konzepts bezeichnet.<sup>38</sup> Nichtsdestotrotz werde ich in dieser Arbeit versuchen sowohl *ontologische* als auch *rhetorische Metalepsen* möglichst gleichwertig zu behandeln. Jedoch muss akzeptiert werden, dass *rhetorische Metalepsen* die Überschreitung der *Narrativen Grenze* mehr imaginieren und damit schwächer sind, als *ontologische Metalepsen*.

---

<sup>36</sup> Kukkonen 2011b: 9

<sup>37</sup> Fludernik 2003: 396 zitiert in Thoss 2015: 10

<sup>38</sup> Thoss 2015: 10

Nach der Klassifizierung der Form geht Kukkonen dazu über, Metalepsis anhand ihrer Richtung zu definieren. In diesem Kontext können die eingeführten Welten wieder als hierarchisch angeordnete *narrative Ebenen*<sup>39</sup> betrachtet werden. Da eine fiktive Welt innerhalb einer realen produziert wird, muss sich diese reale Welt hierarchisch über der fiktiven befinden. Zwischen diesen verschiedenen Ebenen können sich nun die Beteiligten der Erzählung metaleptisch hin und her bewegen. Diese Bewegung kann nun entweder von oben nach unten (von einer realen in eine *Storyworld*, siehe das LOBO Beispiel) oder von unten nach oben (von der *Storyworld* in die reale Welt) erfolgen. Kukkonen bezeichnet dies als *absteigende* und *aufsteigende Metalepsis*.<sup>40</sup> Um hiermit unsere bisherigen Beispiele und Argumentationen zusammenzufassen: LOBO ist nach Kukkonen als *absteigende ontologische Metalepsis* zu verstehen, während HORSE FEATHERS als *aufsteigende rhetorische Metalepsis* zu bezeichnen ist.

Abschließend ist an dieser Stelle noch den Begriff *Heterometalepsis\** (auch: *intertextuelle Metalepsis\**) zu erwähnen.<sup>41</sup> Dies bezeichnet einen Sprung über eine Grenze, die zwischen zwei gleichwertigen, aber getrennten *Storyworlds* existiert. Gleichwertig sind diese Welten in dem Sinne, dass sie nicht in einer hierarchischen Beziehung zueinanderstehen. Sie sind nicht ineinander eingebettet, es wird also nicht eine von der anderen produziert.<sup>41</sup> Wie bereits erwähnt, ist diese hierarchische Beziehung eine der Voraussetzungen für Metalepsis, weswegen ein intertextueller Sprung nur unter sehr speziellen Umständen als metaleptisch angesehen werden kann.<sup>41</sup> In den meisten Fällen aber kann argumentiert werden, dass die Grenze zwischen zwei *Storyworlds* eine andere ist, als die Narrative Grenze zwischen echter und fiktiver Welt.<sup>42</sup> Aus diesem Grund wird ein solcher Sprung üblicherweise als non-metaleptisch klassifiziert. Ein Beispiel hierfür wird von Jeff Thoss in seiner Diskussion zum Thema Paralleldimensionen im Comic erwähnt. Er definiert Paralleldimensionen

---

<sup>39</sup> Wie bereits erwähnt basiert die Idee der narrativen Metalepsis auf Gérard Genettes Konzepten. Er definierte die reale und fiktive Welt als Narrative Ebenen, wodurch der Begriff der Narrativen Ebene als Synonym für reale und fiktive Welt funktionieren (Kukkonen 2011b: 4). Der Begriff der Welten statt Narrativen Ebenen wird benutzt um einen transmedialeren Zugang zu Metalepsis zu ermöglichen (Kukkonen 2011b: 5).

<sup>40</sup> Kukkonen 2011b: 9 „ascending metalepsis“ & „descending metalepsis“

<sup>41</sup> Kukkonen 2011b: 8

<sup>42</sup> Thoss 2015: 27

als solche gleichwertigen, fiktiven, voneinander getrennten Welten, im Speziellen die der Superheldencomics von *Marvel* und *DC Comics*\*.<sup>43</sup> Thoss argumentiert, dass Superhelden Comics sich einer offenkundigen Metareferenz immer wieder verweigern würden, da sie dazu tendierten, metaleptische Phänomene möglichst schnell zu *normalisieren*\*. Dies begründet er mit der Tatsache, dass es einige bekannte Superhelden Geschichten gibt, die auf den ersten Blick metaleptischen Charakter haben, in Wirklichkeit allerdings supernatürliche und daher rational erklärbar Phänomene thematisieren. Als konkretes Beispiel führt er das Comic *FLASH OF TWO WORLDS*<sup>44</sup> an, in dem der Superheld *Flash* sich nach einem Experiment in einem anderen Comic zu befinden scheint. Er kennt die dortige Version des *Flash*'s aus Comics, die in seiner Welt vertrieben wurden und glaubt zunächst, in ein solches Comic geraten zu sein. Es wird kurz darauf allerdings erwähnt, dass er in ein Paralleluniversum gereist ist und nicht in ein Comic.<sup>45</sup> Thoss schlussfolgert, dass es sich hier um *Heterometalepsis* handle und damit keine Hierarchie zwischen den beiden Welten existiere. Dies halte ich für fragwürdig und zumindest diskussionswürdig. In der Folge werde ich auf diese Problematik in der zweiten Hälfte dieser Arbeit eingehen.

## 5.7 Jeff Thoss' 3 metaleptische Prototypen anhand von *ANIMAL MAN*

Ähnlich wie Karin Kukkonen, argumentiert Jeff Thoss, dass jegliche Erzählung als mindestens zweiteilige Struktur betrachtet werden kann. Diese zwei Teile definiert er als *extradiegetische* (erzählende) *Ebene*\* und *diegetische* (erzählte) *Ebene*\*. Diese Struktur ist deshalb mindestens zweiteilig, da es ihr möglich ist, sich in sich selbst zu wiederholen. Dadurch können eine beliebige Menge an Erzählungen in anderen Erzählungen eingebettet sein. Sie müssen dabei immer weiter hierarchisch untergeordnet sein, damit metaleptische Grenzüberschreitungen zwischen ihnen möglich sind. In diesem Kontext ist Metalepsis ein Prozess, der einen solchen

---

<sup>43</sup> Thoss 2015: 27

<sup>44</sup> Fox 1961

<sup>45</sup> Thoss 2015: 126

hierarchischen Aufbau zwar stört, ihn aber nicht zerstört.<sup>46</sup> Auf den ersten Blick scheint sich Thoss' Definition lediglich in der Wortwahl von der Kukkonens zu unterscheiden (reale Welt – *extradiegetische, erzählende Ebene*; fiktive Welt – *diegetische, erzählte Ebene*). Bei genauerer Betrachtung zeigt Thoss' Definition allerdings, dass Metalepsis auch zwischen zwei ineinander eingebetteten Erzählungen möglich ist. Sein Modell kann dementsprechend mehrere Ebenen haben, die hierarchisch angeordnet sich immer weiter vervielfältigen bzw. reproduzieren. Im Gegensatz dazu besteht Kukkonens Modell nur aus zwei Ebenen. An dieser Stelle möchte ich zeigen, wie so eine Verschachtelung in Thoss' Modell funktionieren kann.

Nehmen wir an, ich wäre Autor und Zeichner eines Comics. In diesem Comic lasse ich meine Protagonistin, genannt A, ein Buch schreiben. Sie schreibt über Herr B, der ein gescheiterter Filmemacher ist. Herr B überschreitet kurz darauf plötzlich metaleptisch die Grenze zwischen seiner Welt und der Welt von A. Er regt sich furchtbar darüber auf, dass seine Filme immer schlechte Kritiken bekommen würden und dass A ihn als kompetenteren Filmemacher beschreiben solle. A meint, dass der zentrale Konflikt ihres Buches jedoch darin bestünde, dass Herr B ein gescheiterter Filmemacher ist. Sie willigt aber doch ein, sich immerhin einmal einen Film von Herrn B tatsächlich anzusehen, anstatt nur darüber zu schreiben. Daraufhin lädt Herr B sie auf einen Kinobesuch ein und gemeinsam reisen sie metaleptisch hinunter in Herrn B's *Storyworld*. Dort angekommen gehen sie ins Kino. A findet Herrn B's Film etwas zu melodramatisch, woraufhin die Protagonistin des Films, Frau C, metaleptisch durch die Leinwand in den Kinosaal steigt. Frau C regt sich bei Herrn B darüber auf, wie dramatisch und absurd ihre Geschichte ist. Herr B meint, er könne nichts dafür. Da A ihn so geschrieben hat, sei sie sowohl für sein, als auch für Frau C's Leiden verantwortlich. Beide richten ihre zornigen Blicke auf A, die wiederum beteuert, dass sie auch nichts dafür könne, schließlich wurde sie auch nur von ihrem Autor so geschrieben wie sie ist. Alle drei reisen nun gemeinsam zwei Ebenen nach oben in die *Storyworld* von A und beginnen mit mir als ihrem Autor zu diskutieren, warum ich meine Erzählung so kompliziert machen muss, nur um ein Beispiel für eine Diplomarbeit zu finden.

---

<sup>46</sup> Thoss 2015: 8

Anhand dieses Beispiels sollte klar werden, was gemeint ist, wenn ich von einer Reihe an verschachtelten, eingebetteten Narrativen spreche. Die Welt von A ist in meine, die Welt von B in A's und die Welt von Frau C ist wiederum in die Welt von Herrn B eingebettet. Wie eine russische *Matrjoschka*\* Puppe sind ihre Welten hierarchisch ineinander eingebaut. Auch sollte jetzt klar sein, dass hier eine Hierarchie herrscht, die sich absteigend immer weiter auf alle Welten auswirkt. Würde ich meine Geschichte in Kukkonens Modell betrachten, gäbe es nur eine metaleptische Interaktion. Nämlich die zwischen Autor und seiner Erzählung, die alle drei Welten von A, B und C beinhaltet. Thoss' Modell ermöglicht es allerdings Interaktionen zwischen allen diesen Welten als metaleptisch zu betrachten.

So macht Thoss' Definition deutlich, dass in die *Storyworld* einer Erzählung, unendlich viele weitere untergeordnete und damit voneinander abhängige *Storyworlds* eingebettet sein können. Diese hierarchisch angeordneten Welten können nun von den Beteiligten der Erzählungen metaleptisch besucht werden. Jedoch, wie bereits erwähnt, muss eine solche Metalepse zumindest paradoxe Elemente entfalten. Thoss beschreibt drei Arten von Welten mit denen eine *Storyworld* metaleptisch interagieren kann und schlägt anhand dieser Phänomene drei Kategorien von Metalepsis vor. Diese bezeichnet er als die 3 *metaleptischen Prototypen*.<sup>47</sup> Prototyp 1: Die metaleptische Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und einer anderen Storyworld; Prototyp 2: Die metaleptische Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und der Realität; und Prototyp 3: Die metaleptische Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und ihrem Erzähldiskurs.<sup>48</sup> Diese drei Prototypen werden in den folgenden drei Abschnitten erklärt und anhand von Beispielen aus der Comicreihe ANIMAL MAN diskutiert.

---

<sup>47</sup> Thoss 2015: 23

<sup>48</sup> Thoss 2015: 23 – "(I) transgressions between a storyworld and other imaginary worlds, (II) transgressions between a storyworld and reality and (III) transgressions between a storyworld and the discourse."

### 5.7.1 Prototyp 1 – Metalepsis zwischen einer Storyworld und einer anderen Storyworld

Der erste Prototyp ist eine metaleptische Grenzüberschreitung zwischen zwei ineinander eingebetteten Storyworlds. Ein klassisches Beispiel hierfür wäre *Flann O'Briens* Buch *AT SWIM-TWO-BIRDS* (1939). In *O'Briens* Buch schreibt ein Literaturstudent mehrere separate Bücher, deren Handlungen beginnen sich immer mehr zu vermischen. Der Literaturstudent schreibt über einen Autor, dessen Buchcharaktere beginnen sich metaleptisch gegen ihn zu verschwören und gemeinsam beginnen gegen ihren Schöpfer zu rebellieren.

Rebellion gegen den eigenen Schöpfer ist ebenfalls ein großes Thema in den Metalepsen der Superhelden Comicreihe *ANIMAL MAN* von *Grant Morrison*. *ANIMAL MAN* wird von Thoss immer wieder als Comicbeispiel für seine metaleptischen Prototypen genannt. Ich werde in diesem Kapitel seine Beispiele nutzen, aber versuchen auf diese genauer einzugehen und einige Gedanken hinzuzufügen. Die Comicreihe kann anfänglich dem klassischen Superheldengenre der späten 80er Jahre zugeordnet werden. Mit der fortschreitenden Handlung häufen sich allerdings die metaleptischen Vorkommnisse und die Reihe wird zunehmend selbstreflektierter und selbstreferentiell.

Um den ersten seiner metaleptischen Prototypen zu erklären, wählt Thoss die frühe Storyline *The Coyote Gospel* – was übersetzt so viel wie *Das Kojoten Evangelium* bedeutet. Die gesamte Handlung spielt sich in der fünften Ausgabe der Comicreihe ab und dreht sich um den Kojoten *Crafty*.<sup>49</sup>

Das Comic beginnt ein Jahr vor der tatsächlichen Handlung mit einem Lastwagen, der einen humanoiden Kojoten auf

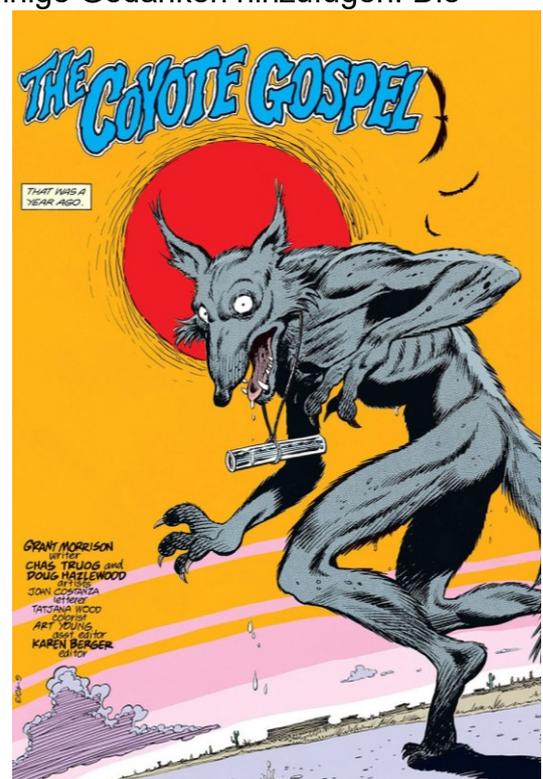


Abbildung 3: *Animal Man* (1988-1995 #5: 5) – *The Coyote Gospel*

<sup>49</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988

dem Freeway in *Death Valley* überfährt. Der vermeintlich tödlich verletzte Kojote beginnt sich langsam zu regenerieren, hierbei lässt uns Morrisons Erzählung detailreich wissen, wie schmerzhaft dieser Prozess für das Wesen ist. Von dem normalerweise tödlichen Trauma wiederbelebt, erhebt sich das humanoide Kojoten-Wesen. Um seinen Hals hängt eine Papierbotschaft in einem Behälter, während der Titel der Storyline groß über ihm erscheint (Abbildung 3). Die Handlung springt ein Jahr voraus und zeigt den titelgebenden Superhelden *Animal Man* in einem Streit mit seiner Familie, die seine Begeisterung für Vegetarismus nicht zu teilen scheint. Gekränkt schlüpft er in sein Kostüm, borgt sich die Flugfähigkeit eines Vogels, der gerade in der Nähe ist,<sup>50</sup> und fliegt in Richtung *Death Valley* davon. Dort ist der Fahrer des Lastwagens zu sehen, der im Prolog das Kojoten-Wesen überfahren hat. Die Erzählung informiert uns darüber, dass sein Leben im letzten Jahr von Krankheits-, Todes- und Unfällen gezeichnet war. Er scheint hierfür sein traumatisierendes Treffen mit dem Kojoten-Wesen verantwortlich zu machen. Seine neue Lebensaufgabe ist es sich an diesem ‚Teufel‘<sup>51</sup> zu rächen, indem er ihn jagt und tötet. Er hat das Kreuz seiner Halskette zu einer Silberkugel schmelzen lassen, da er das Wesen für einen Werwolf hält. Er erschießt das Wesen (mit einer normalen Kugel), das daraufhin eine Klippe hinunterfällt. Auch diesen Absturz überlebt es, und beginnt sich voller Schmerzen wieder zu regenerieren. Im Anschluss lässt der Lastwagenfahrer noch einen riesigen Felsbrocken auf das Wesen stürzen. Auch diesen Anschlag überlebt der humanoide Kojote und versucht zu fliehen. Dabei löst er allerdings eine Stolperfalle des Lastwagenfahrers aus, was zu einer riesigen Explosion führt. Selbst nach all diesen Traumata beginnt sich das Wesen weiter zu regenerieren. Zu diesem Zeitpunkt trifft *Animal Man* ein und landet vor dem Kojoten-Wesen. Es blickt ihn traurig an und übergibt ihm die Botschaft, die ihm um den Hals hängt. Was auf diesem Brief steht, wird auf den nächsten vier Seiten gezeigt. Der Brief trägt den Titel ‚Das Kojoten Evangelium‘. Die nächsten Seiten sind in einem

---

<sup>50</sup> *Animal Man's* Superkraft, nämlich für knapp 30 Minuten eine Fähigkeit von einem Tier in seiner Nähe zu entlehnen, hat meistens weniger Relevanz für seine seltsameren Outings, sollte jedoch kurz erwähnt werden.

<sup>51</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 10

komplett anderen Zeichenstil, der sich klar an Cartoons der damaligen Zeit orientiert. Die Erzählung informiert uns über das ‚Evangelium nach Crafty‘:<sup>52</sup>

Niemand in diesen Tagen konnte sich an eine Zeit erinnern, in der die Welt frei von Konflikt gewesen ist. Eine Zeit, in der Biest nicht gegen Biest aufgehetzt war, in einem endlosen Kreis von Gewalt und Grausamkeit. Mit Körpern, die sich selbst nach jeglicher Verletzung auf Anhieb erneuerten, dachte niemand daran, die sinnlose Brutalität dieser Existenz in Frage zu stellen. Niemand, außer Crafty.<sup>53</sup>

Die Panels der Seiten zeigen verschmutzt aussehende Cartoon Charaktere, die sich gegenseitig jagen, Dynamit in Hosentaschen stecken oder mit Kanonen abschießen (Abbildung 4). Zu diesem Zeitpunkt wird klar, dass *Crafty's* Welt sich an Cartoons wie *TEX AVERY* oder besonders *LOONEY TUNES* orientiert. *Crafty* selbst scheint ein Pastiche des *Roadrunner* jagenden *Wile E. Coyote* zu sein.<sup>54</sup> Die vorangegangenen Szenen sind aus diesem Blickwinkel zu betrachten werden. *Crafty* fällt dort von einer Klippe, wird von einem Felsbrocken erschlagen und in die Luft gesprengt. Es ist eine dekonstruierte, realistische Version dessen, was *Wile E. Coyote* wiederfährt. Dann wird erklärt, dass *Crafty* eines Tages beschloss, diesen Teufelskreis zu beenden. Er war vor den Gott seiner Welt getreten und hatte erklärt, dass er bereit wäre jegliche

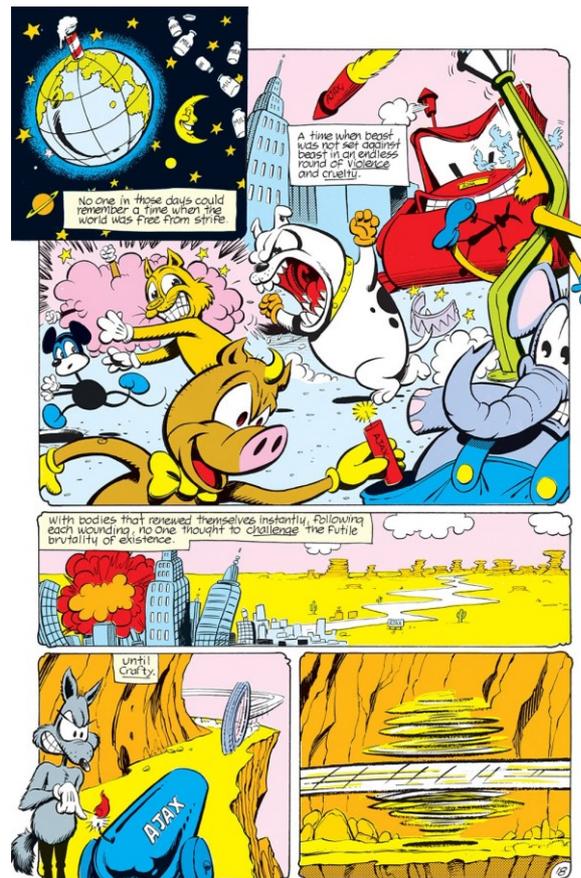


Abbildung 4: *Animal Man* (1988-1995 #5: 18) – *Crafty's Cartoon Welt*

<sup>52</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 17

<sup>53</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 18 – “No one in those days could remember a time when the world was free from strife. A time when beast was not set against beast in an endless round of violence and cruelty. With bodies that renewed themselves instantly, following each wounding, no one thought to challenge the futile brutality of existence. Until Crafty”

<sup>54</sup> Neben der Ähnlichkeit in Aussehen und Handlung, ist die Tatsache, dass auf einer Dynamitstange, als auch auf einer Kanone das Wort *AJAX* abgedruckt ist ein klares Indiz für die Referenz auf *LOONEY TUNES*. *AJAX* kann als Pastiche der *ACME Corporation* gesehen werden, eine fiktive Firma, deren Produkte in den *Warner Bros. Cartoons* als running Gag immer wieder vorkommen.

Bestrafung zu akzeptieren, die Frieden in seine Welt bringe. Sein Gott erwiderte darauf, dass *Crafty* für seine Rebellion gerecht bestraft würde. Er wird daraufhin zum Märtyrer seiner Welt, indem er auf ewig in die „Hell above“, also der ‚Hölle oben‘, verbannt wird und dort das gesamte Leiden seiner Welt tragen müsse. Als Gegenleistung wurde ihm dafür versprochen, dass Friede unter den Wesen von *Crafty’s* Welt herrschen werde.<sup>55</sup> Der Gott der Cartoon-Welt wird als Zeichner dargestellt, wie man es aus *Warner Bros.* Cartoons wie *DUCK AMUCK* kennt. Sein Gesicht ist also nie zu sehen, sondern die Panels, in denen er vorkommt, werden aus seiner Perspektive gezeigt. In seinen Panels ist nur ein riesiger Pinsel in seiner Hand zu sehen (Abbildung 5).

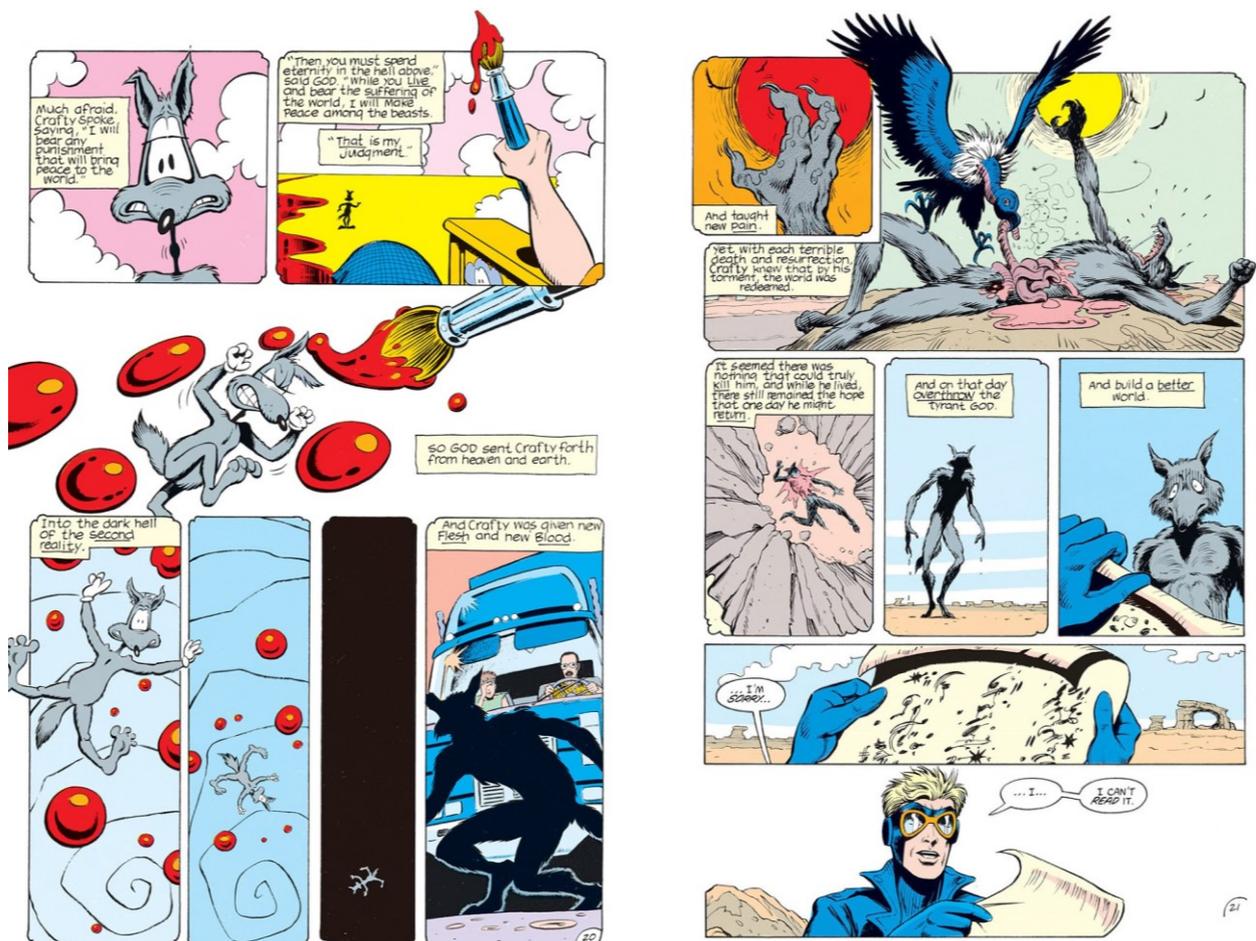


Abbildung 5: *Animal Man* (1988-1995 #5: 20-21) – *Crafty's Metalepsis*

<sup>55</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 19f

Die Erzählung geht weiter und zeigt *Crafty*, der von dem Pinsel seines Schöpfers in die ‚zweite Realität‘ geschickt wird. Dort erhält er seinen realistischeren Körper und erfährt ‚neuen Schmerz‘. Seine Welt soll mit jedem Leid, das ihm wiederfährt, erlöst werden. *Crafty* selbst hofft eines Tages in seine Heimat zurückzukehren.<sup>56</sup> In dem nächsten Panel wechselt die Handlung wieder zu *Animal Man*, der *Crafty*’s Brief in seinen Händen hält. Es wird klar, dass dieser nur aus unkenntlichen Zeichen besteht, die *Animal Man* nicht lesen kann. Das Comic endet damit, dass *Crafty* auf der nächsten Seite von der Silberkugel des Lastwagenfahrers getroffen wird. Er scheint in *Animal Mans* Armen anscheinend endgültig zu sterben. Hierbei ist er, passend zu der restlichen religiösen Handlung und Bildsprache der Erzählung, in Kreuzigungspose, in der Mitte einer Straßenkreuzung abgebildet. Die Hand seines Schöpfers ist mit ihrem Pinsel zu sehen und malt seine rote Blutlache aus. Das Comic endet mit der Phrase „The End, Folks!“<sup>57</sup>, eine Referenz auf den ikonischen Endsatz der LOONEY TUNES Cartoons: „That’s all, Folks!“ (Abbildung 6).

Thoss erklärt, dass *Crafty*’s Welt in der Erzählung klar eine getrennte Ontologie besitzt und in Bezug auf die primäre Diegese des Comics, also der Welt von *Animal Man*, fiktional ist.<sup>58</sup> Es scheint also, dass *Crafty*’s Cartoon Welt in die Storyworld des ANIMAL MAN Comics eingebettet ist. Dies wird durch die Phrase „the hell above“<sup>59</sup> unterstützt, die suggeriert, dass sich *Crafty*’s Storyworld hierarchisch unter der von *Animal Man*

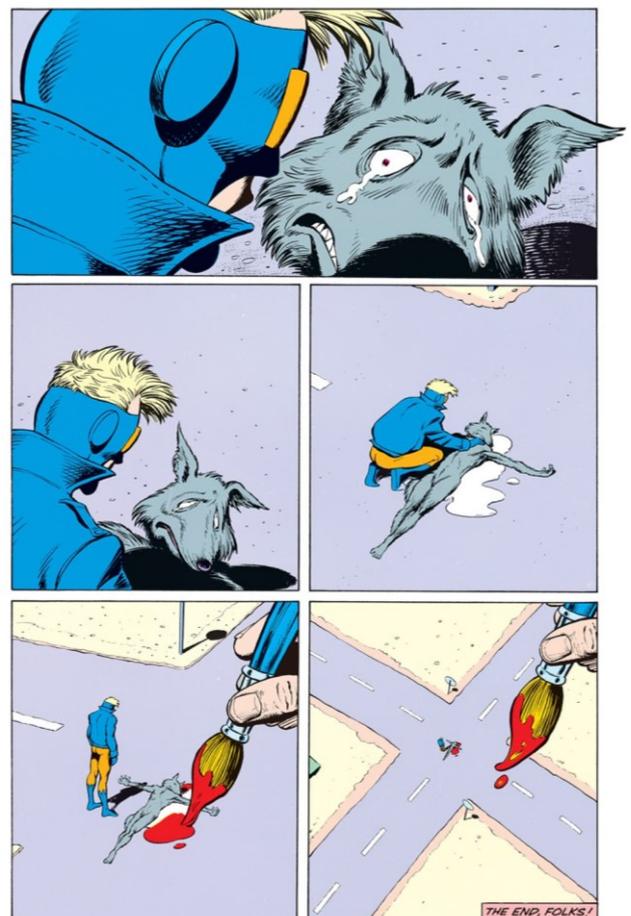


Abbildung 6: *Animal Man* (1988-1995 #5: 24) – *Crafty*’s Ende

<sup>56</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 20f

<sup>57</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 24

<sup>58</sup> Thoss 2011: 193

<sup>59</sup> Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 19

befindet. Lediglich *Crafty's* Todesszene verkompliziert dies, da hier die Hand seines Schöpfers ebenfalls von oben in die Storyworld von *Animal Man* einzudringen scheint. Dies könnte als metaphorischer Stilgriff gesehen werden. Allerdings könnte es auch bedeuten, dass *Animal Mans* Storyworld ebenfalls einen solchen oder denselben, gottgleichen Autor besitze. Tatsächlich bezeichnet Thoss *The Coyote Gospel* als Blaupause für die weitere Handlung von *Animal Man*, da dem Charakter mit dem Fortschreiten seiner Comicserie immer bewusster wird, dass er sich in einem Comic befindet.<sup>60</sup> Ähnlich wie *Crafty* versucht er ebenfalls erfolglos gegen seinen Schöpfer zu rebellieren, ein so häufig vorkommendes Sujet, dass es als metaleptischer Archetyp definiert werden kann.<sup>61</sup> Da *Crafty's* Grenzüberschreitung aus einer Storyworld zu kommen scheint, die hierarchisch in die Storyworld von *ANIMAL MAN* eingebettet ist, entspricht diese jedenfalls dem ersten metaleptischen Prototyp nach Thoss.

### 5.7.2 Prototyp 2 - Metalepsis zwischen einer Storyworld und der Realität

Bei dem zweiten metaleptischen Prototyp nach Thoss, handelt es sich um Metalepsis zwischen einer Storyworld und der realen Welt. Dieser Prototyp wurde bis jetzt am meisten diskutiert, da Karin Kukkonens gesamte Theorie auf dieser Art der Metalepsis aufbaut. Thoss betont in der Diskussion dieses Prototypen, dass metaleptische Grenzüberschreitungen, die die Realität beinhalten, immer vorgetäuscht sein müssen. Tatsächliche metaleptische Interaktionen mit der realen Welt sind schlicht physikalisch unmöglich. Für *Professor Wagstaff* ist es ein Leichtes einen vorgetäuschten Dialog mit seinem Publikum zu führen, er kann aber natürlich nicht in einen echten Dialog mit seinen Zusehenden treten. Thoss behauptet, dass der paradoxe Charakter der Metalepsis dadurch allerdings nicht verloren geht, sondern gestärkt wird.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Thoss 2011: 194

<sup>61</sup> Thoss 2015: 161

<sup>62</sup> Thoss 2016: 28f – “Metaleptic transgressions between a storyworld and reality occur when a medium claims that there is a continuity between its storyworld and our world, when entities of a storyworld apparently interact with reality or somehow perceive it. Naturally, reality is also a world. As such, one might be tempted to see this prototype as working analogously to the first one. Yet obviously, actual transgressions between a storyworld and our world are impossible. There is no way for us to enter the world of a comic book, film, etc., just as there is no way for fictional characters to

Eine metaleptische Überschreitung zwischen einer Storyworld und der Realität findet statt, wenn ein Medium behauptet, dass ein Zusammenhang zwischen dessen Storyworld und unserer Welt existiert, wenn Entitäten einer Storyworld anscheinend mit der Realität interagieren oder diese in irgendeiner Form wahrnehmen. [...] Als solches könnte man verleitet werden, dies als analog zu Prototyp 1 zu sehen. Offensichtlicher Weise sind tatsächliche Überschreitungen zwischen einer Storyworld und unserer Welt unmöglich. [...] [W]enn wir von einer Metalepsis zwischen Fiktion und Realität sprechen, reden wir immer von einer vorgetäuschten oder scheinbaren Übertretung. Dies heißt allerdings nicht, dass solche Transgressionen in irgendeiner Art weniger aufsehenerregend oder paradox sind. Im Gegenteil, sie können es dadurch sogar noch mehr sein.<sup>62</sup>

Weiters gibt es, so Thoss, zwei Möglichkeiten die Storyworld mit der realen metaleptisch zusammenzubringen. Diese korrelieren mit Kukkonens *ontologischer* und *rhetorischer Metalepse*. Thoss' Erklärungen können als Ergänzung zu den Definitionen von Kukkonen gesehen werden.

Die erste Möglichkeit ist, dass ein Medium unsere Realität als Storyworld repräsentiert, also die reale Welt durch eine fiktive darstellt. Das Besondere an dieser Storyworld ist, dass behauptet wird, sie wäre eine mimetisch korrekte Repräsentation unserer Welt und mit der Realität ident.<sup>63</sup> Diese Interaktion entspricht in etwa Karin Kukkonens *ontologischer Metalepsis*. Es ist natürlich nicht möglich, dass der echte Keith Giffen in die Storyworld des LOBO Comics gelangt. Stattdessen steigt eine Repräsentation des realen Autors in sein Medium hinab, um dort mit seiner Schöpfung zu interagieren. Wie bereits erwähnt, hat Keith Giffen damit keinen Cameo, sondern stellt den tatsächlichen Erfinder von Lobo dar. Grant Morrison beschreibt diese absteigende autoreale Metalepsis damit, dass er einen ‚Fiktionsanzug‘ anzieht, um in die Welt seiner Charaktere abzutauchen.<sup>64</sup> Hierzu allerdings im Abschnitt 6.3.3 mehr.

Die zweite Möglichkeit der Interaktion zwischen realer Welt und Storyworld, spiegelt Kukkonens *rhetorische Metalepse* wider. Hier machen Charaktere einer Erzählung

---

come to life and exist in reality. Hence I concur with McHale and Bareis that when we talk about metalepsis between fiction and reality, we always talk about pretended or feigned transgressions. Yet this does not mean that such transgressions are in any way less startling or paradoxical. On the contrary, they might even be more so.”

<sup>63</sup> Thoss 2015: 29

<sup>64</sup> Morrison 2011: 117

Anspielungen auf die reale Welt außerhalb ihrer Storyworld oder behaupten, diese wahrnehmen zu können. Hierfür schlägt Thoss als Definition mit strikt linguistischen Konnotationen die Bezeichnung *indexikale Metalepsis*\* vor, die ich an dieser Stelle erwähnen, aber nicht übernehmen werde.<sup>65</sup>

Als Comicbeispiel dieses Prototyps erwähnt Thoss eine Szene in *ANIMAL MAN* #19. In dieser ist der namensgebende Hauptcharakter in Zivil, also als sein Alter-Ego *Buddy Baker*, gemeinsam mit einem befreundeten Physiker namens *James Highwater* in Arizona. Beide haben soeben bewusstseinsweiternde Kaktuspflanzen konsumiert und halluzinieren. Da die Geschehnisse des Drogentrips Merkmale des zweiten und dritten Prototyps beinhalten, wird dieser sowohl in diesem als auch in dem nächsten Abschnitt behandelt. Thoss erwähnt aus diesem Comic im Kontext des zweiten Prototyps nur eine Szene. Ich habe mich allerdings dazu entschieden, eine weitere Szene in der 19. Ausgabe von *ANIMAL MAN* zu besprechen.

Das Comic beginnt mit einer Seite, die einen Schreibtisch, ein Fenster und einen Computer aus der Egoperspektive einer Person zeigt (Abbildung 7). Abgebildet sind einige Wörterbücher, ein Zettelstapel, eine dampfende Tasse mit einer dunklen Flüssigkeit darin, eine Campell Suppendose und ein Comicausschnitt im Hintergrund. Das Comic im Hintergrund scheint eine Entwurfsskizze zu sein, die den DC Superhelden Batman zeigt. Auf dem Tisch befindet sich außerdem ein Buch, dessen genauer Name von dem *Gutter*\* der Comicseite verdeckt wird. Bei genauerem Hinsehen kann das Buch als „Unfolding Meaning: A Weekend Dialogue with David Bohm“ von dem theoretischen Physiker David Bohm identifiziert werden. Hierzu wird eine Erzählung präsentiert, die die bisherigen Geschehnisse zusammenfasst und daraufhin die Frage stellt: „Was jetzt? Was passiert jetzt? Ja. Ja natürlich. Das Geheimnis des Universums“<sup>66</sup>. Bei genauerer Betrachtung der Seite wandert der Blick automatisch zu der Comicszene im Hintergrund, wahrscheinlich weil sie im direkten Fokus eines Panels liegt. Sie zeigt drei Panels in dem Batman seine Hand mit einem spitzen Gegenstand durchsticht. Diese Szene könnte seltsam wirken, da *ANIMAL MAN* ein DC Comic ist, in deren gemeinsamer Storyworld Batman

---

<sup>65</sup> Thoss 2015: 30

<sup>66</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 1 – „What Now?“, „What happens now?“, „Yes.“, „Yes, of Course.“, „The Secret of the Universe.“



Abbildung 7: Animal Man (1988-1995 #19: 1) – Schreibtisch des Autors

als Superheld existiert. Es würde also wenig Sinn machen, ein Batman-Comic in einer Welt existieren zu lassen, in der Batman real ist. Weiters wirkt die Seite, wie der Arbeitsplatz einer Person die Comics schreibt. Bei genauerer Recherche erwies sich, dass der Comicentwurf eine Szene aus dem Comic ARKHAM ASYLUM – A SERIOUS PLACE ON SERIOUS EARTH zeigt, eine Graphic Novel von Grant Morrison und Dave McKean, an der Morrison 1989 parallel zu ANIMAL MAN arbeitete (Abbildung 8) und die kurz vor dieser Ausgabe veröffentlicht wurde.



Abbildung 8: Vgl. *Animal Man* (1988-1995) #19: 1 & *Arkham Asylum* (1989): 58

Diese Informationen lassen sich zu der Schlussfolgerung kombinieren, dass es sich hier um den realen Arbeitsplatz von Grant Morrison handelt. Hier wurde also entweder Morrisons Arbeitsplatz absteigend metaleptisch in die Welt von ANIMAL MAN geschrieben oder diese Seite zeigt eine Comicrepräsentation der realen Welt. Mit dem Fortschreiten der Comicreihe wird sich zweiteres bewahrheiten. Diese Szene ist nämlich eine von vielen ihrer Art, die immer wieder in der ANIMAL MAN Reihe vorkommen. Schließlich gipfeln diese Szenen in einer Konfrontation zwischen *Animal Man* und Morrison, kurz bevor er die Serie als Autor verlassen hat (diese Szene wird in Abschnitt 6.3.3 genauer besprochen).<sup>67</sup>

Buddy wird im Laufe seines Drogentrips (in Zukunft als *Peyote Trip* bezeichnet) immer mehr damit konfrontiert, dass er ein Charakter in einem Comic ist. So trifft er beispielsweise eine alte Version des Charakters *Animal Man*, wie er vor seiner Neuerfindung existierte. Im Jahr 1986 fand in den Superhelden Comics von DC eines der berühmtesten comicübergreifenden Events statt: CRISIS ON INFINITE EARTHS. Am

<sup>67</sup> Thoss 2015: 161

Ende dieser *Crossover*\* Miniserie wurden sämtliche Parallelwelten des DC Universums, die mittlerweile etwas unübersichtlich geworden waren, zu einem einzelnen Universum verschmolzen. So wie die Welt der DC Superhelden neu zusammengesetzt wurde, so wurden auch deren Superhelden aus ihren verschiedenen Versionen neu interpretiert. Während die populären Superhelden relativ gleich blieben, fanden bei unbekannteren Charakteren wie *Animal Man*, komplette Neuinterpretationen statt. Buddy, der selbst von dem Event komplett neu erschaffen wurde, trifft nun seine eigene prä-Crisis\* Version. Diese alte Version von *Animal Man* zeigt sich schockiert darüber, dass ihr Leben vorbei zu sein scheint. Der alte *Animal Man* erklärt Buddy, dass ‚Die‘ alles geändert, sein Leben ausgelöscht und ihn mit Buddy ersetzt hätten.<sup>68</sup> Verzweifelt beginnt der prä-Crisis Superheld weiter gegen die ominösen Schöpfer ihrer Welt zu wettern. Er fragt laut, was mit den Leben derer passiert, die zurückgelassen werden, wenn die Kontinuität verändert wird. Außerdem lamentiert er, dass sie alle für Unterhaltung verdreht und gefoltert werden, ihr Leben nicht ihnen selbst gehöre und fragt warum er nicht gut genug gewesen sei.<sup>69</sup> Die alte Version von *Animal Man* beginnt zu verblassen während sie sich beklagt, dass sie nicht mehr real sei und Buddy ihren Platz eingenommen hätte.<sup>70</sup> Ein verwirrter Buddy fragt ihn wer ‚Die‘ seien, bzw. wer ihnen dieses Leid antue. Darauf antwortet die alte Version von *Animal Man*, er solle sich jetzt umdrehen, dann würde er sie sehen. Darauf



Abbildung 9: *Animal Man* (1988-1995) #19: 11 - Buddys rhetorische Metalepse

---

<sup>68</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 9 – “And then they Changed everything.”, “They wiped out my life and replaced it with yours.”

<sup>69</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 9 – “I’m *Animal Man*. What happens when the continuity changes? What happens to all those lives? Who’s responsible?”, “They twist us and torture us. They kill us in our billions. For What? For Entertainment.”, “Our lives are not our own. It’s not fair. Wasn’t I good enough?”

<sup>70</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 10 – “You’ve taken my place! I’m not real anymore. I’m afraid.”

folgt die von Thoss erwähnte Szene.<sup>71</sup> In ihr dreht sich Buddy um und es erscheint in einer großen *Splash Page*\* sein Gesicht, das die Lesenden direkt anblickt. Dazu eine Sprechblase mit den Worten „I can see you“ (Abbildung 9). Er scheint also für einen kurzen Augenblick seine Leserschaft sehen zu können, verliert diese Fähigkeit allerdings auf der nächsten Seite wieder. Neben dieser rhetorisch aufsteigenden Metalepse gibt es während seines Trips weitere, auf die ich im nächsten Abschnitt eingehen werde, da sie Teil des dritten Prototyps sind. Die Fähigkeit, die Leserschaft wahrzunehmen bleibt in der Comicreihe allerdings weiterhin relevant, wie das nächste Beispiel zeigt.

Wie die vorige auch, beinhaltet diese Storyline sowohl Metalepsen des zweiten als auch des dritten Prototyps, weswegen auch sie in diesem und dem nächsten Abschnitt besprochen wird. Am Anfang der Storyline, die 4 Ausgaben nach Buddy's *Peyote Trip* beginnt, ist der Superbösewicht *Psycho Pirate* zu sehen. Er scheint ebenfalls die Fähigkeit zu besitzen die Lesenden metaleptisch wahrzunehmen. Er spricht sie mit den Worten an „Was euch betrifft... Ich kann euch noch immer sehen. Glaubt nicht, dass ihr mit Zusehen noch länger davonkommt“<sup>72</sup> (Abbildung 10). Daraufhin beginnt *Psycho Pirate* Charaktere aus dem zerstörten Multiversum physisch in seine Welt zurückzuholen.<sup>73</sup> Dies ist eine seiner übernatürlichen Fähigkeiten. Er kann die gelöschten Superhelden durch Imagination und Visualisierung ins Leben zurückrufen. Er tut dies, um sich gemeinsam mit den gelöschten Charakteren gegen ihre Peiniger in der realen Welt zu verbünden. Weiters erklärt er, dass er anscheinend der Einzige ist, der sich an die Zeit ‚davor‘, also vor der Auslöschung der alten Superhelden, erinnern kann. Damit hat er nicht Unrecht, da er einer der wenigen DC Charaktere ist, die sich an das alte Multiversum erinnern können.<sup>74</sup> Der Prozess die vielen gelöschten Superhelden in die Welt



Abbildung 10: *Animal Man* (1988-1995) #23: 1  
*Psycho Pirates*  
rhetorische Metalepsis

<sup>71</sup> Thoss 2011: 200f

<sup>72</sup> Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 1

<sup>73</sup> Thoss 2015: 171

<sup>74</sup> Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 5

zurückzubringen, scheint ihn körperlich zu schwächen. Nach kurzer Zeit verliert er die Kontrolle darüber, wen er in die Welt zurückerinnert. Dadurch tritt versehentlich *Overman*, eine böse Version von Superman, der mit einer Bombe bewaffnet die gesamte Realität auslöschen will, in die Storyworld von *ANIMAL MAN* ein. *Psycho Pirate* beginnt daraufhin die wiederbelebten Superhelden aufzustacheln Rache an den Menschen zu nehmen, die sie getötet und ausgelöscht haben.

Die verwirrten Superhelden ignorieren ihn, worauf er beginnt metaleptisch auf die Lesenden zu zeigen, mit den Worten: ‚Da, seht ihr sie? Auf uns herabblicken? Wie sie unsere Schmerzen genießen?‘<sup>75</sup> (Abbildung 11). Im nächsten Panel entwickelt sich seine aufsteigende rhetorische Metalepsis des zweiten Prototyps zu einer des dritten Prototyps. Er scheint nämlich die Wand seines



Abbildung 11: *Animal Man* (1988-1995) #23: 21 – *Psycho Pirates* rhetorische Metalepsis und beginnende Metalepsis des 3. Prototyps

Panels berühren zu können. Mit den Worten ‚Dieser Käfig, in dem wir uns befinden. Sie halten uns hier und zwingen uns Kunststücke für ihre billige Unterhaltung aufzuführen. Habt ihr es noch nie gesehen? Seht hin!‘<sup>76</sup> (Abbildung 11). Dadurch bringt er die anderen Superhelden dazu ihre Panelbegrenzungen und damit ihren Erzähldiskurs\* bewusst wahrzunehmen.

<sup>75</sup> Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 21 – “There! You see them? Leering down.”, “Enjoying our pain.”

<sup>76</sup> Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 21 – “This Cage We’re in. They Keep us here and make us turn tricks for their cheap amusement. Haven’t you seen it before? Look!”

### 5.7.3 Prototyp 3 - Metalepsis zwischen einer Storyworld und ihrem Erzähldiskurs

Um diesen Prototypen zu besprechen, muss zuallererst der Begriff *Erzähldiskurs* definiert werden. In diesem Fall umfasst der *Erzähldiskurs* sowohl das physische Comicmedium, als auch die Erzählform eines Comics. Mit physischem Comicmedium sind das Papier der Comicseite oder Teile des Comics gemeint, die nicht zur Erzählung gehören, wie Werbungen, Cover, Inhaltsangaben, etc. Die *Erzählform*\* beinhaltet in diesem Fall was auf der Seite zu sehen ist. Gemeint ist damit ist also die Comicseite selbst und was darauf abgebildet ist (z.B. die Panels, Sprechblasen, Text, Gutter, etc.). Von einer Metalepsis des dritten Prototyps wird gesprochen, wenn Charaktere Diskurs<sup>77</sup> wahrnehmen oder mit diesem interagieren. Wenn Elemente, die zum Diskurs\* gehören in die Storyworld gezogen bzw. Teil der Erzählung werden, kann dies als dritter metaleptischer Prototyp definiert werden.<sup>78</sup>



Abbildung 12. Animal Man (1988-1995) #23: 22 – Ultraman interagiert mit dem Diskurs

<sup>77</sup> Wenn ich in dieser Arbeit den Begriff *Diskurs* verwende, meine ich damit den *Erzähldiskurs* (siehe Glossar auf Seite 156f)

<sup>78</sup> Thoss 2015: 31

Ein Beispiel hierfür ist in der Metalepsis von *Psycho Pirate* in *ANIMAL MAN* zu finden. Im vorigen Beispiel beginnt *Psycho Pirate* die anderen Superhelden darauf anzusprechen, dass sie sich in Panels befinden (Abbildung 11). Er kann also seine Erzählform wahrnehmen, allerdings bleibt es nicht nur bei dieser Wahrnehmung. Direkt darauf beginnt ein Superheld (*Ultraman*) nicht nur diese Grenze wahrzunehmen, sondern interagiert und manipuliert sie sogar (Abbildung 12). Er berührt den rechten Rand seines Panels, bezeichnet diesen sogar als ‚Wand‘<sup>79</sup>. Daraufhin beginnt er sich gegen die Begrenzung zu lehnen und stützt sich dabei am linken Rand ab. Das Panel beginnt sich dabei zu verformen.

Die Problematik, die sich aus dieser Form der Metalepsis ergibt, erinnert an Scott McClouds Konzept von *Closure*<sup>80</sup>. *Closure* nach McCloud ist eine essenzielle mentale Strategie des Comiclesens, die er als ‚die Teile beobachten, aber das ganze Wahrnehmen‘<sup>81</sup> definiert. Wenn Lesende das Panel einer Comicseite betrachten, müssen sie darauf vertrauen können, dass es ein Fenster in die Storyworld ist. Damit ist automatisch akzeptiert, dass die Storyworld außerhalb des Panelrandes und damit außerhalb von dem, was physisch gesehen wird, weiter existiert. Beim Lesen einer Comicseite, werden Lesende mit Panels in Form von einzelnen Standbildern konfrontiert, die zusammen eine Erzählung ergeben. *Closure* ist der Vorgang, durch den diese separaten Bilder zu einer Idee und damit der Handlung des Comics zusammengefügt werden. Panels müssen irgendwie voneinander getrennt sein, um als separate Bilder wahrgenommen zu werden. Deswegen argumentiert McCloud, dass sich in dem Bereich zwischen den Bildern, genannt *Gutter*, dieser Kombinationsprozess abspielt.<sup>82</sup> Damit ist *Closure* der Vorgang, der das Lesen eines Comics überhaupt erst ermöglicht.<sup>83</sup> Außerdem haben die Lesenden eines Comics

---

<sup>79</sup> Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 22

<sup>80</sup> Closure [ˈkləʊʒə] bedeutet im Englischen so viel wie Abschließung oder Vervollständigung. In der deutschen Übersetzung von McClouds *Understanding Comics* übersetzt Heinrich Anders diesen Begriff mit „Induktion“ (McCloud 2001: 63). Da ich persönlich die Übersetzung Induktion hier unpassend finde, benutze ich den original englischen Begriff. Ebenso benutzt Anders das, meiner Meinung nach ebenfalls unpassende, deutsche Wort „Rinnstein“ (McCloud 2001: 66) statt *Gutter*, weswegen ich hierfür ebenfalls das englische Originalwort benutze.

<sup>81</sup> McCloud 1993: 63

<sup>82</sup> McCloud 1993: 66 – Hierfür muss der Gutter nicht physisch vorhanden sein, der von McCloud postulierte *Gutter Space* stellt mehr einen metaphorischen Raum für die Kombination zweier Bilder dar.

<sup>83</sup> McCloud 1993: 67

dank *Closure* eine aktivere Rolle in der Konstruktion der Handlung, als beispielsweise beim Sehen eines Films. Erstere müssen mental die Lücken zwischen den Standbildern der Handlung mit ihren Interpretationen füllen.<sup>84</sup> Im Gegensatz zu anderen Medien, fällt es im Comic allerdings leichter, eine Interaktion zwischen der Storyworld und dem Erzähldiskurs herzustellen.<sup>85</sup>

Das Spannende an dem dritten Prototyp von Metalepsis ist, dass die Storyworld und ihr Diskurs plötzlich nicht mehr auseinandergehalten werden können. Die Grenzen zwischen dem Erzählten (der Storyworld) und dem Erzählenden (dem Gutter und den Panels) lösen sich auf. Die beiden Erzählebenen, die kategorisch voneinander getrennt sein sollten, greifen plötzlich ineinander über, . Dies macht es für Lesende zu einer Herausforderung, ein kohärentes Bild der Storyworld zu konstruieren. Wie sollen sie sich auch eine Comicwelt vorstellen, in der man einen Panelrand physisch berühren, manipulieren (Abbildung 12) oder gar durchbrechen kann (Abbildung 13)?<sup>86</sup> Morrison geht in *ANIMAL MAN* noch einen Schritt weiter. Seine Charaktere beginnen nicht nur mit dem Panelrand zu interagieren, sondern durchbrechen diesen sogar und begeben sich damit in den Bereich des *Gutters* (Abbildung 13). Im Gegensatz zum *Fourth-Wall-Break* schafft es *Ultraman* durch das Einreißen dieser Wand allerdings nicht in die reale Welt oder in eine andere Storyworld. Stattdessen eröffnet sich ihm das Nichts des *Gutter Space*. Damit öffnet der Superheld den leeren Interpretationsraum, den Lesende nutzen, um die fragmentierten Bilder der Comics zu einer Handlung zusammenzufügen. Die Charaktere blicken ungläubig und erschrocken durch die neue Öffnung ins Nichts,



Abbildung 13: *Animal Man* (1988-1995) #23: 22 – Ultraman überschreitet die Grenze in den Gutter space

---

<sup>84</sup> McCloud 1993: 69

<sup>85</sup> Es ist beispielsweise schwer vorzustellen, wie es aussehen würde, wenn ein Buchcharakter mit seinem Diskurs interagiert, während man ein Comiccharakter einfach dabei zeigen kann, wie er seinen Panelrand berührt.

<sup>86</sup> Thoss 2015: 32

bevor Animal Man diese Leere sogar betreten muss. Denn kurz darauf taucht der verrückte und vermeintlich unbesiegbare *Overman* auf und droht die Welt mit seiner Bombe zu zerstören. Um ihn zu besiegen springt Animal Man durch die Öffnung und beginnt *Overman* aus dem *Gutter Space* heraus zu bekämpfen. Mit seinem Sprung aus dem Panel hat Buddy seine Storyworld verlassen und existiert nunmehr auf der Diskursebene. Da er nun Teil des Erzähldiskurses ist, kann er die Panels von außen beeinflussen und hat auf diese Weise eine Chance gegen den mächtigen und verrückten *Overman*.<sup>87</sup> Die Charaktere des Comics werden alle gemeinsam damit konfrontiert, dass sie fiktiv und damit nicht real sind. *Overman* scheint dies als einziger nicht akzeptieren zu können und besteht darauf weiterhin real zu sein. Am Ende des Kampfes wird er schließlich von Animal Man und dem Comic Diskurs selbst, besiegt. Er wird in einem Panel gefangen, das sich immer mehr verkleinert. Währenddessen tobt er, dass er seine gesamte Welt getötet hätte und anders sei, als die anderen Superhelden. Animal Man erwidert aus dem *Gutter Space*, dass *Overman* von seinen Schöpfern zu dieser Tat gezwungen wurde und sie damit die Schuld an seinen Verbrechen tragen würden. Daraufhin beteuert *Overman* abermals, er sei nicht nur real, sondern sogar realistisch und verdiene deswegen zu leben. Wie in den anderen metaleptischen Vorfällen in *ANIMAL MAN* auch, können *Overmans* letzte Worte als vergebliche Rebellion gegen einen unfairen Schöpfer gelesen



Abbildung 14: *Animal Man* (1988-1995) #24: 15 – *Overman* wird durch den Comicdiskurs besiegt

<sup>87</sup> Thoss 2015: 172

werden<sup>88</sup>: „Lass mich raus. Es ist nicht meine Schuld, dass ich kreierte wurde“<sup>89</sup> (Abbildung 14). Nachdem der Kampf geschlagen ist, kehrt die Erzählstruktur wieder zu ihrer alten Form zurück und Animal Man findet sich in einem Panel wieder.

Die beiden Comics rund um die *Psycho Pirate Metalepsis* kann im Kontext der damaligen Superhelden Comicszene gelesen werden. Sie wurden in einer Zeit veröffentlicht, in der Superhelden durch bahnbrechende Werke von *Alan Moore* und *Frank Miller* ernster, dunkler und realistischer wurden. Thoss sieht *Overmans* Aussagen bezüglich seines eigenen Realismus als Versuch, diesem neuen Standard zu entsprechen, um damit in den Comics bleiben zu dürfen. Dies funktioniert letztendlich nicht und er wird aus der Kontinuität gelöscht, genauso wie die vielen anderen Charaktere, die den Kollaps des DC Multiversums nicht überlebt haben.<sup>90</sup> Dieser Gedanke scheint auch, zumindest teilweise, hinter der Metalepsis des *Peyote Trips* zu stecken, in dem Animal Man seine alte *prä-Crisis* Version trifft. Die alte Version von Animal Man und die Superhelden, die von *Psycho Pirate* für kurze Zeit ins Leben zurückgerufen wurden, sind fast ausnahmslos schwer ernst zu nehmende und etwas alberne in die Jahre gekommene Superhelden.<sup>90</sup> Laut Thoss versucht Grant Morrison mit der *Psycho Pirate Metalepsis* zwei Dinge auszudrücken. Einerseits scheint sie ein Argument dafür zu sein, dass mehr Vielfalt im Superhelden Genre notwendig ist. Andererseits kritisiert Morrison damit das *streamlining*\* und den Superhelden Revisionismus von DC Comics.<sup>91</sup> Weiters kann Buddys wachsendes Metabewusstsein im Laufe der Serie als Allegorie für das Superhelden Comicgenre selbst gelesen werden, das sich so mit seiner eigenen tollpatschigen Vergangenheit auseinanderzusetzen, um Prozess dieser Auseinandersetzung erwachsener zu werden.<sup>92</sup>

Metalepsen des dritten Prototyps können also im Comic sowohl Interaktionen als auch Manipulationen zwischen der Storyworld und dem Diskurs ermöglichen.

---

<sup>88</sup> Thoss 2015: 172

<sup>89</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood, Bollard, 1990 #24: 15 – “What is this thing? I’m Overman! I killed them all! Killed all the world”, “No they made you do it. Don’t you understand? They make it all happen.”, “No! Let me out! I’m not like you! I’m real! I’m realistic! This can’t happen to me!”, “Let me out! I’ts not my fault I was created to be”

<sup>90</sup> Thoss 2015: 173

<sup>91</sup> Thoss 2015: 173f

<sup>92</sup> Thoss 2015: 174

Charaktere können ebenfalls ihre eigene Welt durch Panels verlassen und sich metaleptisch auf der Ebene des Diskurses bewegen. Jedoch kann die Storyworld ebenfalls mit dem *Paratext* oder der physischen Dimension des Mediums interagieren.<sup>93</sup> Der *Paratext*\* eines Mediums umfasst Elemente, die außerhalb des bzw. neben dem eigenen Text liegen (Begleittext)<sup>94</sup>. In Comics (als auch anderen Printmedien) würde dies beispielsweise Zusatzmaterial, wie das Cover, Klappentexte, Seitennummern oder auch Werbung beinhalten.<sup>95</sup> Eine Interaktion mit dem Physischen der Comicseite wäre beispielsweise, wenn Charaktere beginnen würden in ihr Papier Löcher zu reißen oder ähnlich mit der physischen Dimension ihres Comics interagieren. Thoss erwähnt hierfür kein Beispiel von ANIMAL MAN, sondern analysiert eine Szene aus dem *Marvel* Comic THE SENSATIONAL SHE-HULK. In diesem gelangen Charaktere durch ein Loch in ihrer Comicseite zu einer Werbung, die sich auf der nächsten Seite befindet. Sie laufen über diese Werbung und einer der Charaktere stolpert über die Heftklammer in der Mitte des Comics.<sup>96</sup> Dieses Beispiel zeigt sowohl eine Interaktion mit dem Paratext (die Charaktere wundern sich lautstark über diese seltsame Umgebung) als auch die Interaktion und Manipulation der physischen Comicseite (Loch in der Seite, stolpern über die Klammer). Auch die Storyworld von ANIMAL MAN interagiert mit paratextuellen Elementen. Im Speziellen während dem, im vorigen Abschnitt erwähnten, *Peyote Trip* in Ausgabe 19. Dies geschieht als erste metaleptische Szene in Buddys Drogentrip, direkt bevor er den *prä-Crisis Animal Man* trifft. In seiner Halluzination schwebt er zu diesem Zeitpunkt vor einem Blauwal, der ihm Geheimnisse über seine Existenz verraten will.<sup>97</sup> Die nächsten zwei Seiten zeigen überraschend 10 gleichmäßig angeordnete, quadratische Panels, die Animal Man's Herkunft kurz zusammenfassen. Das Ganze erinnert stark an einen ‚Was bisher geschah‘ *Paratext*, der neuen Lesenden die wichtigsten Infos der vorangegangenen Comics geben soll. Tatsächlich trägt das Erste Panel die Überschrift „Who's Who in the DC Universe“.<sup>98</sup>

---

<sup>93</sup> Thoss 2015: 33

<sup>94</sup> Berlatsky 2009: 164

<sup>95</sup> Thoss 2015: 35

<sup>96</sup> Thoss 2015: 34

<sup>97</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 5

<sup>98</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 6

Die WHO's WHO Serie von DC umfasste eine Reihe von Heften, die zusammenfassend alle relevanten Informationen rund um Hintergrund, Herkunft und Fähigkeiten aller DC Superhelden und Superheldinnen kurz und prägnant gesammelt haben. Sie sollte es Lesenden ermöglichen, sich in dem riesigen *Kanon*\* an Charakteren und Handlungen zurechtzufinden. Die Reihe kann als umfangreicher *Paratext* gesehen werden, der es ermöglicht die weitläufige Superhelden Kontinuität zu verstehen. Ganz im Stil dieser Reihe zeigen hier die ersten 6 Panels wie Animal Man seine Kräfte erlangte (Abbildung 15). Die Seite unterscheidet sich von dem Rest des Comics durch die quadratische, konservativere *Panelung*\* und durch eine andere Schriftart. Das visuelle Vokabular deutet klar auf einen *Paratext* hin, der nicht Teil der Erzählung ist. Dies allein mag noch nicht seltsam wirken. Zwar scheint es überraschend, dass ein solcher *Paratext* plötzlich eine Handlung durchbricht, jedoch ist dies nicht ausreichend, um den Effekt des Paradoxen hervorzurufen. Wird die Seite umgeblättert sieht man im selben Stil drei weitere Panels, die Animal Mans Kräfte erklären und seine Familie zeigen. Im vierten und letzten Panel des Paratextes allerdings wurde die vorher klare Panelumrandung mit einer dünneren, nervös gezeichneten, gezackten Linie ersetzt. Bei genauerem Hinsehen sieht man Buddy, der sich anscheinend vor dem Panel befindet und die Comicseite hinunterfällt. Der rote Seitenhintergrund des *Paratextes* zerfließt zu einem Wirbel, in den er hineinfällt. Die Form des *Paratextes* war normal und stabil, bis Buddy auftauchte. In dem Moment, in dem er sich vor dem Panel befindet, verändert sich dieses und beginnt instabil zu werden. Es weist damit alles daraufhin, dass der *Paratext* nicht getrennt von der Storyworld existiert hat, sondern



Abbildung 15: Animal Man (1988-1995) #19: 6 – Paratext in Animal Man

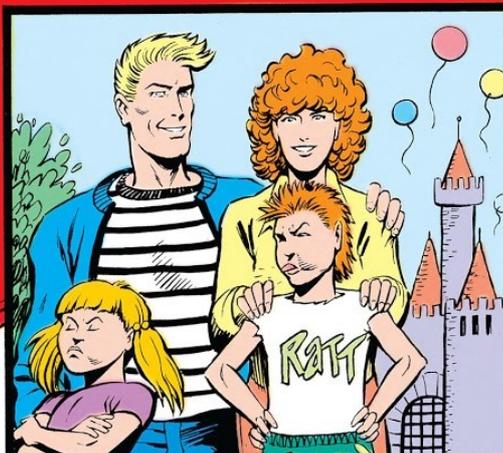


Drawing directly on fundamental evolutionary energies, he learned to adapt specific animal abilities into useful metahuman skills.

At Roger's suggestion, Buddy donned a costume to fight crime as *Animal Man*.



Animal Man was inactive for a number of years before recently resuming his super-hero career. He now divides his time between membership in *Justice League Europe* and the animal rights movement, to which he is passionately committed.



Buddy is married to his childhood sweetheart, *Ellen Frazier*, and has two children—*Cliff* (9) and *Maxine* (5).



He still remains unaware as to the full extent of his animal abilities.



NO MORE.

NO MORE IGNORANCE.

Abbildung 16: *Animal Man* (1988-1995) #19: 7 – Metalepsis zwischen der Storyworld und Paratext

metaleptisch seinen Weg in die Drogenfantasie von Buddy gefunden hat. Damit gelangte ein *paratextuelles* Element des Mediums metaleptisch in die Storyworld der Erzählung. Direkt darauf erscheint der *Prä-Crisis Animal Man* und verkündet, dass ‚das nicht so passiert ist.‘<sup>99</sup> Er beginnt Buddy die Unterschiede zwischen ihren beiden Hintergrundgeschichten zu erläutern (siehe Abschnitt 5.7.2). Dadurch wird in der Erzählung bestätigt, dass der *Who’s Who Paratext* in der Storyworld existierte, da er von den beiden Charakteren offensichtlich gelesen werden konnte. Dies bestätigt, dass es sich hier tatsächlich um eine Metalepsis des dritten Prototyps handelt.

Abschließend, bevor diese Arbeit zu weiteren Analysen von Metalepsis in Grant Morrisons Superhelden Miniserie THE MULTIVERSITY übergeht, werden im letzten Abschnitt dieses Kapitels noch die möglichen Effekte und Gründe für die Einführung und Nutzung von Metalepsis diskutiert.

## 5.8 Metalepsis und ihre Aufgaben

Es gibt zahlreiche Absichten und Effekte bezüglich dessen, was Metalepsis für Erzählungen und deren Medium leisten kann, von denen ich einige an dieser Stelle diskutieren werde. Dieser Abschnitt also setzt sich mit der Frage nach dem Warum rund um Metalepsis auseinander.

Einer dieser Effekte, der immer wieder erwähnt und diskutiert wird ist, dass Metalepsis einen anti-illusionierenden Effekt haben kann. Hierfür wird argumentiert, dass sie entgegen der klassischen Erwartungen der Lesenden steht, die da wäre, dass eine normale Erzählung, in den meisten Fällen nur eine Storyworld beinhaltet.<sup>100</sup> Durch Metalepsis weichen Narrative von etablierten Konventionen und Normen ab und bekommen dadurch einen paradoxen Charakter<sup>101</sup>. Dies führt, da die Storyworld eng mit Mimesis verschlungen ist, dazu, dass die Erzählung ihre eigene Künstlichkeit aufzeigt. Die Erinnerung, dass die Geschichte künstlich ist, wird die

---

<sup>99</sup> Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 9

<sup>100</sup> Kukkonen 2011b: 10

<sup>101</sup> Kukkonen benutzt hier Werner Wolfs Definition von Paradox als „außerhalb der Konvention“ (Wolf in Kukkonen 2011b: 10)

Immersion der Lesenden zerrüttet und sie werden aus der Illusion gerissen.<sup>102</sup> Aussagen wie diese erinnern stark an Sichtweisen und Konventionen der *Unnatürlichen Narration* und bringen dadurch ähnliche Problematiken mit sich. Die, meiner Meinung nach, größte dieser Problematiken ist, dass meist, wenn von Erwartungen und Reaktionen der Lesenden gesprochen werden, zu viele Pauschalaussagen getätigt werden. Was Lesende als anti-illusionistisch und entfremdend<sup>103</sup> empfinden, ist von zu vielen Faktoren abhängig. Solche Faktoren können zwar ihre Erwartungen oder Annahmen über eine Storyworld sein<sup>104</sup>, jedoch spielen hier noch multiple andere Faktoren mit, die zu Zeit- und Erfahrungsspezifisch, kurz zu komplex, sind um pauschal urteilen zu können. Metaleptische Vorkommnisse oder Erzählstrategien, die einen Großteil von Lesenden irritiert und entfremdet hätten, können schon kurze Zeit später naturalisiert<sup>105</sup> worden sein, wodurch ihr desillusionierender Effekt wieder in Frage gestellt werden kann. Dies ist einer der Gründe, warum ich versuche bei Analysen, die bei Metalepsis einen anti-illusionierenden Effekt als Begründung sehen Vorsicht walten zu lassen und mich mehr auf andere Aspekte zu konzentrieren.

Zumindest sei Jeff Thoss zitiert, der 5 Anwendungsgründe von Metalepsis in der Populärkultur definiert:

1. Metalepsis zum Untersuchen von *Eskapismus*<sup>106</sup>
2. Metalepsis als populärkulturelle Selbstinspektion<sup>106</sup>
3. Metalepsis zur Erfindung von Allegorien der Selbstbestimmung<sup>107</sup>
4. Metalepsis als ‚Selbstbeweihräucherung‘<sup>107</sup> und
5. Metalepsis als Parodie<sup>108</sup>

---

<sup>102</sup> Kukkonen 2011b: 10

<sup>103</sup> „estrangement“ - Alber & Heinze 2011: 2

<sup>104</sup> Fehrle 2011: 212

<sup>105</sup> Naturalisiert im Sinne von Roland Barthes Konzept von „naturalization“ – kulturelles Wissen, dass für uns schon so normal ist, dass es nicht mehr konstruiert wirkt. In unserem Fall wirkt etwas nicht mehr desillusionierend, weil wir uns durch wiederholte Repräsentation daran gewöhnt haben. (Barthes 1984 in Kukkonen 2013: 59)

<sup>106</sup> Thoss 2015: 43 – “escapism as popcultural self-inspection”

<sup>107</sup> Thoss 2015: 43 – “telling allegories of self-determinism

<sup>108</sup> Thoss 2015: 44

Natürlich sind diese Anwendungsgründe für Metalepsis nicht die einzigen Kategorien, sondern repräsentieren vielmehr Thoss' gefundenen Möglichkeiten, wie Metalepsis in Populärkultur benutzt werden kann.

Im Kontext der ersten beiden Anwendungsgründe stellt Thoss, den Zusammenhang zwischen *Eskapismus*\* und Populärkultur her, der fast immer negative Konnotationen mit sich bringt.<sup>109</sup> So sei zwar *Eskapismus* auch in *Hochkultur*<sup>110</sup> vorhanden, ist dort aber nur eine von vielen Eigenschaften, wodurch solche Medien grundsätzlich höher zu bewerten seien. Im Gegensatz dazu habe Populärkultur außer Eskapismus nichts zu bieten.<sup>109</sup> Thoss geht darauf ein, wie überraschend kompatibel Metalepsis mit Populärkultur sei, wo sie eingesetzt werden kann, um das eigene Medium selbstreferentiell zu untersuchen, zu kritisieren oder schlicht den Genuss von Immersion und Phantasie zu feiern.<sup>109</sup>

Er sieht diese Untersuchung von Eskapismus als so etwas wie ‚populärkulturelle Selbst-inspektion durch Metalepsis‘.<sup>109</sup> So könne durch metaleptische Grenzüberschreitungen in *ANIMAL MAN DIE Comicingindustrie* den Blick auf sich selbst richten. Mit der *Psycho Pirate Metalepsis* und dem Treffen zwischen dem neuen und alten Animal Man während dem *Peyote Trip*, kann Morrison sein Bedauern darüber ausdrücken, dass viele beliebte Superhelden unzeremoniell gelöscht wurden und eigentlich etwas Besseres verdient hätten. Er konnte also mithilfe von Metalepsis über die Entwicklung seines eigenen Mediums reflektieren, es kritisch inspizieren und die eigene Meinung äußern.

Der dritte Anwendungsgrund wäre die Einführung von Allegorien der Selbstbestimmung. Hier erwähnt Thoss den metaleptischen Archetypus des/der Schreibenden, die als omnipotente gottgleiche Wesen präsentiert werden. Deren Charaktere sind jedoch imstande zu erkennen, dass sie nie Kontrolle über ihr eigenen Lebens hatten und rebellieren daraufhin, in einem Akt der Selbstbestimmung, gegen ihre Autoren oder Autorinnen.<sup>111</sup> Dieses Thema der Rebellion gegen die eigenen Schöpfer, bzw. Schöpferinnen, und der Frage, wie sehr

---

<sup>109</sup> Thoss 2015: 43

<sup>110</sup> Hier benutzt als Antonym zu Populärkultur

<sup>111</sup> Thoss 2015: 43

das Individuum sein Handeln tatsächlich selbst bestimmen kann, ist ebenfalls in den vorigen Beispielen von ANIMAL MAN beobachtbar.

Im Gegensatz dazu ermöglicht die vierte Funktion von Metalepsis eine Selbstbeweihräucherung<sup>112</sup>. Autoren und Autorinnen, als auch die Charaktere feiern sich selbst und ihren Status als Ikonen des Genres.<sup>113</sup> Möglicherweise könnte dies einer der Gründe für die Metalepsis in LOBO sein, in der Keith Giffen seine Schöpfung gegen die anderen großen DC Superhelden hetzt, um ihnen zu zeigen, dass sie gewissermaßen langfristig unterlegen sind und dessen Kultstatus nichts anhaben können.

Die fünfte und letzte Anwendungsform ist die Einführung von Metalepsis zu parodistischen Zwecken. Oftmals wird metaleptisches Wissen eingesetzt, um humoristische und parodistische Kommentare über das eigene Medium, Stereotype, etc. zu bestätigen. Hier kann ebenfalls LOBO als Beispiel herangezogen werden. Seine metaleptischen Äußerungen und die daraus resultierende ironische Stimmung, tragen viel dazu bei, dass über seine Eskapaden gelacht werden kann, anstatt sie als verwerflich abzulehnen.

Metalepsis kontaminiert Erzählungen. Buddy Bakers Gedanken und sein ganzes Dasein werden von dieser Erkenntnis, dass beide fiktiv sind, immer mehr übernommen und infiziert. Je öfter eine Überschreitung vorkommt, desto mehr gerät seine Weltwahrnehmung ins Wanken. Im Gegensatz dazu kontaminiert Metalepsis die Welt von LOBO anders. Sein angedeutetes fiktionales Selbstverständnis gibt den Lesenden zu verstehen, dass sich Lobo im Klaren darüber ist, dass seine Taten keine Konsequenzen haben. Seine ruchlosen Taten können mit etwas Ironie und nihilistisch gefärbten Humor genossen werden, was ohne metaleptischen Eskapaden nicht möglich wäre.

---

<sup>112</sup> Im englischen Original „selfadulation“ (Thoss 2015: 44) wörtlich: „Selbstbewunderung“, „Selbstschmeichelung“

<sup>113</sup> Thoss 2015: 44

## 5.9 Zusammenfassung

Dieses Kapitel hat Metalepsis als Überschreiten der Grenze zwischen einer hierarchisch untergeordneten Storyworld und einer ontologisch übergeordneten oder realen Welt definiert. Metalepsen können so *normalisiert* werden, dass sie ihren unkonventionellen Charakter verlieren und Teil des Erzählvokabulars werden. Sie sind in non- und anti-mimetischen Texten zu finden, mit ihrer Akzeptanz geht ein unkonventioneller, paradoxer Effekt einher, jedoch nicht zwingend ein desillusionierender. Metalepsen können anhand ihrer Form und Richtung als *rhetorisch*, *ontologisch*, *absteigend* und *aufsteigend* definiert werden und in drei Prototypen eingeteilt werden. Die Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und einer anderen fiktiven Welt (Prototyp 1), die Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und der Realität (Prototyp 2) und die Grenzüberschreitung zwischen einer Storyworld und ihrem Diskurs (Prototyp 3). Ebenfalls wurden einige der Gründe für die Anwendung von Metalepsen erwähnt und dabei festgestellt, dass Metalepsis als metareferentielles, humoristisches Stilmittel am meisten vorzukommen scheint.

## 6 Metalepsis in Grant Morrisons THE MULTIVERSITY

In diesem Kapitel werde ich genauer darauf eingehen wie Grant Morrison Metalepsis in seiner Superhelden Miniserie THE MULTIVERSITY einsetzt. Außerdem werde ich hier zu zeigen versuchen, dass Reisen zwischen den Paralleluniversen des DC Multiversums unter bestimmten Umständen durchaus metaleptisch sein können. Um diese beiden Themen möglichst verständlich zu machen, beginnt dieses Kapitel mit Abschnitt 6.1, einer Einführung in Geschichte und Genealogie des DC Superhelden Multiversums. Die ist gefolgt von der Diskussion, dass DCs Paralleluniversen metaleptisch bereist werden können (Abschnitt 6.2). Da ich vorhabe die Metalepsen von THE MULTIVERSITY im Kontext von Morrisons Ansichten und Leben zu besprechen, ist eine kurze Einführung in seine Biographie notwendig. Im selben Abschnitt 6.3 werde ich auch auf Morrisons letzte Metalepsis in ANIMAL MAN eingehen. In Abschnitt 6.4 und 6.5 werde ich zuerst auf den Kontext von THE MULTIVERSITY eingehen und den Inhalt der Miniserie vorstellen. Die Analyse von Metalepsis in THE MULTIVERSITY beginnt mit Abschnitt 6.6 in dem ich die Comics der Miniserie als metaleptische Kommunikationsmittel besprechen werde. In Abschnitt 6.7 werde ich die Umstände der interdimensionalen Reisen in THE MULTIVERSITY behandeln und warum diese als metaleptische Grenzüberschreitungen bezeichnet werden können. In Abschnitten 6.8 und 6.9 werde ich im Detail auf die zwei Comics ULTRA COMICS und PAX AMERICANA der Reihe eingehen.

## 6.1 Das DC Comics Multiversum

Viele von Grant Morrisons DC Comicreihen setzen sich mit dem Multiversum des Comicverlags auseinander, wie beispielsweise in den Beispielen von *ANIMAL MAN* gesehen werden kann. Um Morrisons metaleptische Konzepte in *THE MULTIVERSITY* umfassend und übersichtlich besprechen zu können, ist ein Exkurs in die Geschichte des DC Superhelden Multiversums notwendig. Aus diesem Grund werde ich in den nächsten Abschnitten einen genaueren Überblick über die Geschichte und Entwicklung des Superhelden Multiversums von DC geben. Bevor aber das DC Multiversum, mit seinen vielen verschiedenen Versionen der Welt erschaffen werden konnte, musste erst ein DC Universum entstehen.

### 6.1.1 Das DC *Golden Age* Universum

Die Ursprünge dieses Universum fallen in die Hochzeit der klassischen amerikanischen Superheldencomics: Im *Golden Age of Comics*<sup>\*114</sup>. 1941, nur drei Jahre nach dem ersten Auftritt von *Superman*, entstand dieses Universum in der Comicreihe *ALL STAR COMICS #3*. In diesem Heft fand das erste Team-Up von DCs größten Superhelden in der Form der *Justice Society of America* (JSA) statt. Die Idee war, DCs populärste Superhelden, die davor in ihren eigenen, abgeschlossenen Comics existierten, in einer Reihe zusammenzuführen. Sie sollten gemeinsam Bedrohungen bekämpfen, die für die einzelnen Helden allein zu groß und mächtig waren. Mit der Bildung der *JSA* etablierte sich die Vorstellung, dass die verschiedenen Helden von DC zusammen in einem Universum existierten. Mit dem Beginn dieser Comicreihe wurden also DCs separate Storyworlds zu einem Universum mit einer einzelnen Kontinuität zusammengefasst. Dies wirkte sich auch auf die betroffenen Comicerzählungen aus. Veränderungen, die in den Comicreihen der einzelnen Charaktere geschahen, wurden in die Abenteuer der *JSA* übertragen und umgekehrt. Wenn sich also beispielsweise das Kostüm des *Flash* in seinem Solocomic veränderte, war sein Kostüm im nächsten *ALL STAR COMIC* ebenfalls

---

<sup>114</sup> Das *Golden Age* (dt. Goldene Zeitalter) der Comics begann 1938 mit den ersten Superhelden Comic von *Superman* und endete mit dem Überarbeiten und Verändern vieler Superhelden und Superheldinnen in den späten 1950er Jahren. In dieser Zeit wurde der Archetyp des Superhelden entwickelt und Comics stellten sich als Verkaufsschlager heraus (Schikowski 2014:82f).

anders.<sup>115</sup> Es sollte 20 Jahre brauchen, bis sich dieses einzelne Universum zu dem expansiven Comic-Multiversum des Silver-Age entwickeln konnte.

### 6.1.2 FLASH OF TWO WORLDS, das DC Multiversum

Auf das *Golden Age* folgte in den 1950er Jahren das *Silver Age of Comics*\*. In diesem wurden viele Charaktere der DC Comics Familie neu erfunden. Zwei sind am bemerkens- und nennenswertesten: Einerseits die neue Leserezeption der Superhelden Leserschaft und andererseits die Einführung des *Comics Code*\* und die Gründung der *Comics Code Authority (CCA)*\*.<sup>116</sup> Die veränderte Rezeption der Superheldengeschichten ist nachvollziehbar, schließlich forderten deren mittlerweile erwachsenen Lesenden, neuere, ebenso erwachsene Storylines. Konträr zu dieser Forderung, verpflichteten sich die Comichersteller aus Gründen des Jugendschutzes ab 1955 zur Selbstzensur durch den sogenannten *Comics Code*. Zwar traf dies primär Comichersteller die sich auf Horror, Thriller und Avant-Garde Comics spezialisiert hatten, jedoch wurden durch den *Code* auch die Comics der Superhelden steriler, zurückhaltender und konformer.<sup>117</sup>

Die Branche verpflichtete sich zur Selbstzensur und ab 1955 trugen die amerikanischen Comichefte nun eine kleine Briefmarke oben im Eck, auf der zu lesen war: ‚Approved by the Comics Code Authority‘. Von diesem Zeitpunkt an verzichteten die Verlage auf gewalttätige und erotische Inhalte und brachten nur noch jugendfreie Darstellungen. Diese Selbstregulierung allerdings nivellierte die Inhalte der Comic Books, innovative oder gar subversive Strömungen wie aus dem Hause EC wurden nahezu unterbunden.<sup>117</sup>

Vor der Einführung des *Codes* hatte sich um das Medium Comic bereits eine erwachsenere Leserschaft gebildet, die nicht nur aus erwachsenen Fans, sondern auch aus Armeeveteranen des zweiten Weltkriegs bestand. Diese Veteranen hatten begonnen Superheldencomics zu lesen, die als Lesestoff an die amerikanische Front kamen. Diesem Interesse an komplexeren Geschichten konnten die verhältnismäßig simpleren Superheldencomics der *Golden Age* nur schwer nachkommen. Dies hatte

---

<sup>115</sup> Friedenthal 2019: 21

<sup>116</sup> Schikowski 2014: 86

<sup>117</sup> Schikowski 2014: 72f

zur Folge, dass die älteren Leser und Leserinnen auf jene Thriller und Horrorcomics umstiegen, die durch den *Comics Code* zum Verschwinden gebracht werden sollten. Durch das Abwandern dieses Teils der Leserschaft und der mangelnden Komplexität der Geschichten wurde ein Superheldencomic nach dem anderen eingestellt.<sup>118</sup>

Durch die Einführung des *Comics Code* begannen sich Superheldencomics wieder besser zu verkaufen, da Thriller und Horror-Konkurrenz durch die strengen Auflagen des Codes ausgefallen waren. Steigende Verkaufszahlen und neue Lesende veranlassten DC die bekanntesten Superheldenreihen des *Golden Age* zu erneuern.

Einer der ersten Helden, der in der Manier des *Silver Age* erneuert wurde, war der schnellste Mann der Welt: *The Flash*. Dieser trat nicht nur „wesentlich eleganter und moderner“ durch ein neues „schneidiges Kostüm“ und eine „filmischere“ Inszenierung auf<sup>119</sup>, sondern bekam auch eine neue Identität mit passendem Hintergrund.

Während der Flash des *Golden Age* als Student mit dem Namen *Jay Garrick* bekannt war, bekam dieser neue *Silver Age Flash* den Namen *Barry Allen* und einen Job als forensischer Wissenschaftler bei der Polizei. Allens Charakter wurde außerdem noch ein einzigartiger Twist gegeben: Sein Kostüm und seine Superhelden-Persona\* sind inspiriert von einer Reihe an Superhelden Comics, die in seiner Storyworld existieren, nämlich die des Flash's des *Golden Age*, *Jay Garrick*.<sup>120</sup> Die Abenteuer des *Golden Age Flash's* existieren also in den Comics von *Barry Allens Welt*.

*Barry Allens Flash* ist nicht nur der erste Superheld, der für das *Silver Age* überarbeitet wurde, sondern auch der Charakter, der das DC Multiversums einläuten sollte. Seine 1961 Storyline *FLASH OF TWO WORLDS* (die bereits in Abschnitt 5.6 kurz erwähnt wurde) wird als der Beginn des DC Multiversums betrachtet. In dieser Geschichte wurden drei grundlegende Gesetzmäßigkeiten etabliert, die noch bis heute Teile des DC Multiversums sind.

---

<sup>118</sup> Friedenthal 2019: 21– Am Rande erwähnenswert ist hier, wie der Hersteller *Entertaining Comics* (EC Comics) durch den *Comics Code* regelrecht Bankrott ging, als er einen Imagewechsel zu *Mad Magazine* vollzog, womit eines der erfolgreichsten humoristischen Satiremagazine geboren wurde. Weiterführend ist hier das Kapitel *Die Krise – EC Comics und der Comics Code* in Klaus Schikowskis *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler* zu empfehlen. Schikowskis gesamtes Buch empfehle ich hier als grundlegende Literatur zur Geschichte des Comics.

<sup>119</sup> Schikowski 2014: 88

<sup>120</sup> Friedenthal 2019: 22 – Der Grund hierfür ist nicht genau bekannt, Friedenthal merkt an, dass dies höchstwahrscheinlich als Insider-Witz für Fans gedacht war, die sich noch an die *Golden Age Flash Comics* erinnern konnten und, so wie *Barry Allen*, ebenfalls mit diesen aufgewachsen sind.

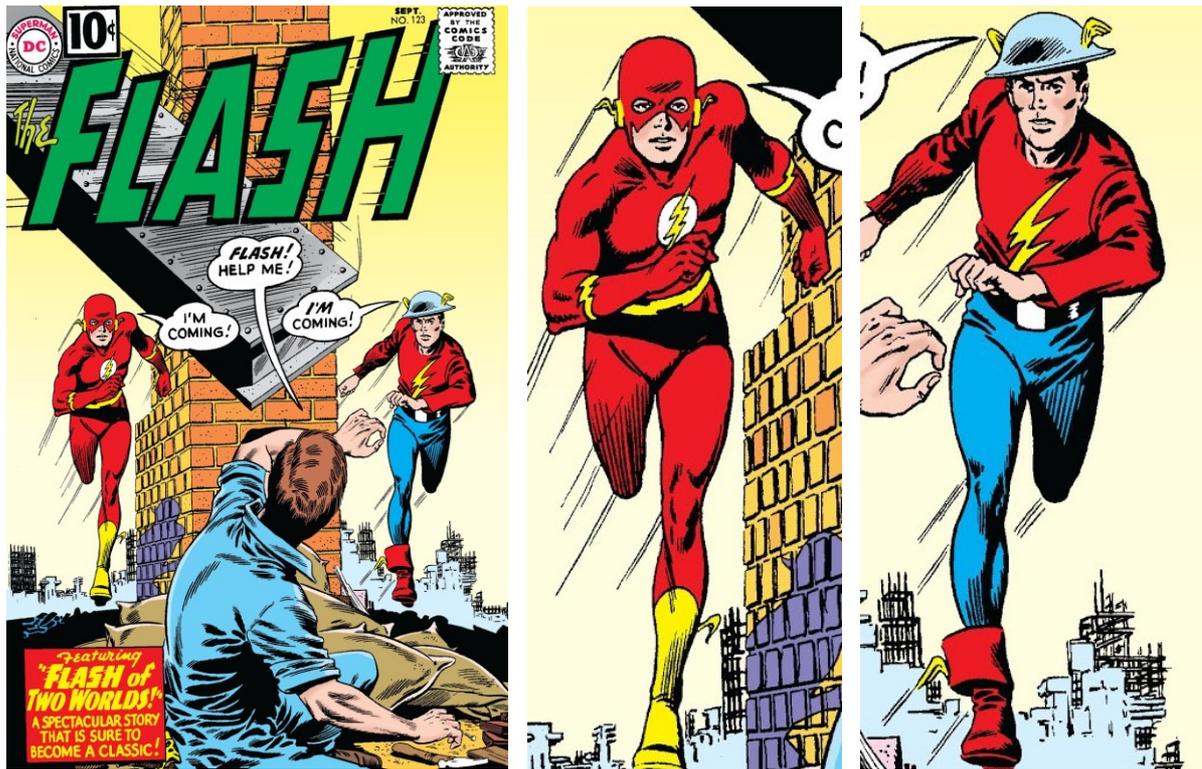


Abbildung 17: The Flash (1959-1985) #123: 0 – Flash of Two Worlds Cover. Im Detail: Barry Allens Flash (links) und Jay Garricks Flash (rechts)

In FLASH OF TWO WORLDS (in Zukunft als FOTW abgekürzt) läuft Allen so schnell, dass sein Körper mit einer seltsamen Frequenz zu vibrieren beginnt und er sich plötzlich in einer fremden Welt wiederfindet. Es dauert nicht lange bis er herausfindet, dass er irgendwie in das Universum seines Comichelden Jay Garrick geraten ist. Anfänglich verwirrt, durchschaut Allen schnell was geschehen sein muss und findet den mittlerweile pensionierten Jay Garrick. Allen stellt die Theorie auf, dass die beiden Universen denselben physischen Ort einnehmen, allerdings voneinander getrennt sind, weil sie in verschiedenen Frequenzen vibrieren. Er konnte nur deshalb in dieses Paralleluniversum gelangen, da er durch seine Supergeschwindigkeit in derselben Frequenz zu vibrieren begonnen hatte wie Garricks Universum.

Dieses wissenschaftlich äußerst dubiose Konzept ist die erste physikalische Gesetzmäßigkeit, die durch die gesamte Geschichte des DC Multiversums gleichbleibt: Vibrationsfrequenzen. Die einzelnen Universen vibrieren mit verschiedenen Frequenzen und sind dadurch voneinander getrennt. Grenzen zwischen den Universen können überschritten werden, wenn ein Charakter, ein

Gegenstand oder ein Fahrzeug in der Frequenz des anderen Universums vibriert.<sup>121</sup>  
Allens Vibrationstheorie erklärt ebenfalls die Existenz von Garrick in seiner, Allens Welt als Comiccharakter.<sup>122</sup>

Barry Allen:

Siehst du, ich wurde der superschnelle *Flash* auf meiner Erde, so wie du *der Flash* deiner Erde wurdest! Von *deinen Flash Abenteuern* zu lesen inspirierte mich die geheime Identität *des Flash's* anzunehmen.

Jay Garrick:

Was?! Wie hast du jemals von *mir* gelesen?

Barry Allen:

Du warst einst, naja bekannt in meiner Welt – Als fiktiver Charakter, der in einem Magazin namens *Flash Comics* erschien! Als ich ein Jugendlicher war – warst du mein Lieblingsheld! Ein Autor mit den Namen *Gardner Fox* hat über deine Abenteuer geschrieben – Er hat behauptet diese wären ihm im Traum erschienen.

Offensichtlicherweise war *Fox's* Gedächtnis, wenn er schlief auf derselben Vibrationsfrequenz „eingestellt“ wie deine Erde! Das erklärt, wie er den *Flash* „erträumen“ konnte! Das Magazin wurde 1949 eingestellt.

Jay Garrick:

Erstaunlich! Das war das Jahr, in dem Ich – *der Flash* – in den Ruhestand ging ...<sup>122</sup>

Diese Szene illustriert Thoss' Argumentation in Abschnitt 5.6, dass Reisen in Paralleluniversen nicht metaleptisch sind. Barry Allens Erklärung versucht Elemente, die möglicherweise als metareferenziell oder metaleptisch interpretiert werden könnten, möglichst schnell im Keim zu ersticken. In diesem Sinne wird seine vermeintlich metaleptische Reise in das Comicheft seines Kindheitshelden schnell

---

<sup>121</sup> Fox, Infantino, Giella 1961 #123: 8; Friedenthal 2019: 23

<sup>122</sup> Fox, Infantino, Giella 1961 #123: 10

Barry Allen (BA); Jay Garrick (JG)

BA: "So you see, I became the super-fast *Flash* on my earth much as you became *the Flash* on yours! Indeed, reading of *your Flash adventures* inspired me to assume the secret identity of *the Flash!*"

JG: "What?! How did you ever read about *me?*"

BA: "You were once well-known in my world – as a fictional character appearing in a magazine called *Flash Comics!* When I was a youngster – you were my favorite hero! A writer named *Gardner Fox* wrote about your adventures – which he claimed came to him in Dreams!

Obviously when *Fox* was asleep, his mind was 'tuned in' on your vibratory earth! That explains how he 'dreamed up' *the Flash!* The magazine was discontinued in 1949!"

JG: "Amazing! That's the very year I – *the Flash* – retired ..."

pseudowissenschaftlich erklärt und damit *normalisiert*. Thoss sieht in solchen weit hergeholtten Erklärungen die Tendenz der Superhelden Comics metaleptische Spannungen sofort zu entschärfen.<sup>123</sup> Jedoch, so würde ich argumentieren, ändert diese Erklärung wenig an dem metaleptischen Effekt von Allens Reise. Vielmehr wirft diese Szene die Frage auf, was Realität und Fiktion in den DC Comics genau voneinander unterscheidet. Es wird ebenfalls in Frage gestellt, welche Welt, die hierarchisch übergeordnete sein sollte. Allen erwähnt auch, dass der Autor von Garricks Comicreihe ein gewisser Gardner Fox sei. Ein Blick auf das Cover oder die erste Seite zeigt, dass Gardner Fox ebenfalls der Autor von FOTW ist. So hat sich Fox anscheinend metaleptisch absteigend in die Storyworld von Barry Allen geschrieben. Bevor ich allerdings näher auf FOTW, dessen Implikationen und die damit einhergehende metaleptische Problematik von interdimensionalen Reisen in den Comics von DC eingehen kann (siehe Abschnitt 6.2), muss das DC Multiversum und seine physischen Gesetze erst einmal fertig etabliert werden.

Die zweite Gesetzmäßigkeit des DC Multiversums, die in FOTW etabliert wird, ist die Tatsache, dass die Realität der einen Welt die Fiktion einer anderen sein kann. So werden in einem Universum Comics veröffentlicht, deren Handlungen in einem anderen Universum tatsächlich geschehen. Ein Konzept, das nur selten in DCs Storylines eingebaut wurde und, meines Wissens, erst ein halbes Jahrhundert später in Grant Morrisons *THE MULTIVERSITY* wieder aufgegriffen wurde.

Das dritte grundlegende Gesetz, das hier nur am Rande erwähnt sei, besagt, dass sich die Zeit in den verschiedenen Universen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegt. Dies ermöglichte den Autoren und Autorinnen des DC Universums zwei Versionen eines Charakters in unterschiedlichem Alter darzustellen bzw. manche überhaupt altern zu lassen.<sup>124</sup>

Interessant ist, dass, obwohl sich sämtliche Aspekte der DC Welten und deren Charaktere in ständiger Veränderung und Neuerfindung befinden, diese drei Gesetzmäßigkeiten fast unverändert gleichblieben. Sie bilden eine der wenigen

---

<sup>123</sup> Thoss 2015: 27

<sup>124</sup> Friedenthal 2019: 23 – Beispielsweise altern die Superhelden und Heldinnen in der Hauptkontinuität von DC prinzipiell nicht, während Charaktere in einigen anderen Universen älter werden können und sich damit auch in den Ruhestand begeben können.

Konstanten der DC *Megakontinuität*<sup>\*125</sup>, die sich in einem ständigen und chaotischen Wandel befindet und von Widersprüchen und *Schmetterlingseffekten*<sup>\*</sup> geprägt ist.

In seinem Buch zur umfassenden Geschichte der Welten von DC teilt Andrew Friedenthal das DC Multiversum in drei Phasen ein. Die erste Phase umfasst das expansive Prä-Crisis Multiversum, das mit FOTW begann und 24 Jahre später mit CRISIS ON INFINITE EARTHS beendet wurde. Während die erste Phase als spielerisch experimentell und expansiv gesehen werden kann, wird in der zweiten Phase DCs Kontinuität als chaotisch, widersprüchlich und verwirrend definiert. Ihre ständigen Veränderungen, *Reboots*<sup>\*126</sup> und *Retcons*<sup>\*127</sup> sind noch frisch im Gedächtnis von Comicfans, da die Dritte Phase, so Friedenthal, erst kürzlich mit dem Abschluss der Comicserie DARK KNIGHTS METAL im März 2018 begann.<sup>128</sup>

### 6.1.3 Das Prä-Crisis DC Multiversum (1961-1985)

Mit FOTW war dem DC Multiversum Tür und Tor geöffnet. Nachdem Allens Flash in seine eigene Kontinuität zurückkehrte, wurde die Welt Jay Garricks und der anderen *Golden Age* Superhelden als *Earth-2*<sup>\*</sup> (Erde 2) bekannt, während Allens Welt die Bezeichnung *Earth-1*<sup>\*</sup> bekam. Hier war das Multiversum (wie auch bereits in Abschnitt 5.7 erwähnt) Methode und Instrument um *Kontinuitätsfehler*<sup>\*</sup> und narrative Widersprüche zu rationalisieren, die über viele Jahrzehnte entstanden waren.<sup>129</sup> Besaß Superman beispielsweise in einem Comic eine Fähigkeit, die ihn zu mächtig machte oder nicht zu ihm passte, konnte an einer späteren Stelle behauptet werden, diese Kraft besäße ein anderer Superman in einer Paralleldimension. Gleichzeitig wurde die Idee eines Multiversums immer wieder spielerisch genutzt um neue Ideen,

---

<sup>125</sup> "Megacontinuity" Ein Begriff, den Morrison immer wieder für das DC Multiversum benutzt

<sup>126</sup> Reboot: Etwas, dass wiederbelebt oder revitalisiert wird, speziell Filme oder Fernsehserien, die mit einem neuen Drehbuch und neuen SchauspielerInnen oder Ähnlichem neu veröffentlicht werden (OED reboot, *n.*). Im Kontext von Comic, wäre beispielsweise Barry Allens Flash ein *Reboot* von Jay Garricks Flash.

<sup>127</sup> Retcon: Ein englisches Portmanteau Wort, das in vor Allem in Fancommunities immer wieder benutzt wird. Es setzt sich zusammen aus den Worten RETroactive CONtinuity und beschreibt neue Informationen in einem langlaufenden Narrativ, die retroaktiv vorangegangenen, etablierten Geschehnissen eine neue Interpretation aufzwingt (OED retcon, *n.*). Für eine genauere Definition mit Beispiel siehe ‚Retcon‘ im Glossar

<sup>128</sup> Friedenthal 2019: 37

<sup>129</sup> Ndalians 2009 in Friedenthal 2019: 25

Welten und Versionen der DC Charaktere zu erfinden. So thematisierte Earth-3 beispielsweise was geschehen würde, wären die klassischen DC Superhelden Bösewichte geworden und hätten statt einer *Justice League*<sup>130</sup> ein *Crime Syndicate* gegründet<sup>131</sup>. Was, wenn Superman in Nazi-Deutschland gelandet wäre und damit eine nationalsozialistische Dystopie herbeigeführt hätte (*Earth-10\**)<sup>132</sup>? Ohne eine führende Hand wuchs das DC Multiversum die nächsten 20 Jahre unkontrolliert in alle Richtungen. Konstant blieb jedoch, dass jedes Jahr eine Crossover Miniserie zwischen den etablierten Superheldenteams der verschiedenen Welten veröffentlicht wurde. Diese Miniserien, die immer wieder Verkaufsschlager des Sommers waren, trugen ab 1963 das Wort *Crisis* (dt: Krise) in ihren Titeln.<sup>133</sup> Oft wurden diese *Event Comics*<sup>134</sup> genutzt, um neue Charaktere in die Kontinuität des DC Multiversums zu integrieren.<sup>135</sup>

Ebenfalls erwähnenswert ist, dass in dieser Phase auch unsere Welt in den *Kanon* der Multiversen aufgenommen wurde. So wurde eine Welt in *The Flash* #179 etabliert, die *Earth-Prime\** genannt wurde. Eine Welt ohne Superhelden in der *Flash's* Geschichten lediglich Comics sind, die von einer Firma namens DC Comics monatlich veröffentlicht werden. Schnell stellt sich heraus, dass der Flash eine Comic-Repräsentation unserer Welt metaleptisch betreten hatte. Mithilfe von *Julius Schwartz*, einem der realen Redakteure von DC Comics, konnte er *Earth-Prime* wieder verlassen und in sein Universum zurückkehren.<sup>136</sup>

---

<sup>130</sup> In der Golden Age war das Team der größten Superhelden als *Justice Society of America* bekannt, während dieses seit dem *Silver Age* in *Justice League of America* umgetauft wurde. Wenn also von der *Justice Society of America* (JSA) die Rede ist, sind damit die Superhelden des *Golden Age* (Earth-2) gemeint, wo hingegen die *Justice League of America* (JLA) das Superheldenteam der Hauptkontinuität (je nach Zeitpunkt *Earth-1* oder *Earth 0*) darstellt.

<sup>131</sup> Friedenthal 2019: 29

<sup>132</sup> Friedenthal 2019: 30

<sup>133</sup> Friedenthal 2019: 25

<sup>134</sup> Morrison 2011: 383

<sup>135</sup> Friedenthal 2019: 27

<sup>136</sup> Friedenthal 2019: 29

#### 6.1.4 Das post-Crisis DC Multiversum (1985-2018)

Die Erschaffung des DC Multiversums stellte, wie bereits erwähnt, über die 24 Jahre der ersten Phase einen eher unzusammenhängenden Prozess dar. Es fehlte an einer übergreifenden, kreativen oder editorischen Verwaltung von Seiten DCs, denn neuer Zuwachs zum Multiversum kam unkoordiniert. Die neu kreierten Welten fokussierten sich mehr auf ihre eigenen originellen Konzepte und Ideen, anstatt durch interdimensional übergreifende Storylines übersichtlich eingeführt zu werden.<sup>137</sup>

Diese unübersichtliche Menge an Welten, die noch immer regelmäßig in großen Crossover Events miteinander interagierten, waren einer der faszinierendsten, aber gleichzeitig wohl auch einer der verwirrendsten Aspekte der DC *Megakontinuität*. So wurde von DC ein Plan gefasst, das Multiversum zu einem einzelnen, kohärenten Universum zu verschmelzen. Dies geschah durch das wohl bekannteste und umstrittenste DC Crossover Event CRISIS ON INFINITE EARTHS (dt.: KRISE DER PARALLELERDEN).<sup>138</sup>

Diese Miniserie führt die kosmische Rasse der *Monitors*\* ein, bei der es sich um humanoide Aliens handelt, die über DCs Multiversum wachen und dieses beschützen. In CRISIS ON INFINITE EARTHS sammelt ein solcher Monitor verschiedene Superhelden aus allen Ecken des Multiversums, um es vor dem zerstörerischen *Anti-Monitor* zu beschützen.<sup>139</sup> Diese Versammlung

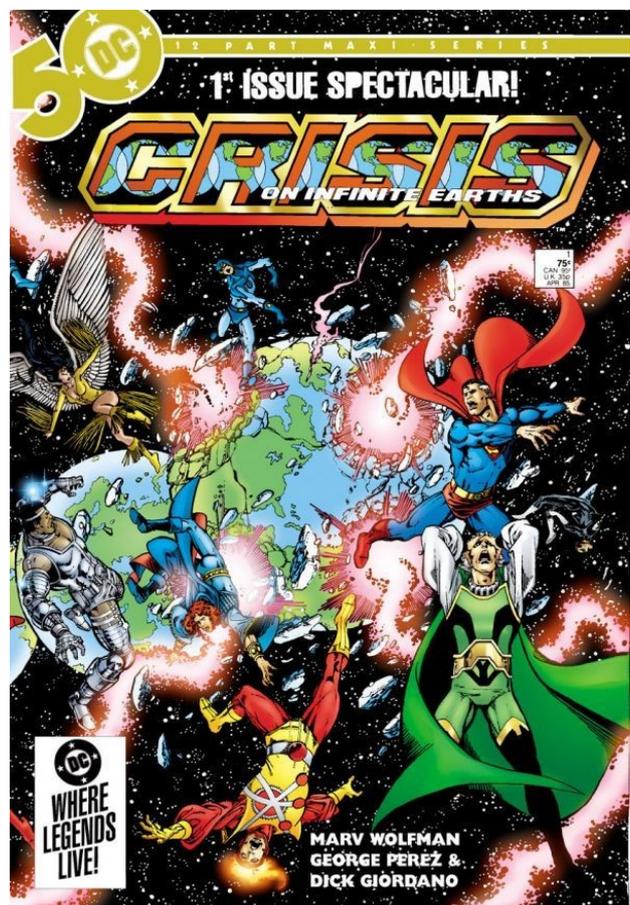


Abbildung 18: Crisis on Infinite Earths (1985) #1: 0 – Cover des ersten Heftes der Miniserie

<sup>137</sup> Friedenthal 2019: 37

<sup>138</sup> Levitz 2010 in Friedenthal 2019: 38

<sup>139</sup> Friedenthal 2019: 39

verschiedener Superhelden durch ein höheres kosmisches Wesen hatte sich zu diesem Zeitpunkt zu einem klassischen Aspekt der Crisis-Erzählungen entwickelt. Im Laufe der Miniserie schafften es die Helden zwar den Anti-Monitor zu besiegen, können allerdings den kataklystischen Verfall des Multiversums nicht verhindern. Die knapp 90 verschiedenen Universen kollabieren zu einer neuen, einzelnen Kontinuität. Dieses neue Universum sollte theoretisch eine Amalgamation aller Universen darstellen, war allerdings doch mehr oder weniger das DC Universum von Earth-1, inklusive einiger Charaktere aus anderen Welten. So ist beispielsweise Jay Garrick, der Flash des Golden Age, in dieser Welt als pensionierter Mentor von Barry Allen anzutreffen. Wie genau die Hintergrundgeschichten der DC Charaktere geändert wurden, blieb allerdings verwirrend und undurchsichtig, sowohl für die Leserschaft als auch für die Charaktere des DC Universums selbst. Fakt ist, dass DC als Verleger noch lange nach CRISIS ON INFINITE EARTHS mit diesen Kontinuitätsproblemen zu kämpfen hatte. Einige Jahre später waren allerdings auch diese verwirrenden Probleme mehr oder weniger bewältigt und es bildete sich eine stabile *Post-Crisis* Kontinuität.<sup>140</sup> So war das DC Multiversum nun wieder ein DC Universum geworden, das einsteigerfreundlich für neue Lesende sein sollte. Viele Comicfans, als auch die Belegschaft von DC Comics selbst, waren enttäuscht und desillusioniert bezüglich dieser Entscheidung. Das schien wichtiger zu sein, als die erzählerischen und experimentierfreudigen Möglichkeiten, die das Multiversum mit sich gebracht hatte.<sup>141</sup> Unter diesen enttäuschten Fans war auch Grant Morrison, dessen Meinung wenig später in ANIMAL MAN (siehe Abschnitt 5.7) unverstellt erkennbar ist.

Das DC Universum blieb in dieser Form etwa 20 Jahre lang bestehen, bis 2005 ein neues *Crisis Event*\* publiziert wurde: INFINITE CRISIS. Am Ende dieser Miniserie wurde die Kontinuität des DC Universums abermals, wenn auch subtiler, verändert und die Erde der DC Superhelden wurde zu *New Earth*\* gegeben.<sup>142</sup> In der Fortsetzung von INFINITE CRISIS, die 2006 unter dem Namen 52 (FIFTY-TWO) erschien, entstanden allerdings 52 Kopien von *New Earth*. Diese 52 Erden waren

---

<sup>140</sup> Friedenthal 2019: 41

<sup>141</sup> Friedenthal 2019: 44

<sup>142</sup> Friedenthal 2019: 45

anfänglich ident mit New Earth, verwandelten sich aber schnell in eigenständige Paralleluniversen. Diese Geschehnisse bescherten dem DC Multiversum do etwas wie eine Renaissance. Abgesehen von der quantitativen Begrenzung auf 52 Welten, waren die neuen Erden im Allgemeinen modernisierte Versionen derer des alten DC Multiversums.<sup>143</sup> So blieben beispielsweise Earth-2 mit seinen Golden-Age Helden, als auch Earth-3 mit seinen schurkischen Versionen von Batman, Superman und Co gleich, während andere Welten völlig neuen Konzepten folgten. Selbst unsere Welt kehrte als *Earth-Prime* in die *DC Megakontinuität* zurück.

Mit dieser Beschränkung auf 52 Welten wollte DC Comics zu den kreativen Möglichkeiten des Multiversums zurückkehren, ohne unkontrollierte Ausdehnung in Kauf nehmen zu müssen. Deswegen wurde die Entwicklung und damit die übergreifende Storyline des Multiversums in die Hände eines einzelnen Autors gelegt: Grant Morrison. Morrisons erste Miniserie FINAL CRISIS begann die 52 Welten näher zu definieren und neue zu erfinden.<sup>144</sup>

In Morrisons Serie bekam das DC Hauptuniversum abermals einen neuen Namen. Statt *New Earth* hieß sie von jetzt an *Earth-0\**. Dieses neue Multiversum wurde allerdings, sehr zur Missbilligung von Comicfans, in einem weiteren Event durch einen zeitreisenden Flash (in der Miniserie FLASHPOINT) auf verwirrende Art und Weise verändert. Zwar waren hiervon auch einige andere Parallelwelten betroffen, jedoch wurden vor allem die Hintergrundgeschichten der Helden von Earth-0 abermals verändert.<sup>145</sup>

Zu diesem Zeitpunkt wurde das Comic, das in diesem Kapitel diskutiert wird, als direkter Nachfolger von FINAL CRISIS veröffentlicht: Grant Morrisons THE MULTIVERSITY (2014-2015). Um meine Einführung in das DC Multiversum abzuschließen, muss ich an dieser Stelle noch kurz die letzten weiteren Veränderungen der *DC Megakontinuität* erwähnen. 2016 wurden die Veränderungen von FLASHPOINT, auch bekannt als NEW FIFTY-TWO, durch die Miniserie DC REBIRTH wieder rückgängig gemacht. Dies geschah durch einen Impuls der Fans, die die schon wieder veränderten Versionen der Superhelden nicht akzeptieren wollten. Es war

---

<sup>143</sup> Friedenthal 2019: 47

<sup>144</sup> Friedenthal 2019: 50

<sup>145</sup> Friedenthal 2019: 51

letztendlich die, zum Zeitpunkt dieser Arbeit neueste, Miniserie DARK NIGHTS METAL, die die Begrenzung auf 52 Parallelwelten wieder abschaffte und damit das DC Multiversum in seiner gesamten expansiven, unkontrollierten Kreativität wieder zum Leben erweckte.<sup>146</sup>

Zu dieser recht ausschweifenden Einführung in die Geschichte des DC Multiversums habe ich mich aus zwei Gründen entschlossen: Erstens erscheint mir dieses grundlegende Wissen als notwendig um sowohl Geschichte als auch Kontext von Morrisons THE MULTIVERSITY zu verstehen. Diesen Kontext sehe ich insofern als wichtig an, weil Morrisons Miniserie, so wie praktisch jedes Superhelden Comic von Marvel oder DC, nicht als autarke, abgegrenzte Erzählung gesehen werden kann. Sie alle sind ein Teil eines riesigen erzählerischen Kanons, der eine umfangreiche *Megakontinuität* an Erzählungen umfasst, die sich seit über 80 Jahren stetig entwickelt.

Zweitens ist die Signifikanz und die Genealogie von DC Comics' Multiversum als auch ihren Crisis Crossovers aufzuzeigen, von denen THE MULTIVERSITY nur ein Teil ist.

Abschließend kann noch erwähnt werden, dass die grundlegenden Veränderungen des DC Multiversums meist ökonomische Gründe haben. So sollten etwa durch FLASHPOINT und die NEW FIFTY-TWO einerseits Charaktere eingeführt werden, deren Rechte DC zu dem Zeitpunkt erworben hatte, andererseits auch ein neuer Anfangspunkt für eine neue Leserschaft etabliert werden.<sup>147</sup> Weiters zeigt die Geschichte von DC deren Tendenz mit umfassenden, als Vereinfachung gedachten, Veränderungen, große Verwirrung bei Fans als auch Belegschaft zu verursachen. Nach dieser ausführlichen Einführung in die Welten von DC möchte ich nun in dem folgenden Abschnitt weiter darauf eingehen, dass Reisen zwischen DCs Parallelwelten nicht automatisch als *Heterometalepsis* klassifiziert werden können.<sup>148</sup>

---

<sup>146</sup> Friedenthal 2019: 57f

<sup>147</sup> Friedenthal 2019: 51

<sup>148</sup> Thoss 2015: 126

## 6.2 Paralleluniversen – Metalepsis oder Heterometalepsis?

Wie bereits erwähnt, wird ein Sprung zwischen zwei parallelen Storyworlds normalerweise nicht als metaleptisch klassifiziert. Parallelwelten sind per Definition gleichwertig und können dadurch nicht in der hierarchischen Beziehung stehen, die für Metalepsis notwendig ist. Eine Welt ist also nicht in einer anderen Welt eingebettet, d.h. eine untergeordnete fiktive Welt wird nicht in einer übergeordneten Welt produziert.<sup>149</sup> Ein Überschreiten der Grenze zwischen diesen beiden Welten wäre damit non-metaleptisch bzw. muss getrennt von diesem Begriff als *Heterometalepsis* definiert werden. Für Thoss stellen die Parallelwelten der Superheldencomic Multiversen ein klassisches Beispiel für solche Grenzüberschreitungen mit non-metaleptischen Effekt dar. Laut ihm sind diese Universen damit gleichwertig, selbst wenn sie augenscheinlich in einer hierarchischen Beziehung zueinanderstehen, wie in FOTW. Thoss stellt fest, dass metareferentielle und potentiell metaleptische Elemente schnell mit supernatürlichen und rationalen Erklärungen *normalisiert* werden.<sup>150</sup> Ich habe in Abschnitt 5.7 argumentiert, dass ich diese Schlussfolgerung für diskussionswürdig halte. An dieser Stelle möchte ich erklären weshalb. Ich stimme sowohl Thoss, als auch Kukkonen zu, dass Reisen zwischen zwei Parallelwelten normalerweise non-metaleptisch sind, speziell im Falle von Superhelden Comics. Ich möchte diskussionswürdige Ausnahmen von dieser Regel aufzeigen, insbesondere im DC Multiversum und in weiterer Folge in Grant Morrisons THE MULTIVERSITY. Kurz gesagt können Grenzüberschreitungen zwischen zwei Parallelwelten unter bestimmten Umständen metaleptisch sein, selbst wenn rationale *Normalisierungen* vorhanden sind.

Im Fall von FOTW ist Barry Allens Reise in die Welt seines Comicidols klar interdimensional und damit parallel. Nichtsdestotrotz gibt es einige Argumente, die dafürsprechen, dass sich Jay Garricks Welt hierarchisch unter Allens Welt befindet. Im Sinne des Arguments und um zu komplizierte Sätze zu entschärfen, werde ich die offiziellen Nummerierungen der verschiedenen Welten verwenden, Barry Allens Welt ist damit also Earth-1 und Garricks Earth-2.

---

<sup>149</sup> Kukkonen 2011b: 8

<sup>150</sup> Thoss 2015: 27

Wie bereits erwähnt, wird in FOTW explizit darauf hingewiesen, dass Jay Garricks Comics von dem Autor Gardner Fox geschrieben wurden. Interessanterweise ist Fox ebenfalls der Autor von Barry Allens Flash Comics. Fox hat sich damit selbst metaleptisch absteigend in die Welt von Earth-1 geschrieben. Dies würde also bedeuten, dass auf Earth-1 ein Comicautor existiert, dessen Storylines in einer anderen Welt Realität geworden sind. Was Fox also in Earth-1 schreibt wird in Earth-2 wahr. Dies wirft die Frage auf: Inwiefern ist hier die Beziehung zwischen Earth-1 und Earth-2 anders als die zwischen einer realen Welt und einer Storyworld? Wenn jemand etwas in der realen Welt schreibt, geschieht dies nicht auf dieselbe Art und Weise in deren Storyworld? Ich möchte behaupten, dass dies der Fall ist, auch wenn die Charaktere der Erzählung rationale Erklärungen hierfür finden. Ich denke also, dass es durchaus Argumente dafür gibt, dass Earth-1 hierarchisch über Earth-2 liegt und Barry Allen keine Grenze zwischen zwei parallelen Welten überquert hat, sondern sich absteigend metaleptisch in eine untergeordnete Storyworld begeben hat. Ich teile Thoss' Ansicht dementsprechend nicht in vollem Umfang, dass Barry Allens Rationalisierungen dieses hierarchische Verhältnis aufheben.

Allens Behauptung, dass Fox' Gedächtnis auf derselben Frequenz wie Earth-2 schwingen würde und er dadurch unbewusst Wissen über Garricks Leben erhalte, ändert für mich nichts an der Beziehung dieser Welten. Zwar rationalisiert diese Erklärung die paradoxe Situation einigermaßen, jedoch scheint sie weit hergeholt und unlogischer als die Erklärung, dass die fiktive Welt des Comics von Allen betreten werden kann.<sup>151</sup> Sie stellt für mich einen Versuch der Charaktere dar, die Beziehung ihrer beiden Welten im Gleichgewicht und parallel zu halten, obwohl sie dies offensichtlich nicht sind. Fakt ist, dass Fox als Autor auf Earth-1 existiert und dort die Geschehnisse von Earth-2 als Comic veröffentlicht. Die rationalen Bemühungen, Fox' Geschichten von den realen Geschehnissen auf Earth-2 abzuleiten, bringt die beiden Welten nicht automatisch wieder in Parallelität und kann genauso wenig die non-metaleptische Normalität wieder etablieren.

So ändert sich durch Allens Aussage wenig an der metaleptischen Situation in der er sich befindet. In Allens Earth-1 wurde eine lange Comicreihe produziert, die Jay Garricks Abenteuer von Earth-2 beinhaltet und Allen metaleptisch in diese Welt oder

---

<sup>151</sup> Fox, Infantino, Giella 1961 #123: 10

zumindest eine idente Welt gelangt ist. Aus diesem Grund allein lässt sich schlussfolgern, dass Garricks Earth-2 durchaus in Allens Earth-1 eingebettet ist und damit von Allen metaleptisch betreten wurde. Was ich damit allerdings nicht sagen will ist, dass aufgrund dieser einen speziellen Situation alle Reisen zwischen den beiden Universen oder jeglichen DC Welten automatisch metaleptischen Charakter haben. Ich möchte mit diesem Beispiel lediglich verdeutlichen, dass eine Bewegung von einer Welt in die andere unter diesen Umständen metaleptisch sein kann.

Grant Morrison beschreibt in seinem Buch SUPERGODS<sup>152</sup> die Auswirkungen von FOTW auf das damit begonnene DC Multiversum. So implizierte die metaleptische Existenz von Comics die andere Comicuniversen abbildeten, dass unsere Welt in der Form von *Earth-Prime* ebenfalls ein Teil dieses expansiven Multiversums sein könnte.<sup>153</sup>

Es gab unvermeidlich philosophische Konsequenzen für Leserinnen und Leser. Wenn Barry in einer Welt lebte in der Jay fiktiv war und wir in einer Welt lebten in der Barry fiktiv war, bedeutete das, dass wir als Lesende auch Teil von Schwartz's eleganter multiversalen Architektur waren? Dies tat es tatsächlich und es wurde bald enthüllt, dass wir alle auf Earth-Prime lebten. Julius Schwartz traf Flash sogar mehrmals in gedruckter Form und in einer Geschichte schrieben sich zwei junge Schreiber namens Cary Bates und Elliot Maggin selbst in ein Justice League Abenteuer, dass Earth-Prime involvierte.

Earth-Prime ist also eine Repräsentation unserer realen Welt, die in jedem Modell des DC Multiversums existiert. Offenkundig ist sie erschaffen worden, um es der Belegschaft von DC zu ermöglichen, sich selbst metaleptisch in die eigenen Comics zu begeben. Wie dies möglich ist, scheint auf die gleiche Art und Weise erklärbar, wie in FOTW: Geschehnisse anderer Realitäten, die ihren Weg über Träume in die Köpfe der Autoren und Autorinnen von DC Comics finden. Der einzige Unterschied scheint zu sein, dass FOTWs Erklärung nicht mehr bzw. weniger oft, explizit erwähnt wird. Wenn Allens pseudowissenschaftliche Erklärung nicht bereits in FOTW zu weit

---

<sup>152</sup> Grant Morrisons SUPERGODS ist zu gleichen Teilen eine Autobiographie, eine Analyse und Geschichte des Comic Superhelden, als auch eine metaphysische Gedankensammlung

<sup>153</sup> Morrison 2012: 112 – "There were inevitably philosophical ramifications for the reader. If Barry lived on a world where Jay was fictional, and we lived in a world where Barry was fictional, did that mean we, as readers, were also part of Schwartz's elegant multiversal architecture? It did indeed, and it was soon revealed that we all lived on Earth-Prime. Julius Schwartz even met the Flash on several occasions in print, and in one story, two young writers named Cary Bates and Elliot Maggin wrote themselves into a Justice League adventure involving Earth-Prime."

hergeholt scheint, dann ist sie es jedenfalls, sobald *Earth-Prime* involviert ist. Vorfälle wie diese weisen trotz schneller Rationalisierungen und *Normalisierungen* sowohl einen paradoxen Charakter, als auch ein klares Abhängigkeitsverhältnis zwischen den Welten auf. Erklärungen dieser Art innerhalb der Comicwelten verkomplizieren zwar dieses Abhängigkeitsverhältnis, ändern allerdings nichts daran, dass sie trotzdem in einem hierarchischen Verhältnis zueinanderstehen. Schließlich wurden diese Charaktere, deren Welt und deren Geschichten in einer ihnen übergeordneten Welt produziert.

Aus diesen Gründen können interdimensionale Reisen im DC Multiversum unter den richtigen Umständen durchaus metaleptisch sein. Ich möchte hier allerdings wiederholen, dass dies nicht bedeuten soll, dass damit rückwirkend jegliche Reise eines Charakters zwischen den DC Universen automatisch metaleptisch ist. Sie können lediglich unter den richtigen Umständen metaleptisch werden. Wenn also beispielsweise Superman von Earth-1 nach Earth-2 gelangt, ist dies allein nicht metaleptisch. Würde Superman allerdings in eine Welt reisen, die er entweder aus Comics kennt oder in der er aus seinen Comics bekannt ist, dann ist dieses Überschreiten der Grenze zwischen den beiden Welten Metalepsis. Sobald *Earth-Prime* in die Handlung involviert ist, kann ebenfalls von einer metaleptischen Grenzüberschreitung gesprochen werden. Wie viel metaleptisches Potenzial solche und ähnliche Situationen mit sich bringen, müsste jedoch von Fall zu Fall entschieden werden. So hat beispielsweise eine Storyline, in der Flash seinen eigenen Autor auf *Earth-Prime* trifft, fast selbsterklärend eine stärkere metaleptische Ausprägung als die Situation in FOTW, obwohl beide als Metalepsis definiert werden können.

Um Barry Allen als neuen Flash seinem Publikum zugänglicher und sympathischer zu machen, wurde er selbst zum Comicleser. Er wollte ein Superheld werden, weil ihn die Comics von Jay Garrick begeistert hatten, genauso wie sie Garricks reale Leserschaft während dem *Golden Age* inspiriert hatten. Es bleibt unklar, ob Allen mit dem Gedanken geschaffen wurde, er könnte sein Comicidol einmal kennenlernen oder ob Gardner Fox die Existenz von Paralleldimensionen erfunden hatte, um dieses Treffen zu ermöglichen. Ob versehentlich oder nicht, mit diesem Detail erhielt das beginnende DC Multiversum einen kleinen metaleptischen Beigeschmack, der sich durch die gesamte Existenz der Parallelwelten ziehen sollte. Teilweise sind

diese metaleptischen Spannungen zwar nur unterschwellig präsent, nichtsdestotrotz stellen sie aber die Parallelität aller Welten in Frage. Sie sind nicht in einem direkten hierarchischen Verhältnis zueinander, allerdings auch nicht gleichwertig. Vielmehr wird durch diese metaleptische Sicht das gesamte DC Multiversum zu einem unübersichtlichen Paradoxon, in dem Welten andere Welten produzieren, aber selbst ebenfalls von anderen Welten produziert werden. In seiner Erklärung zu den Metalepsis Prototypen erwähnt Jeff Thoss das *Authorship Triangle*. In diesem Beispiel erschafft ein Autor A einen Charakter B, der einen Charakter C kreiert, welcher dann wiederum den Autor A erfindet. Thoss erwähnt, dass ihm bis jetzt eine solche erzählerische Situation nicht untergekommen ist.<sup>154</sup> Es wäre zu weit hergeholt zu behaupten, das DC Multiversum wäre ein extremes Beispiel eines solchen *Authorship Triangle*, allerdings scheint es diesem zumindest zu ähneln. Die Geschehnisse der Universen werden in anderen Universen fiktiv produziert, in denen wiederum die Geschehnisse der anderen Universen produziert werden, etc. Durch diese komplexe und paradoxe Erzählsituation sind die hierarchischen Strukturen der Storyworlds im Großen und Ganzen nicht mehr klar erkennbar. Trotzdem sind diese Strukturen weiterhin vorhanden, vor allem wenn man einzelne Beispiele betrachtet. Diese, scheinbar ad Infinitum geführte Existenz von Comics, in Comics, in Comics und die dadurch entstehenden paradoxen, metaleptischen Spannungen, zeigen für mich klar, dass es sich bei Grenzüberschreitungen wie in FOTW oder auch in THE MULTIVERSITY nicht um Heterometalepsis handelt.

Durch diese Verhältnisse scheinen die Superheldencomics von DC ebenfalls eine neue Relevanz für ihre Leserschaft zu bekommen. Seit FOTW blieb etabliert, dass die Abenteuer eines Universums in anderen Universen als fiktive Comicreihen existieren. Dadurch werden die Comics innerhalb der Universen zu Dokumentationen realer Geschehnisse. Ich würde argumentieren, dass die Superheldencomics durch diesen Umstand eine quasi höhere Bedeutung bekommen. Schließlich scheint es auf einmal nicht mehr unmöglich, dass unsere Comics etwas abbilden könnten, was in irgendeiner parallelen Welt tatsächlich geschieht. Was die philosophische Frage aufwirft, ob nicht letztendlich unsere Welt in der Form von *Earth-Prime* nicht auch ein Teil des DC Multiversums ist? Grant Morrison griff dieses Konzept von Comics als

---

<sup>154</sup> Hofstadter, Douglas in Thoss 2015: 28

Dokumentationen anderer Realitäten knapp 50 Jahre später in seinem Crossover Event THE MULTIVERSITY wieder auf. Auch hier brachte er seine Superhelden in Situationen, in denen sie mit ihren eigenen Comics konfrontiert und in dieselbe metaleptische Situation gebracht werden, wie Barry Allen und Jay Garrick. Bevor dies allerdings in Abschnitt 6.7 diskutiert wird, möchte ich mehr auf Grant Morrison, als auch die Kontext- und Textebene von THE MULTIVERSITY eingehen.

### 6.3 Grant Morrison, Metalepsis und ANIMAL MAN revisited

Weil es dem prä-Crisis DC Multiversum anfänglich an einer führenden Hand und vereinigenden Vision gefehlt hat wurde die Neuauflage in FIFTY-TWO mehreren Autoren übertragen. Zu diesen gehörte allen voran *Grant Morrison*, der knapp 20 Jahre zuvor in einer Metalepsis von ANIMAL MAN die Zerstörung des Multiversums angeprangert hatte, und nun zu einem der wichtigsten Autoren dessen Renaissance wurde.

Morrison, geboren 1960 in Glasgow, fand als Teil der *British Invasion*\* in den 1980ern seinen Weg in die amerikanischen Superheldencomics. Nach dem Erfolg des britischen *Alan Moores* (WATCHMEN, SWAMP THING, V FOR VENDETTA, FROM HELL, BATMAN: THE KILLING JOKE) in der Comicindustrie, gab es großes Interesse, neue Talente aus dem Vereinigten Königreich nach Amerika zu importieren. Die britischen Talente brachten neue Ideen in die Comicindustrie und veränderten Konventionen und Sprache des Superheldencomics grundlegend. Neben Morrison fanden auch Schreiber und Künstler wie *Neil Gaiman*, *Dave McKean*, *Jamie Delano* und *Peter Milligan* in der *Brit-Invasion* ihren Weg zu Marvel und DC Comics.<sup>155</sup> Diese neuen Comicalente erhielten von den Comicverlagen komplette kreative Kontrolle über erfolglose oder in ihrer Popularität gesunkene Superhelden-Comicreihen. Diesen kreativen Teams wurden große künstlerische Freiheit und Entfaltungsmöglichkeiten eingeräumt. Da die Verkaufszahlen dieser Comicreihen meistens ohnehin auf ihrem Tiefpunkt waren, barg diese Strategie nur ein minimales Risiko für deren Verleger. Die neuen alten Comics wurden Großteiles begeistert aufgenommen und trugen

---

<sup>155</sup> Schikowski 2014: 99f

maßgeblich zu der Entwicklung des postmodernen Superheldencomics bei.<sup>156</sup> Morrisons Comicreihe, die seinen Durchbruch darstellen sollte, war das bereits besprochene und metaleptisch analysierte ANIMAL MAN. Morrisons Experimente mit metaleptischen Storylines und Konflikten wären in einem populäreren Superheldencomic der damaligen Zeit praktisch unmöglich gewesen, da die Verleger solch seltsame Geschichten niemals veröffentlicht hätten. Mit ANIMAL MAN etablierte sich Morrison als einzigartiger Autor in der Comicbranche und wurde schnell für seine intelligenten, experimentellen und metatextuellen Narrative bekannt.<sup>157</sup> So wie auch Alan Moore erreichte Morrison schnell den Status als eines der exzentrischeren *Enfant Terribles* der Comicszene.<sup>158</sup> Im Gegensatz zu Moore, sollte er diesen Titel im Laufe seiner Karriere allerdings bald wieder verlieren. Die Parallelen zwischen Moore und Morrison ziehen sich weiter, da beide für ihre Interessen und Überzeugungen im Kontext von Okkultismus, Magie und Schamanismus bekannt wurden. Nicht zuletzt ihre Offenheit bezüglich ihrer Experimente mit den verschiedensten bewusstseinsweiternden Rauschmitteln teilen die beiden Comicautoren.<sup>159</sup> Trotz diesen Ähnlichkeiten sind beide grundsätzlich unterschiedlich und nur schwer vergleichbar. Der sieben Jahre ältere Moore ist ohne Frage der bekanntere und wohl auch relevantere Autor der beiden, da seine vielen ikonischen Graphic Novels und Comicgeschichten auch außerhalb des Superheldengenres intermedial populärer geworden sind. Im Gegensatz dazu hat Morrison nur wenige eigenständige Comicreihen veröffentlicht, sondern größtenteils bereits etablierte Superheldencomics von DC bearbeitet. Was Morrison in dem Feld des Superheldencomics einzigartig macht, ist seine Tendenz selbst in den populärsten Mainstream Superheldencomics sowohl seine metaphysischen Ansichten, als auch Experimente mit der Comicform selbst einzubauen. So scheint er in der Realität nach höheren Bewusstseinssebenen zu suchen, während dieselbe Suche seiner Comiccharaktere mithilfe von Metareferenz und Metalepsis umgesetzt wird. Morrison und seine Biographie scheinen stark mit Metalepsis verflochten zu sein,

---

<sup>156</sup> Schikowski 2014: 100

<sup>157</sup> Friedenthal 2019: 77

<sup>158</sup> Morrison 2011: 213

<sup>159</sup> Theriault et al 2018

obwohl er selbst diesen Begriff, meines Wissens nach, bisher nie verwendet hat<sup>160</sup>. In SUPERGODS erwähnt Morrison ein Erlebnis aus seiner Kindheit das einen tiefgreifenden Einfluss auf seine Psyche hatte. Als er sechs Jahre alt war, sah er das Cover eines Flash Comics, auf dem Morrison von dem Superhelden metaleptisch um Hilfe gebeten wurde (Abbildung 19).<sup>161</sup> Barry Allen ist mit erhobener Hand zu sehen, sein Blick aus dem Comic heraus auf seine Lesenden gerichtet. Eine Sprechblase zeigt seinen verzweifelten Hilferuf an die reale Welt seines Publikums: ‚Stopp! Lasst diese Ausgabe nicht an euch vorübergehen! Mein Leben hängt davon ab!‘, gleichzeitig richtet der Untertitel des Covers

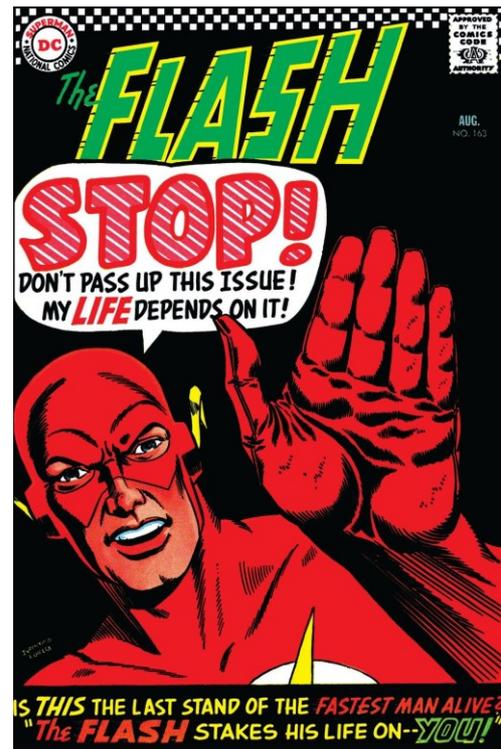


Abbildung 19: The Flash (1959-1985) #163: 0 – ein Fourth-Wall-Break als Cover

einen dringenden Apell an die Außenwelt: ‚Ist das das letzte Gefecht des schnellsten Mannes? Flash’s Leben hängt von *dir* ab!‘.<sup>162</sup> Morrison beschreibt dies als das erste Mal, dass ein Superheld aus der zweidimensionalen Welt in seine höhere Ebene geblickt hätte.<sup>163</sup>

Der schnellste Mann der Welt befahl uns anzuhalten und zerbrach die vierte Wand der zweiten Dimension, um seine Bitte an uns zu liefern. Dies war das erste Mal, dass ein Superheld aus seiner flachen Bildebene in einen theoretischen, höheren Raum blickte, den er nicht sehen, sondern nur erahnen konnte, um uns Leser um Hilfe zu bitten. Er schien sogar zu wissen, dass er in einer Comicbuch Veröffentlichung war. Seine Welt war

<sup>160</sup> Morrison tendiert mehr dazu diese Tendenzen mit Begriffen wie *Metatextuell* oder *Metareferentiell* zu erklären. Meines Wissens sind Jeff Thoss und Karin Kukkonen diejenigen, die erstmals ANIMAL MAN und damit Grant Morrison im Kontext von Metalepsis erwähnen.

<sup>161</sup> Morrison 2011: 84

<sup>162</sup> Boltinoff, Broome, Schiff, Infantino 1966 #163: 0 – „Stop! Don’t pass up this issue§ My Life depends on it!”; “Is this the last stand of the fastest man alive?’The Flash stakes his life on – You!”

<sup>163</sup> Morrison 2011: 85 – “The Fastest Man Alive was ordering us to stop and breaking the fourth wall of the second dimension to deliver his plea. This was the first time a superhero looked out from the flat picture plane into a theoretical higher dimensional space he could not see, only intuit, to ask his readers for help. He even seemed to know that he was in a comic-book publication. His world was not our own, and we were separated by a membrane as hard and permeable as Alice’s mirror.”

nicht die unsere und wir waren getrennt durch eine Membran, so hart und permeabel wie Alices Spiegel.<sup>163</sup>

*Alices Spiegel* ist eine Referenz auf *Lewis Carrols* Fortsetzung von ALICE IM WUNDERLAND, ALICE HINTER DEN SPIEGELN, in der Alice durch einen Spiegel über ihrem Kamin in eine andere Welt gelangt. Die Art und Weise wie Morrison die Welt auf der anderen Seite der Membran beschreibt spiegelt die Gefühlslage von Buddy Baker in ANIMAL MAN wider. Auch Buddy konnte, abgesehen von seiner kurzen, traumatisierenden Erkenntnis während dem *Peyote Trip*, die reale Welt über seiner Storyworld erahnen, aber nicht mehr erkennen. Die permeable Membran von der Morrison hier spricht ist gleichzusetzen mit der Grenze die bei Metalepsen überschritten wird. Dieser, laut Morrison formative *Fourth-Wall-Break* von Flash veranschaulicht wie Metalepsis ebenfalls noch eingesetzt werden kann: Als Werbung. Speziell in älteren Superheldencomics als auch in anderen Medien, mit eher jüngeren Zielgruppen, sind solche Metalepsen nicht ungewöhnlich. Lesende oder das Publikum werden direkt angesprochen und ihre Interaktions- und Handlungsfähigkeit quasi eingefordert. Flash teilt seinen Lesenden mit, dass er in einer Klemme stecke, aus der er nur mithilfe einer Superkraft freikommen könne, die er nicht besitze. Die Superkraft ist die der Leserinnen und Leser, die – um ihm zu helfen – sein Comic kaufen und lesen sollen. Nur sie können das Schlimmste verhindern. Hier wird das Publikum durch die Überschreitung der Narrativen Grenze interaktiv in die Erzählung eingebunden und damit überredet ein Produkt zu kaufen. Allerdings lässt sich an dieser Stelle diskutieren, ob eine solche Metalepsis einen notwendigen paradoxen Effekt mit sich bringe oder ob solche metaleptischen Verkaufsstrategien nicht schon längst so sehr *normalisiert* wurden, dass sie gar nicht mehr auffallen. Auf Morrison scheint dieser Effekt jedenfalls Eindruck gemacht zu haben.

In den biographischen Elementen seines Buches SUPERGODS erwähnt Morrison weiter sein Interesse für Science-Fiction Filme, wie *Stanley Kubriks* 2001: A SPACE ODYSSEY oder Comics von *Jack Kirby*. Die in ihm immer mehr das Gefühl weckten, sein Leben hätte eine bisher unerforschte, kosmische Dimension. In seiner Adoleszenzphase entwickelte er seinen charakteristischen depressiven und dissoziierten Gemütszustand, in dem die Welt flach, unwirklich und insignifikant

erschien.<sup>164</sup> Ein Zustand, der auch für seine Comiccharaktere wie Buddy Baker bezeichnend wurde und aus dem Morrison, als auch Buddy, schließlich metaleptisch ausbrechen mussten.

### 6.3.1 Morrisons Kathmandu Erfahrung

Dieser Ausbruch kam im Frühling 1994 in dem Morrison mit einem Freund gemeinsam nach Kathmandu reiste, um den dortigen *Swayambhunath Tempel* zu besuchen. Eines Abends, nachdem sich sein Gefährte zu Bett begeben hatte, blieb Morrison noch etwas im Dachgarten des *Vajra Hotels* sitzen, um zu schreiben.<sup>165</sup> Zwar stand er zu diesem Zeitpunkt, nach eigenen Angaben, unter dem Einfluss von Haschisch, beteuert allerdings mehrmals, dass der Effekt dieser Droge nicht solche Halluzinationen hervorgerufen haben hätte können wie die, die sich ihm in diesem Moment offenbarten.<sup>166</sup> Morrison beschreibt, wie der Tempel, der vom Dachgarten des Hotels sichtbar war, sich auf seltsame Art und Weise zu transformieren und zu verfärben begann. Vor dieser Vision floh Morrison in sein Zimmer, wurde dort allerdings von Wesen heimgesucht, deren Form er als fluide, unförmige Chromkörper beschrieb.<sup>167</sup> Diese teilten ihm mit, dass sie Lebensformen einer fünften Dimension wären, die außerhalb von Zeit und Raum existieren würde. Ihre fünfdimensionale Beschaffenheit würde es ihnen ermöglichen, unser gesamtes Universum so zu betrachten, wie wir ein zweidimensionales Bild oder Comic betrachten. So wie Menschen zwischen Anfang, Mitte und Ende eines Comics blättern können, wären diese Chromwesen imstande zwischen der Geburt, dem Leben und dem Ende eines Menschen oder auch eines ganzen Universums, zu blättern.<sup>168</sup> Unsere Wahrnehmung besteht aus den vier Dimensionen Länge, Breite, Höhe und Zeit. Dies kann am einfachsten in einem Koordinatensystem visualisiert werden, in dem die Länge als X-Achse, die Breite als Y-Achse und die Höhe als Z-Achse dargestellt wird. Ein eindimensionaler Körper ist nur von der X-Achse zu betrachten und wäre

---

<sup>164</sup> Morrison 2011: 109

<sup>165</sup> Morrison 2011: 260

<sup>166</sup> Morrison 1999

<sup>167</sup> Morrison 2011: 261

<sup>168</sup> Morrison 1999

damit beispielsweise eine Linie. Fügt man diesem eine Y-Achse hinzu sind zweidimensionale Körper möglich, die Linien können zu einem Quadrat oder jeglicher beliebigen anderen zweidimensionalen Form konstruiert werden. Mit einer dritten Achse, Z, werden die Körpermöglichkeiten bereits dreidimensional, aus einem Quadrat wird damit ein Würfel, während die vierte Dimension, in der sich ein solcher Körper bewegen kann, die Zeit darstellt. Mit der vierten Dimension ist die Grenze des menschlichen Wahrnehmungsvermögens erreicht. Fünfdimensionale Außerirdische, wie Morrisons Chromwesen<sup>169</sup>, könnten allerdings durch ihre höhere Existenzebene, die Zeit-Achse so wahrnehmen, wie ein Mensch die X-, Y- und Z-Achse eines Körpers. Für solche theoretischen, höheren Wesens wäre es also ein Leichtes, Körper während ihrer gesamten Lebenspanne zu betrachten.

Die Chromwesen offenbarten Morrison außerdem, dass die Gesamtheit aller Lebewesen unserer Erde lediglich die Larvenform ihrer Nachkommen darstellen würde. Die Menschheit sei damit also die Vorstufe eines fünfdimensionalen Superorganismus, der eines Tages unsere vier Dimensionen hinter sich lassen und als erleuchtetes Wesen in die fünfte Dimension aufsteigen würde.<sup>170</sup> Eine solche holistisch philosophische Weltsicht bzw. Theorie die Menschheit als Vorstufe eines höheren Wesens zu betrachten, sind Konzepte, die immer wieder im Kontext von Science Fiction beschrieben werden. Am bekanntesten und erwähnenswertesten ist hierzu *Andy Weirs* Kurzgeschichte THE EGG, in der genau diese Thematik, wenn auch stark religiös konnotiert, besprochen wird.<sup>171</sup> Im Gegensatz zu *Weir* scheint Morrison hier allerdings nicht lediglich zu philosophieren, sondern seit dem Erlebnis in Kathmandu mit fast religiöser Überzeugung an dieser Weltsicht festzuhalten. In *SUPERGODS*, das 17 Jahre nach Kathmandu veröffentlicht wurde, reflektiert er abermals über dieses Erlebnis. Er beteuert, dass wie auch immer man seine

---

<sup>169</sup> Morrison einigt sich in *Supergods* nicht auf eine einzelne Bezeichnung der Wesen, sondern benutzt einmalig die Bezeichnung „Chrome Angels“ (Morrison 2011: 273), also Chromengel. Da ich diesen Begriff nicht passend genug finde, nenne ich sie ab dieser Stelle *Chromwesen*.

<sup>170</sup> Morrison 2011: 273 – Morrison geht in sowohl in seiner 1999 Disinfocon Rede, als auch in seinem Buch *SUPERGODS* genauer auf den theoretischen Hintergrund dieser Weltansicht ein.

<sup>171</sup> Weir 2009

Erfahrung interpretieren möge, sie sein Leben grundlegend zum Positiven verändert hätte.<sup>172</sup>

Was mir passiert ist, kann auf unterschiedlichste Arten interpretiert werden. Für manche kann es sicher als eine weitere Drogentrip Geschichte ohne Bezug zur materiellen Welt gelesen werden. [...] Meine Erfahrung passt bequem in das Profil von Entführungsberichten durch Außerirdische, Engelskontakt und Temporallappenepilepsie. Keine dieser ‚Erklärungen‘ für das, was ich gesehen habe, als kämen sie aus einem flacheren, geringer-auflösenden Universum, konnten meiner Erfahrung tatsächlich gerecht werden. [...] Aber wenn es dadurch einfacher ist damit umzugehen, kann man gerne annehmen, ich hätte das Ganze halluziniert und wurde völlig, herrlich und sehr lukrativ verrückt. Ich habe aufgehört Rationalisierungen anzuhäufen und mich stattdessen mit dem auseinandergesetzt, was über dieses Ereignis bewiesen werden konnte. Die unbestreitbar positive Wirkung auf mein Leben. Kathmandu hat mich grundlegend neu programmiert und ließ mich mit einer Gewissheit, stärker als Glaube zurück, dass alles, selbst das, was traurig und schmerzhaft war, genauso passiert ist wie es sollte.<sup>172</sup>

Diese Erfahrung und die daraus abgeleiteten Implikationen sind überall in Morrisons Werken zu finden. Dies scheint keine Überraschung, schließlich haben ihm die Chromwesen seiner Vision direkt kommuniziert, er solle diese Erlebnisse in seine Veröffentlichungen hineinschreiben, um sie damit seiner Welt zu erklären.<sup>173</sup> Die Umsetzung dieser Erfahrungen spiegelt sich in Morrisons Comics meist in der Form von Metalepsis wieder, obwohl seine Experimente in ANIMAL MAN vor der Erfahrung in Kathmandu veröffentlicht wurden. Was sich allerdings nach dieser Erfahrung immer wieder in seinen Metalepsen etablierte, waren Konzepte, die ebenfalls die Ebenen von Raum und Zeit neu interpretierten.

---

<sup>172</sup> Morrison 2011: 278 – “What happened to me can be interpreted in any number of ways. To some, it’s sure to read as just one more trip story with no relevance to the material world. Occultists of a certain persuasion will recognize the knowledge and conversation of the holy guardian angel. My experience comfortably fit the profile for alien abduction reports, angelic contact, and temporal lobe epilepsy. None of these “explanations” for what I saw, coming as they did from a lower-resolution, flatter universe, could truly do my experience justice. Where higher dimensions are implicated, it’s wise to remember the story of the blind men and the elephant and assume that all attempts to frame Kathmandu in 3-D terms are in some way absolutely true. But if it makes it easier to deal with, feel free to assume I hallucinated the whole thing and went completely, gloriously, and very lucratively mad. I stopped piling up rationalizations and instead dealt with what could be proven about this event, which was its undeniably positive effect on my life. Kathmandu fundamentally reprogrammed me and left me with a certainty stronger than faith that everything, even that which was sad and painful, was happening exactly the way it was supposed to.”

<sup>173</sup> Morrison 1999

### 6.3.2 Siegelmagie und THE INVISIBLES

Morrisons skurrile Interessen für Okkultismus und Magie brachten ihn ebenfalls dazu, seinen Werken tatsächliche metaleptische Fähigkeiten zuzuschreiben. Er stellt sich selbst als offen gegenüber jeglicher Form von schamanischen Ritualen dar, mit denen er immer wieder experimentierte um zu sehen, welchen Effekt sie auf sein Bewusstsein hätten.<sup>174</sup>

So beschreibt er beispielsweise eine Praxis, die er *Siegelmagie* nennt. Dieser Vorgang beinhaltet, dass ein Siegel repräsentativ für einen Wunsch auf ein Papier gezeichnet wird. Dies, so Morrison, würde dazu führen, dass dieser Wunsch, solange er nicht zu unrealistisch sei, wahr würde.<sup>175</sup> In seiner puren Form ist dieser Glaube an *Siegelmagie* stark metaleptisch, da in ihr etwas künstlich und künstlerisch Produziertes direkten Einfluss auf die reale Welt haben sollte, was mit einer aufsteigenden Metalepsis verglichen werden kann. Morrison geht hier noch weiter ins Detail und beschreibt seine Comicserie THE INVISIBLES, die von 1994 bis 2000 veröffentlicht wurde.<sup>176</sup> Er beteuert, dass er die Welt seines Comics absichtlich so nah wie möglich an die reale Welt angelehnt hätte. Sie entspräche so sehr unserer Welt, dass in ihr sogar das THE INVISIBLES Comic existiert, das sogar der Hauptcharakter *King Mob* in seine Hände bekommt und es als verherrlichte Version seines eigenen Lebens auch wieder verwirft. *King Mob* ist eine verzerrte, fiktive Fantasieversion von Morrisons selbst, der als Actionheld mit ähnlichem Aussehen, Kleidungsstil und Biografie wie Morrison auftritt. Morrison bezeichnet die Storyworld von THE INVISIBLES als *Hypersiegel*. Ähnlich wie eine Voodoo Puppen Version unserer Welt, sollten Veränderungen in der Storyworld von THE INVISIBLES auch die reale Welt beeinflussen.<sup>177</sup> Bis heute scheint Morrison darüber zu rätseln, wie erfolgreich sein Versuch war. Er beteuert allerdings, dass sein Comic seltsame Effekte auf sein Leben mit sich gebracht habe. Im Laufe der Handlung von THE INVISIBLES, wurde *King Mob* beispielsweise von seinen Gegenspielern gefangen genommen und gefoltert. Dabei kollabierte seine Lunge und die Gesundheit des

---

<sup>174</sup> Morrison 2011: 256

<sup>175</sup> Morrison 1999

<sup>176</sup> Morrison 2011: 288

<sup>177</sup> Morrison 2011: 259

Charakters begann sich rapide zu verschlechtern. Drei Monate später lag Morrison im Krankenhaus, wo er beinahe an einer Lungeninfektion („*Staphylococcus aureus*“) starb. Diese Erfahrung schien ihm zu bestätigen, dass sein Comic metaleptisch sein Leben beeinflusste. In der Folge schrieb er *King Mob* in seiner Geschichte wieder gesund.<sup>178</sup> Interessanterweise zeigte sich Morrison bezüglich seines Glaubens an Okkultismus und Magie überraschend reflektiert und rational. In *SUPERGODS* beharrte er darauf, dass seine Erlebnisse natürlich auch Zufälle sein könnten oder im Falle der Kathmandu Erfahrung ein Resultat der falschen Drogen gewesen sein könnten. Er beteuerte von solchen und ähnlichen Geschehnissen mehr zu profitieren, wenn er sie als schamanisch und mystisch interpretierte, anstatt sie lediglich als Zufälle zu sehen. So erklärte Morrison, dass er, indem er sich selbst eine bestimmte Geschichte von Geschehnissen erzähle, künstlerisch, finanziell als auch spirituell, auf eine Art und Weise profitieren würde, die aus rein rationalen Sicht vielleicht sonst nicht möglich gewesen wären.<sup>179</sup>

### 6.3.3 Morrisons Grenzgang zwischen Fiktion und Realität – *ANIMAL MAN* revisited

Welche Faszination der Grenzgang zwischen Realität und Fiktion auf Morrison ausübte, zeigt sich darin, wie er mit seinen Storyworlds umgeht. So beschreibt er in *SUPERGODS* beispielsweise wie sich Erzählungen während des Schreibprozesses plötzlich verselbstständigen und Figuren die Kontrolle zu übernehmen beginnen. Er erklärt, wie Charaktere die ausreichend ausgearbeitet und komplex sind, ihre Autoren und Autorinnen zwingen können ihre eigene Erzählung zu verändern. Morrison nennt die Theorie rund um diesen Effekt *Emergence\**, auf Deutsch übersetzt würde dies in etwa Entstehung oder Herauskommen bedeuten. Obwohl *Emergence* als Phänomen in verschiedensten Systemen vorkommt und dementsprechend breitgefächert definiert werden kann, bleibe ich in dieser Arbeit aus Zeitgründen bei Morrisons Begriffsdefinition. Seine Definition beinhaltet, dass eine Storyworld in irgendeiner Form lebendig wird, sobald sie einen gewissen Grad an

---

<sup>178</sup> Morrison 1999

<sup>179</sup> Morrison 2011: 404

Komplexität erreicht hat. Morrison erwähnt als Beispiel für ein solches Modell die vielen Universen der DC Superhelden. Das DC Multiversum wurde als erzählerisches Modell über Jahrzehnte mit Informationen gespeist, wodurch es immer größer und immer komplexer wurde. Durch diese gewaltige Masse an Informationen und den langen Entstehungsprozess stellt das DC Multiversum für Morrison die ausgereifteste und damit lebendigste, fiktive Welt unserer Zeit dar. Für ihn ist diese *Megakontinuität* zu einem empfindungsfähigen Papier-Universum gewachsen, das er kontaktieren wollte.<sup>180</sup> Wobei er eine reine Kontaktaufnahme allerdings als nicht genug empfand. Morrison wollte sich dieser riesigen Storyworld als Anthropologe nähern.<sup>181</sup>

Meine Experimente mit ANIMAL MAN wurden von Kritikern als ‚Metafiktion‘ oder Fiktion über Fiktion beschrieben und vielleicht war dies ein einfacherer Einstiegspunkt für Leser und Leserinnen. Ich aber hatte das Gefühl, dass ich etwas Konkreterem und weniger in Abstraktion und Theorie Verankertem, auf der Spur war. Das fiktionale Universum, mit dem ich interagierte, war so ‚real‘ wie unseres und als ich begann das DC Universum<sup>182</sup> als tatsächlichen Ort zu betrachten, wurde mir klar, dass es zwei Wege gab es zu kontaktieren: Als Missionar oder als Anthropologe. Ich entschied mich dafür, einige Schriftsteller als Missionare zu sehen. Diese Missionare versuchten ihre eigenen Werte und Vorurteile anderen Kulturen, die sie für minderwertig hielten – in diesem Falle die der Superhelden - aufzuzwingen. [...] Sie tyrannisierten und zwangen wehrlose fiktive Charaktere in Leder Trenchcoats, nervöse Zusammenbrüche und ließen die ehemals sorglosen fiktiven Gemeinschaften in einem Zustand von erdrückendem Selbstzweifel und Verfall zurück. Anthropologen hingegen ergaben sich fremden Kulturen. Sie hatten keine Angst davor selbst einheimisch zu werden oder lächerlich auszusehen. Sie kamen und gingen mit Respekt und im Interesse des

---

<sup>180</sup> Morrison 2011: 119

<sup>181</sup> Morrison 2011: 218 – “My experiments on Animal Man were described by critics as “metafiction,” or fiction about fiction, and perhaps that was an easy way in for some readers, but I felt that I was onto something more concrete and less rooted in abstraction or theory. The fictional universe I was interacting with was as “real” as our own, and as I began to think of the DC universe as a place, it occurred to me that there were two ways to approach it: as a missionary or as an anthropologist. I chose to see some writers as missionaries who attempted to impose their own values and preconceptions on cultures they considered inferior—in this case, that of the superheroes. Missionaries liked to humiliate the natives by pointing out their gauche customs and colorfully frank traditional dress. They bullied defenseless fantasy characters into leather trench coats and nervous breakdowns and left formerly carefree fictional communities in a state of crushing self-doubt and dereliction.

Anthropologists, on the other hand, surrendered themselves to foreign cultures. They weren’t afraid to go native or look foolish. They came and they departed with respect and in the interests of mutual understanding. Naturally, I wanted to be an anthropologist.”

<sup>182</sup> DC Universum und nicht Multiversum, da ANIMAL MAN knapp nach CRISIS ON INFINITE EARTHS angesetzt ist, in dem das Multiversum zu einem Universum kollabiert ist

gegenseitigen Verständnisses. Natürlich wollte ich ein Anthropologe<sup>183</sup> sein.<sup>181</sup>

Mit diesem Zugang zeigt Morrison abermals wie er gewisse Deutungsrahmen und Betrachtungsweisen nutzt, um seinen eigenen Umgang mit fiktiven Welten zu ermöglichen. Die Welt der Superhelden als real zu betrachten stellt sicher, dass er als Autor respektvoll mit dieser Welt umgeht und sich dadurch anders verhält, als die, die vor ihm kamen. Seine ersten Versuche das Post-Crisis Superhelden Universum zu kontaktieren, begannen mit den verschiedenen Versionen von Metalepsis in ANIMAL MAN, die in Abschnitt 5.7 bereits besprochen wurden. Seine tatsächliche Kontaktaufnahme fand allerdings am Ende seiner Comicreihe<sup>184</sup> statt. Aus diesem Grund möchte ich ANIMAL MAN an dieser Stelle ein letztes Mal besprechen.

Nach den Ereignissen rund um *Psycho Pirate*, in denen Animal Man seine Panels verlassen musste, um *Overman* zu besiegen, ist er auf der Suche nach Antworten. Mittlerweile hat er die Idee akzeptieren können, dass die Welt um ihn herum fiktiv ist und von einer unbekanntem Macht kontrolliert wird. Buddy Baker befindet sich auf dem Weg seinen Schöpfer zu konfrontieren, um herauszufinden warum seine Familie sterben musste, warum ihm und seinen Mitmenschen so viel Leid widerfährt und was der Sinn seiner Existenz ist. Zuallererst findet er sich im Limbus der Comiccharaktere wieder. Ein Ort an dem die vergessenen und unpopulären Charaktere der DC Kontinuität auf ewig ihr Dasein fristen. Am Ende dieser Comicausgabe findet er den Weg zu einem Haus, in dem ihm ein Mann die Tür öffnet. Dieser Mann, der aussieht wie der damalige Grant Morrison, stellt sich ihm als *Grant*<sup>185</sup> vor.<sup>186</sup>

Das Cover der nächsten Ausgabe zeigt ein unscharfes Foto von Morrisons Arbeitszimmer, das aus Bodenhöhe aufgenommen sein musste. Morrisons obere Gesichtshälfte ist nicht mehr im Bild, auf seinem Schoß hält er eine rotgetigerte Katze, mit dem linken Fuß scheint er den vor ihm liegenden, exakt und klar

---

<sup>183</sup> An diesem Punkt sehe ich es als wichtig anzumerken, dass hier Morrisons binäre Darstellung von Anthropologen und Missionaren nicht ganz der Wahrheit entspricht, speziell in einem post-kolonialen Kontext betrachtet. Deswegen scheint es produktiver, diese beiden Begrifflichkeiten hier mehr als Metapher zu sehen.

<sup>184</sup> Zwar lief ANIMAL MAN nach dieser Storyline noch weiter, tat dies allerdings ohne Morrison. So kann dieses Beispiel als Abschluss von Morrisons Version des Charakters gesehen werden.

<sup>185</sup> Ich benutze ab hier den Namen *Grant* für Morrisons Comic Repräsentation

<sup>186</sup> Morrison, Truog, Farmer, Wood, Bolland 1190 #24

gezeichneten Animal Man zu treten. Am Boden vor ihm liegt ein verletzter, gezeichneter Animal Man (Abbildung 20). Im Gegensatz zu dem Cover, sind auf den restlichen Seiten des Comics keine Fotos. Die Welt der Comicseiten ist außerdem auf einmal auffallend farbentsättigt und damit weniger bunt als üblicherweise. Buddy wird von *Grant* in sein Haus eingeladen, wo sich der auf seinen Arbeitsstuhl setzt und ihm offenbart, dass er sein Autor sei. Nicht nur ihre beiden Welten unterscheiden sich, sondern auch die Charaktere selbst. *Grant* ist dünn und sein Hautton komplett weiß, wohingegen Buddys Heldenoutfit farbig und sein Körper darunter erwartungsgemäß muskulös ist. Während ihrer



Abbildung 20: *Animal Man* (1988-1995) #26: 0 – Grant Morrisons Foto als Cover seiner letzten *Animal Man* Ausgabe

Unterhaltung erklärt *Grant*, dass er als Autor die komplette Kontrolle über Buddy habe und ihn alles sagen und tun lassen könne. Als Buddy protestiert, zeigt *Grant* auf den Computerbildschirm seines Arbeitsplatzes (Abbildung 21). Auf diesem ist das Skript für das Comic zu sehen: ‚Close-up von Morrisons Hand, die auf den Bildschirm zeigt‘, das nächste Panel: ‚Enger Close up von Animal-Man, konzentriert auf ein Auge. Das Auge verengt sich‘.<sup>187</sup> Buddy, noch immer ungläubig, versucht sich zu wehren und *Grant* zu attackieren. Der allerdings erklärt ihm, dass Buddy in *Grants* reale Welt kommen müsste, um ihn zu verletzen, was schlichtweg unmöglich sei. *Grants* Welt könne von Buddy nicht betreten werden, aber *Grant* in die von Buddy gelangen, indem er die reale Welt im Comic imitiere. Ihre Unterhaltung zieht sich

<sup>187</sup> Morrison, Truog, Farmer, Wood, Bolland 1190 #26: 3 – “Close-up on Morrison’s hand pointing at the screen.”; “Tight close-up on Animal Man, concentrating on one eye. The eye narrows”

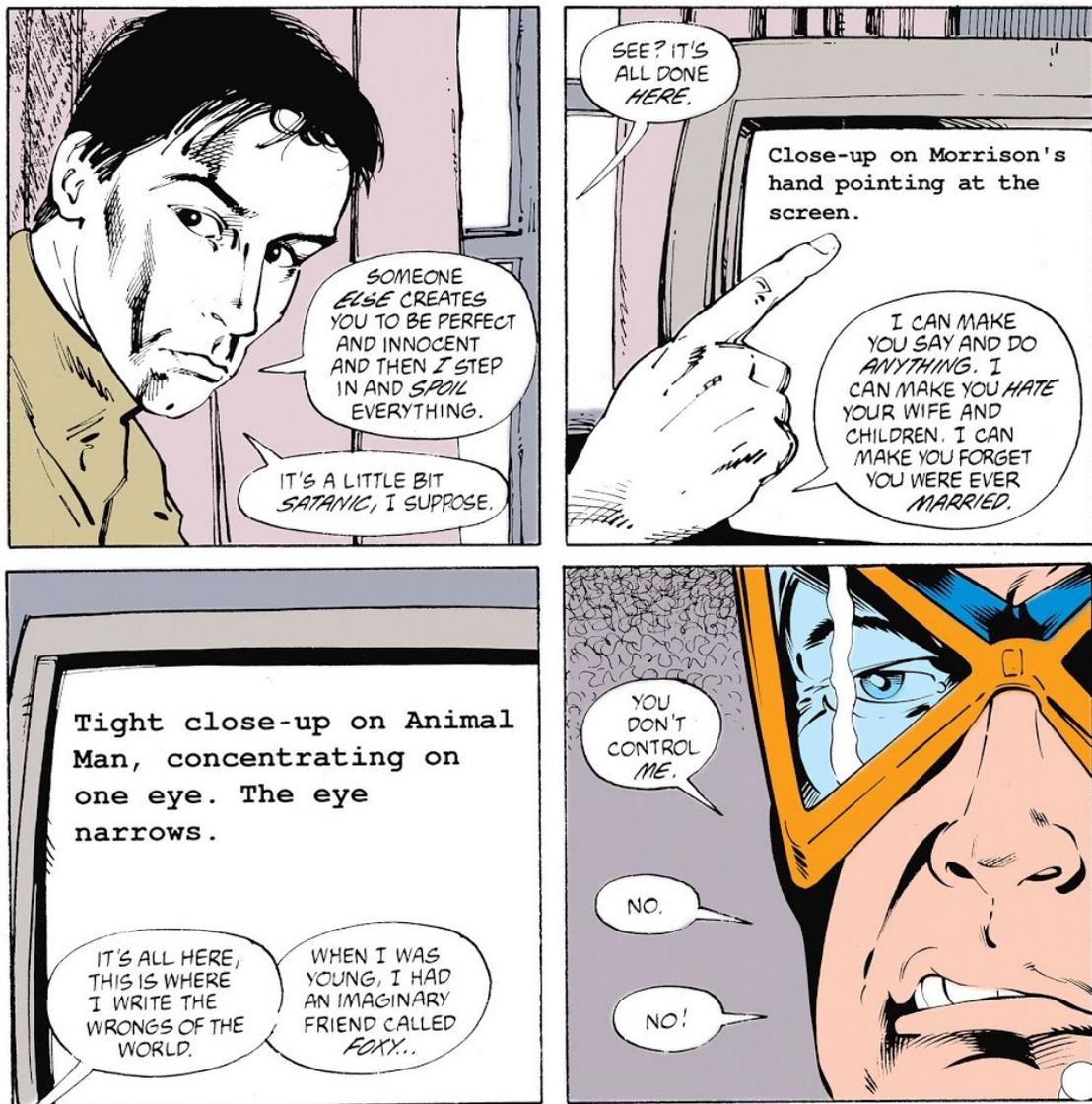


Abbildung 21: Animal Man (1988-1995) #26: 3 - Grant zeigt Buddy sein eigenes Skript

weiter. Grant zeigt Buddy die ihm gewidmete Comicreihe und erklärt ihm, dass seine Familie sterben musste, um mit seinem persönlichen Unglück das Publikum bei Laune zu halten. Danach machen die beiden einen Spaziergang, Buddy fragt ob er selbst real sei oder nicht. Grants Antwort spiegelt Morrisons Ansichten bezüglich Storyworlds<sup>188</sup> wider: „Natürlich bis du real! Wir würden nicht hier sein und sprechen, wenn du nicht real wärst. Du hast lange bevor ich über dich geschrieben habe existiert und, wenn du Glück hast, wirst du weiterhin jung sein, wenn ich alt oder tot

<sup>188</sup> Genauer ausgeführt in Morrison 2011: 220

bin. Du bist realer als ich.“<sup>189</sup> Ihre weitere Unterhaltung dreht sich um *Grants* Schreibstil und dass er nach dieser Ausgabe als Schreiber von jemand anderem abgelöst würde. Grants Ziel war es, Buddy als Sprachrohr für seine Ansichten zu nutzen. Er wollte über ANIMAL MAN seine Lesenden auf Geschehnisse der Welt hinweisen, speziell im Bezug auf Tierrechte. Buddy fragt ihn, ob er seine Familie zurückbekommen könne. *Grant* verneint mit den Worten ‚Das wäre nicht realistisch‘ und reflektiert über versäumte Möglichkeiten des ANIMAL MAN Comics und die Entwicklung der Comicbranche im Allgemeinen. Daraufhin benutzt er zwei Seiten für Danksagungen, während Buddy im Hintergrund zwei Bösewichte bekämpft, die *Grant* erscheinen hat lassen, um das Interesse der Leserschaft nicht zu verlieren. Nach einer weiteren Reflektion darüber, warum Gewalt in den Medien so gut ankommt, beendet *Grant* seine absteigende autoreale Metalepsis mit den Worten ‚Geh nach Hause, Buddy. Vergiss, dass wir uns je getroffen haben‘. Der protestierende Buddy findet sich plötzlich in seinem Haus wieder. Seine Erinnerungen an das Treffen mit *Grant* verblassen, als die Türklingel ertönt. Er öffnet die Türe und findet dahinter seine Familie, die *Grant* anscheinend wiederbelebt hat. Mithilfe dieser absteigenden Metalepsis trifft Morrison Animal Man in seiner Comicwelt, um auf einer Ebene persönlich mit ihm zu interagieren. So gelingt es, die Schnittstelle zwischen Fakt und Fiktion auf eine persönliche Art und Weise zu erforschen, mithilfe eines ‚*Fiktionsanzug*‘. Diesen Anzug beschreibt Morrison wie einen Raumanzug für Astronauten, mit dem man in eine zweidimensionale Geschichte absteigen könne.<sup>190</sup> Laut eigenen Angaben wollte er damit herausfinden, ob er einen Austausch arrangieren könnte, der sein Leben und die reale Welt genauso beeinflussen würde, wie die Papierwelt.<sup>191</sup> Diese Interaktion erreicht er mithilfe einer Metalepsis des ersten Prototyps. Er begibt sich in seinen *Fiktionsanzug* und wird zu *Grant*, um in dieser Form absteigend metaleptisch die Superheldenwelt zu betreten. Morrisons Comicgeschichten enthalten fast immer metaleptische Elemente. Seine Beteiligung an der Entwicklung des DC Multiversums ist hier keine

---

<sup>189</sup> Morrison, Truog, Farmer, Wood, Bolland 1190 #26: 9f – “Of Course you’re real! We wouldn’t be here talking if you weren’t real.”; “You existed long before I wrote about you and, if you’re lucky, you’ll still be young when I’m old or dead.”; “You’re more real than I am.”

<sup>190</sup> Morrison 2011: 117

<sup>191</sup> Morrison 2011: 254

Ausnahme. Hier führt er beispielsweise den *Comiclimbus* in seinen letzten Ausgaben von ANIMAL MAN ein. In diesem befinden sich die vergessenen, aus den Kontinuitäten gelöschten Superheldencharaktere des DC Universums. Dieser Ort erscheint logisch in der metareferentiellen und metaleptischen Geschichte von ANIMAL MAN. Für mainstream Geschichten der DC Superhelden, könnte ein solcher Ort allerdings zu seltsam wirken. Morrison ließ den *Comiclimbus* dennoch als Teil seines 2008 Events FINAL CRISIS wieder vorkommen. Dorthin verirren sich verschiedene Versionen von Superman in FINAL CRISIS: SUPERMAN BEYOND. Er stellte in dieser Ausgabe<sup>192</sup> ebenfalls das Nichts als leere weiße Comicseite dar und ließ Superman und Captain Marvel ein Buch heben, das so schwer ist, dass es die Panels der Seite zerbricht. Die Verwendung des *Comiclimbus*, die Darstellung der Leeren Seite als Nichts und das Zerbrechen der Panels können als metareferentiell oder metaleptisch betrachtet werden. Das zeigt, dass Morrison auch in seinen weniger experimentellen Comics immer wieder metaleptische Elemente, wie den Erzähldiskurs der Comicseite, in seine Erzählungen miteinbezieht. Da er ein signifikanter Teil des Wiederaufbaues des DC Multiversums war, erhielt dieses durch seine Storylines ebenfalls metaleptische Qualitäten. Durch Morrison wurde DCs *Megakontinuität* taktiler und die physische Beschaffenheit des Comicmediums spielte immer wieder, zumindest eine indirekte Rolle. Morrisons Auslegung des Emergence Konzeptes korrespondiert ebenfalls mit seinem Weltbild nach der Kathmandu Erfahrung. So wie Storyworlds sind alle Lebewesen in dieser Anschauung nichts anderes als ein System, das irgendwann einen Punkt erreicht, an dem der Aufstieg aus der vierdimensionalen Existenz gelingen kann.

Mit diesem Exkurs in die Welten von Grant Morrison wollte ich illustrieren, wie sehr seine Ideen, sein Verständnis von sich selbst, als auch der Welt um ihn herum, mit metaleptischen Konzepten verflochten sind. Er selbst scheint zu glauben, unter Drogeneinfluss, einen paradox metaleptischen Sprung in eine höhere Ebene gemacht zu haben. Wie Buddy Baker hat er, während eines Drogentrips, für einen gloriosen und erschreckenden Augenblick in die Gesichter von dimensional übergeordneten Wesen blicken können. Wie Flash konnte er nach dieser Erfahrung

---

<sup>192</sup> Morrison, Mahnke, Alamy, Nguyen, Ramos, Wong, Baron, Williams 2013. #1

nurmehr den Blick durch eine permeable Membran auf eine höhere Ebene richten, deren Existenz er nicht mehr wahrnehmen, sondern nurmehr erahnen konnte.

Je mehr man sich mit Grant Morrisons Werken und seiner Biografie auseinandersetzt, desto klarer scheint es zu werden, wie eng seine Arbeiten mit dem Konzept von Metalepsis verschlungen sind. Morrison ist hier einzigartig in der Comicbranche und zeigt, dass Metalepsis auch innerhalb des Comic-Mainstreams angewandt werden kann. Ebenfalls beweist er damit, dass Metalepsis auch fernab von experimentellen, Avant-garde Comics ihre Daseinsberechtigung hat. Im Rest dieser Diplomarbeit werde ich mich mit den metaleptischen Aspekten von Morrisons DC Crossover Event THE MULTIVERSITY beschäftigen. THE MULTIVERSITY zeigt offenkundig genau jene metaleptischen Tendenzen Morrisons, die ich in den vorangegangenen Abschnitten besprochen habe und basiert auf der grundlegend metaleptischen Idee, dass die Charaktere der verschiedenen DC Welten über ihre Comics miteinander kommunizieren.

#### 6.4 THE MULTIVERSITY Kontext

Im Gegensatz zu anderen Beispielen aus Morrisons Bibliographie ist THE MULTIVERSITY nicht voller prototypisch metaleptischer Vorkommnisse. Man könnte sogar behaupten, dass ein Großteil seiner anderen Werke wie ANIMAL MAN, THE INVISIBLES oder FLEX MENTALLO offenkundigere und experimentellere metaleptische Konzepte sind. Jedoch sind diese Comics größtenteils Reihen, die eine niedrigere Auflage hatten und damit nur eine vergleichsmäßig kleinere Leserschaft erreichen können. Das Klientel seiner beiden Eventcomics FINAL CRISIS und THE MULTIVERSITY ist wesentlich größer. Diese beiden Miniserien sind Morrisons meistgelesenen Comics. Obwohl FINAL CRISIS auch den einen oder anderen metaleptischen Moment mit sich bringt, sind doch die metaleptischen Situationen in THE MULTIVERSITY wichtiger und zahlreicher. Nichtsdestotrotz kann THE MULTIVERSITY nicht besprochen werden, ohne vorher kurz die Handlung von FINAL CRISIS zusammenzufassen.

FINAL Crisis (2008) war das erste DC Event Comic Morrisons und stellte nach CRISIS ON INFINITE EARTHS (1985) und INFINITE CRISIS (2005) den dritten Teil und damit den

Abschluss der Crisis Trilogie dar.<sup>193</sup> Die sieben Ausgaben lange Miniserie dreht sich wenig überraschend um den Kampf zwischen Gut und Böse. Das Gute wird durch die DC Superhelden dargestellt, während es sich bei dem Bösen um den ‚New God‘ *Darkseid* handelt. Ein *Subplot*\*<sup>194</sup> des Event Comics dreht sich um die kosmischen ‚Multiversal Monitors‘, eine neue Variante der Monitors, die in CRISIS ON INFINITE EARTHS bereits eingeführt wurde.<sup>195</sup> Die Miniserie nimmt einen gewohnt dramatischen Verlauf, an deren Ende nur noch ein Monitor, *Nix Outan*, am Leben ist, Batman in die Steinzeit geschleudert wurde und Superman den Tag rettete, indem er sich mithilfe der ‚Miracle Machine‘ ein Happy End wünschte.<sup>196</sup> In FINAL CRISIS wurden die, relativ neuen, 52 Parallelwelten des DC Multiversums genauer etabliert. Nachdem dies geglückt war, machte sich Morrison daran die einzelnen Welten des neuen Multiversums in THE MULTIVERSITY genauer zu definieren und zu kartografieren. Dies war die Hauptfunktion seiner neun Ausgaben langen Fortsetzung THE MULTIVERSITY, die im Gegensatz zu FINAL CRISIS, fast ausschließlich in anderen Universen spielte als in der *Hauptkontinuität*\* von Earth-0. Ebenfalls enthielt THE MULTIVERSITY einen 34 Seiten langen GUIDE TO THE MULTIVERSE, also eine Art Reiseführer, der alle verschiedenen Universen kurz erklärt und beschreibt. THE MULTIVERSITY #1: COSMIC NEIGHBOURHOOD WATCH, das erste Comic der Reihe, beginnt mit einem klassischen Beginn solcher Crossover Event Comics. Es werden Superhelden und Superheldinnen aus den verschiedensten Ecken des Multiversums gerufen, um als Team eine kosmische Bedrohung zu bekämpfen. Die kosmische Bedrohung besteht aus einem ultimativen Bösen, welches den letzten Monitor Nix Outan, korrumpiert und assimiliert hat. Das Böse ist in diesem Fall der kosmische Horror der *Gentry*, die drohen das gesamte Multiversum zu verseuchen und zu übernehmen. Die ersten beiden Comics der Serie folgen dieser klassischen Eventcomic Storyline, weicht aber ab der dritten Ausgabe von diesem etablierten Schema ab. Die nächsten sechs Comics sind sogenannte *One-Shots*\*, also in einer Ausgabe abgeschlossene Kurzgeschichten, die lediglich am Rande mit der

---

<sup>193</sup> Friedenthal 2019: 48

<sup>194</sup> Subplot: Im Sinne von *Nebenhandlung*. Ein Subplot, in Film und Fernsehen auch B-Plot genannt, ist ein Teil der Handlung eines Mediums die sich separat von der Haupthandlung entwickelt

<sup>195</sup> Friedenthal 2019: 49

<sup>196</sup> Friedenthal 2019: 51 & Morrison 2011: 368

thematischen Rahmenhandlung der Gentry-Bedrohung zu tun haben. Alle diese One-shots thematisieren eine oder maximal zwei Welten des Multiversums. Morrison äußerte sich hierzu in einem Interview im Rahmen der San Diego Comic Con 2014. Dort erklärte er, dass diese One-Shot Comics ihre Universen so etablieren sollten, dass sie auch potenzielle Ausgangspunkte für neue Comicserien sein könnten. So ist zwar jede One-Shot Kurzgeschichte in sich abgeschlossen, aber auch aufbauend genug, dass daraus eine komplette Comicserie entwickelt werden könnte.<sup>197</sup> Erst mit der letzten Ausgabe THE MULTIVERSITY #2: JUSTICE INCARNATE kehrt die Handlung zu dem Kampf gegen den korrumpierten Nix Outan und die Gentry zurück.

## 6.5 THE MULTIVERSITY Text

Obwohl der Fokus dieser Arbeit weniger auf der Handlung, als der Erzählweise von THE MULTIVERSITY liegt, sehe ich es als notwendig an dieser Stelle eine kurze Inhaltsangabe der neun Hefte bereitzustellen.

Das erste Comic der Reihe, THE MULTIVERSITY #1: COSMIC NEIGHBORHOOD WATCH, etabliert die Bedrohung durch die außerirdische Rasse der Gentry. Der letzte Monitor und Wächter des DC Multiversums, Nix Outan, wird von diesen Monstern korrumpiert und beginnt unfreiwillig auf ihrer Seite zu kämpfen (Abbildung 22). Kurz davor konnte Outan allerdings noch veranlassen, dass sich die größten Superhelden und Superheldinnen des Multiversums versammeln. Diese Super Kampfgruppe soll gegen die Bedrohung der *Gentry* und damit auch gegen Outan selbst kämpfen. Die Helden der verschiedenen Universen finden sich daraufhin in Outans alter Basis, dem *House of Heroes*, wieder. Zu ihrer Verwirrung stellen sie fest, dass sie sich



Abbildung 22: v. l. n. r. – Der letzte Monitor Nix Outan; Nix Outan nachdem er von den Gentry korrumpiert wurde; Intellectron & Dame Merciless zwei der verschiedenen Gentry Monster

---

<sup>197</sup> Gamespot Universe 2014

gegenseitig kennen, da sie in ihren Realitäten Comics über die anderen Helden und deren Welten gelesen haben. Ein Held wird sogar mit seinem eigenen Comic konfrontiert, dass die Geschehnisse seines Lebens bis direkt vor dem Eintreffen im *House of Heroes* dokumentiert. Diese interessante Erkenntnis wird allerdings schnell beiseitegeschoben, da es ein Multiversum zu verteidigen gibt. Das Comic endet damit, dass eine kleine Gruppe der Superhelden mithilfe von Outans Raumschiff, der *Ultima Thule\**, in eine andere Dimension reist und dort auf die Monsterversion des Monitors trifft, den sie nun bekämpfen müssen.

Die zweite Ausgabe der Reihe, *THE SOCIETY OF SUPER-HEROES: CONQUERORS OF THE COUNTER-WORLD #1*, ist das erste der sieben *One-Shot Comics*. Die Handlung dreht sich um das Superheldenteam *Society of Superheroes* (SOS) von Earth-20, deren Erde von Superbösewichten aus Earth-40 angegriffen wird. Optisch erinnern diese Superhelden und deren Welt an Abenteuerfilme der 1920er Jahre, inklusive einiger futuristischen Science-Fiction Elemente. Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, dass die einmarschierenden Bösewichte von Earth-40 im Auftrag der Gentry eine Invasion von Earth-20 gestartet haben. Wie die meisten Kurzgeschichten der Miniserie, endet das Comic mit einem *Cliffhanger\**. Die Invasoren scheinen zwar besiegt, jedoch beginnt gerade eine riesige und mächtige Horrorpräsenz in Earth-20 einzufallen. Bei dieser Präsenz handelt es sich höchstwahrscheinlich um die Gentry selbst oder den nunmehr ‚bösen‘ Nix Outan. Ein einzelner Superheld steht dem Geschehen hilflos gegenüber, in seiner Sprechblase ist ein verzweifelter S.O.S. Hilferuf zu sehen. Es ist der verzweifelte Versuch, über die Grenzen seines Comics und seiner Dimension hinaus, andere Welten um Hilfe zu rufen.<sup>198</sup>

Das dritte Heft, *THE JUST*, spielt auf Earth-16, einer Welt in der die Nachkommen der bekannten DC Superhelden als junge, affluente und vor allem gelangweilte Prominente ihr Dasein fristen. Der Großteil der Superhelden der alten Garde, wie *Clark Kent* (Superman) und *Bruce Wayne* (Batman) sind mittlerweile gestorben oder im Ruhestand. Deren Superheldenrollen und *Personas\** haben mittlerweile ihre Nachfolger, meist ihre Söhne oder Töchter, übernommen. Bevor Superman starb,

---

<sup>198</sup> Uzumeri 2014b

hinterließ er eine Armee von Robotern, die automatisch jegliche Bedrohung der Erde ausschalten, wodurch die jungen Superhelden überflüssig geworden sind. Um von ihrem täglichen Verdruss und ihrer Langeweile abzulenken, beschäftigen sie sich indem sie untereinander Drama verursachen und endlos besprechen, überschwängliche Partys feiern oder berühmte Kämpfe ihrer Eltern nachstellen. Das Cover der Ausgabe ist im Stil eines Jugend- und High Society Magazins gehalten (Abbildung 23 erste Reihe rechts). Eine klare Anspielung auf den Lifestyle der Superhelden und deren Status als junge Prominente. Die Geschichte beginnt mit einer Superheldin, die sich das Leben nimmt, nachdem sie das vermeintlich verfluchte Comic ULTRA COMICS<sup>199</sup> gelesen hat. Im Gegensatz zu der vorigen Geschichte scheint diese Welt nicht direkt von den Gentry angegriffen zu werden. Stattdessen wird im Lauf der Geschichte durch subtile Hinweise, wie ein Bild an einer Wand<sup>200</sup> suggeriert, dass dieses Universum heimlich von den Gentry übernommen wird. Am Ende der Ausgabe schafft es *Alexis Luthor*<sup>201</sup>, gemeinsam mit *Jakeem Thunder*, die Roboter Armee unter ihre Kontrolle zu bringen und ist anscheinend im Begriff Earth-16 zu unterjochen. Der Oberflächlichkeit der gesamten Gesellschaft entsprechend, tun die beiden dies, nachdem sie nicht auf die Party von *Thunders* Ex-Freundin eingeladen wurden.

Das vierte Comic, PAX AMERICANA, ist in Handlung, Hintergrund und Charakteren an *Alan Moores* Comic-Meilenstein WATCHMEN angelehnt. Die Ähnlichkeiten sind so zahlreich, dass es als direkter Kommentar auf Moores Projekt gelesen werden kann. Im Gegensatz zu WATCHMEN allerdings, sind die Szenen in PAX AMERICANA rückwärts angeordnet. In der ersten Szene wird der erwachsene Präsident Harley erschossen, während ihn die letzte zeigt, wie er als Kind versehentlich seinen Vater erschießt. Alle Vorkommnisse zwischen diesen zwei Punkten gehen immer weiter in die Vergangenheit. Chronologisch gesehen ist damit die erste Szene die Spätteste, während die letzte Szene die Früheste ist. Die Handlung, die auf Earth-4 spielt, dreht sich um Harley, den Präsidenten der USA, der am Anfang der Geschichte von einem

---

<sup>199</sup> ULTRA COMICS ist das achte Comic der Miniserie. Die einzelnen Hefte von THE MULTIVERSITY kommen immer wieder in den Storyworlds der Serie selbst vor, wobei das verfluchte ULTRA COMICS wohl die meisten Auftritte hat.

<sup>200</sup> Morrison, Oliver, Brown 2014: 15

<sup>201</sup> Die Tochter von Supermans Erzfeind *Lex Luthor*.

Superhelden ermordet wird. Die in der Zeit rückwärts laufenden Folgeszenen, zeigen Schlüsselmomente aus Harleys Leben und es wird klar, dass er der Anführer einer Verschwörung war, die sich rund um den ominösen *Algorithmus 8* dreht. Präsident Harley konnte mit diesem Algorithmus anscheinend in die Zukunft sehen und hatte einen Plan in die Tat umgesetzt, dessen widersprüchliches Ziel seine eigene Ermordung war. PAX AMERICANA ist eines der meist diskutiertesten und analysierten Comics von THE MULTIVERSITY. Morrison gibt an er habe dieses Comic mit dem Hintergedanken geschrieben, dass es bis ins letzte Detail ‚seziert und analysiert werden würde‘.<sup>202</sup> Vielleicht ist gerade deswegen die Handlung des Comics etwas undurchsichtig und kompliziert. Nichtsdestotrotz werden dessen Hintergründe und metaleptische Elemente in Abschnitt 6.9 im Detail diskutiert und analysiert.

Das fünfte Heft, THUNDERWORLD ADVENTURES, dreht sich um die *Marvels*, eine Superheldengruppe rund um *Captain Marvel*<sup>203</sup>, deren Realität von ihrem Erzfeind *Sivana* bedroht wird. Dieser hat nämlich erkannt, dass die Superheldencomics ihre eigenen Universen sind und hat sich deren metaleptisch-kommunikative Qualitäten zu Nutze gemacht. In einem Comic fand er den Plan, zum Bau einer Maschine, die ihm das Reisen in andere Universen ermöglichte. Mithilfe dieser Maschine stellte er daraufhin ein Team von Superbösewichten zusammen, die allesamt verschiedene Versionen von ihm selbst waren. Am Ende der Geschichte bringen die *Marvels* den Bösewicht zur Strecke, während die restlichen *Sivanas* fliehen konnten.

Im sechsten Comic, THE MULTIVERSITY: GUIDEBOOK, gelangen die restlichen Bösewichte der *Sivanas-Gruppe* in das Earth-42 Universum, das von Kinderversionen der *Justice-League* bevölkert wird. Gemeinsam mit einer futuristischen Version von Batman, die sich ebenfalls in das Universum verirrt hat, schafft es der Earth-42 Batman die *Sivanas Gruppe* zu vertreiben. Die beiden finden daraufhin das Comic, in dem sie sich zu dem Zeitpunkt gerade befinden<sup>204</sup>. Sie

---

<sup>202</sup> Wilson 2015

<sup>203</sup> Heutzutage bekannter unter dem Namen *Shazam*. Nach einem Rechtsstreit mit *Marvel Comics* benannten diese einen ihrer Charakter *Captain Marvel*, um Verwirrungen vorzubeugen wurde DCs gleichnamiger Charakter nach dem magischen Wort benannt, dass seine Verwandlung in einen Superhelden hervorruft: *Shazam*. Der alte Name wurde höchstwahrscheinlich an dieser Stelle wieder benutzt, da Morrison ein großer Fan der alten DC Captain Marvel Comics zu sein scheint (siehe SUPERGODS).

<sup>204</sup> Um Verwirrungen zu vermeiden benutze ich an dieser Stelle das Wort *Comic* für das reale Comic, und das Wort *Heft* für das gleiche Comic, dass von den Batmen in der Storyworld gehalten wird.

halten also dasselbe Heft, wie ihre Lesenden in ihren Händen. Die beiden öffnen es auf einer Seite, die daraufhin auch die nächste Seite des Comics zeigt. Dort ist eine andere Gruppe von Superhelden auf Earth-51 zu sehen, die wiederum ein weiteres Heft finden. Ähnlich dem vorigen Handlungssprung in das Comic-im-Comic, springt die Handlung nun abermals auf die Seiten des neu gefundenen Comics. In diesen Seiten wird die Geschichte des DC Multiversums abgekürzt dargestellt, bevor die Handlung wieder zwei Ebenen, zu den beiden Batmen, zurückspringt. Ein solcher Sprung passiert abermals, als Batman das Heft wieder öffnet. Die nächsten 34 Seiten zeigen einen Paratext in Form eines *Multiversum Ratgebers*, inklusive eines *Reiseführers*. Dieser Reiseführer beinhaltet sowohl eine Karte des Multiversums, als auch Extra- und Kurzinformationen zu den 52 Paralleluniversen. Die Informationen, die in diesem GUIDEBOOK kommuniziert werden erinnern an den *Who's Who in the DC Universe* Paratext, mit dem Animal Man metaleptisch in Abschnitt 5.7.3 interagiert. Das GUIDEBOOK kann als das Herzstück der gesamten Miniserie gesehen werden. Es liefert Informationen über praktisch jede Welt des neuen DC Multiversums und gibt den Lesenden ein Nachschlagewerk, mit dem sie sich in zukünftigen Geschichten einfacher zurechtfinden können. Am Ende des Comics wird gezeigt, wie das *House of Heroes* (der Sammelort des interdimensionalen Superheldenteams) von einem Monster der Gentry angegriffen wird.

Im Gegensatz zu den anderen Comics der Miniserie, scheint die Handlung des Nächsten, *MASTERMEN*, relativ unzusammenhängend mit der restlichen Geschichte von *THE MULTIVERSITY*. Die Handlung des siebten Comics etabliert das Universum von Earth-10, in dem Supermans Rakete 1938 nicht in Amerika, sondern im Nazi-okkupierten Tschechien landete. Mithilfe eines Supermans bzw. *Overman*, wie er auf Earth-10 genannt wird, konnte Nazi Deutschland den zweiten Weltkrieg für sich entscheiden. So hat sich die gesamte Welt 80 Jahre später zu einer nationalsozialistischen Dystopie entwickelt. Die Handlung dreht sich um den sich schuldig fühlenden *Overman* und eine kleine Widerstandsgruppe an amerikanischen Superhelden, die Terroranschläge gegen ihn und das Naziregime ausüben. Die einzige ansatzweise metaleptische Referenz in *MASTERMEN* findet statt, als Adolf Hitler gesehen wird, wie er kurz vor der Entdeckung von *Overman* ein Superman Comicheft aus Amerika liest. Dieses Heft dürfte ihm wohl die Idee für das Kostüm

von *Overman* gegeben haben. Das Comic endet mit der kompletten Zerstörung der Nazihauptstadt, die *Overman* als einziger überlebt hat.

Das achte und damit vorletzte Comic der Miniserie ist bereits in fast jedem anderen Comic als verfluchtes Heft vorgekommen: ULTRA COMICS. Dieses Comic ist wohl die Ausgabe, in der Morrison am meisten mit der Form von Metalepsis experimentiert. In der Handlung von ULTRA COMICS werden die Lesenden ständig durch rhetorisch aufsteigende Metalepsen von Charakteren angesprochen. Die Lesenden des Comics scheinen genauso eine Rolle in der Handlung von ULTRA COMICS zu haben, wie alle anderen vorkommenden Charaktere. Das Comic beginnt damit, dass Wissenschaftler einen offenkundig fiktiven Superhelden mit dem Namen *Ultra Comics*<sup>205</sup> kreieren. Innerhalb der Erzählung wird erklärt, dass die gesamte Comicausgabe von *Earth-Prime*, also der realen Welt, kreiert wurde. Das ULTRA COMICS Heft ist als Köder gedacht, um die Gentry in seinen Seiten zu fangen. Anscheinend sind die Gentry in der Lage durch Medien, wie Comics die Welten des Multiversums langsam und unterschwellig zu infizieren, allerdings ist die Erde, wenn die Gentry also in den Seiten von ULTRA COMICS gefangen werden, vor der Invasion geschützt. Obwohl Ultra am Ende der Geschichte stirbt, scheint der Versuch geglückt und zumindest einer der dämonischen Gentry in den Seiten des Comics gefangen. Die letzte Seite warnt die Lesenden, dass sie eventuell von einer feindlichen Denkform infiziert wurden und sich sofort in einer Quarantäne Zone melden sollen. Es macht also Sinn, warum ULTRA COMICS in den anderen Universen als verfluchtes Comicbuch vorkommt. Der Einfluss der Gentry, die darin gefangen sind, scheint durch dessen Seiten metaleptisch in andere Universen zu sickern.

Das neunte und letzte Comic der Miniserie, JUSTICE INCARNATE, kehrt zu der Rahmenhandlung der ersten Ausgabe zurück und stellt das Finale von THE MULTIVERSITY dar. Nachdem die bisherige Handlung der Miniserie eher untypisch für große Crossover Eventcomics war, kehrt die Erzählung mit der letzten Ausgabe zu einem klassischen Höhepunkt solcher Narrative zurück. Das *House of Heroes* wird angegriffen und der böse Nix Outan öffnet den Gentry Tür und Tor, die nun drohen das gesamte Multiversum zu infizieren. Auf den einzelnen Welten des Multiversums

---

<sup>205</sup> Ab diesem Punkt werde ich den Charakter *Ultra Comics* mit seinem Namen *Ultra* abkürzen um eine Verwechslung mit dem Namen der Ausgabe, ULTRA COMICS, zu vermeiden.

wird gegen die drohende Apokalypse angekämpft und die Superhelden schaffen es sowohl die Gentry zurückzuschlagen, als auch Nix Outan von deren Kontrolle zu befreien. Um die Bedrohung der Aliens zu beenden, folgen sie ihnen nach Earth-7, wo sie erschreckt feststellen müssen, dass die Gentry viel zahlreicher sind als ursprünglich angenommen und eine Maschine bauen, die das gesamte Multiversum zerstören soll. Ebenfalls werden sie mit dem wahren Anführer der Gentry konfrontiert, dessen bedrohlich riesige Silhouette auf einem Thron aus zerstörten Hochhäusern sitzt. Dieser namenlose Riese beschließt, dass er die Fähigkeiten der Superhelden lediglich beurteilen wollte und er von solch schwachen Wesen nichts zu befürchten habe. Daraufhin schickt er die Superhelden mit einer Handbewegung zurück zum *House of Heroes*. Dort besprechen diese die Geschehnisse und geloben, sich wieder zu sammeln, sollte diese Bedrohung zurückkehren.



Abbildung 23: The Multiversity – die Cover der neun Comichefte

## 6.6 THE MULTIVERSITY: Comics im Comic – metaleptische Kommunikation

Das Besondere an THE MULTIVERSITY ist nicht dessen Rahmenhandlung oder Struktur. Natürlich könnte argumentiert werden, dass der Aufbau der Miniserie, mit ihren zwei Comics als Rahmenhandlung und sieben Kurzgeschichten dazwischen, eher untypisch für ein DC Event Comic ist. Diese Abweichung von der klassischeren Erzählstruktur scheint aber bestenfalls originell. Vor allem weil die Rahmenhandlung wiederum eine für Superhelden-Crossover sehr klassische Handlung erzählt. Was THE MULTIVERSITY in dem Katalog von Mainstream DC Comics einzigartig macht ist die metaleptische Rolle, die Comichefte in der Erzählung spielen. Die Comics der Reihe, die wir als Lesende in Händen halten, existieren ebenfalls in den Storyworlds der Charaktere und werden von diesen immer wieder gelesen und kommentiert. Morrison schrieb also die Comics seiner Reihe absteigend metaleptisch in die Welten seiner Charaktere. Beispielsweise hält Batman in dem dritten Comic (THE JUST) die zweite Comicausgabe (SOCIETY OF SUPERHEROES) in seiner Hand und rätselt darüber, wo diese herkommen könnte (Abbildung 24). Die einzelnen Comics kommen nicht



Abbildung 24: Links: The Society of Superheroes (2014) #1:0 - Das Cover des zweiten Comics der Miniserie; Rechts: The Just (2014) #1: 27 - Batman hält das zweite Comic der Miniserie in seinen Händen

nur in den einzelnen Storyworlds vor, sondern sie können diese auch metaleptisch beeinflussen. So erscheint in den Comicerzählungen immer wieder ULTRA COMICS, das achte Comic der Reihe. Es wird von den Charakteren der Storyworlds als verflucht gesehen, da es die Superhelden und Superheldinnen, die es lesen, auf verschiedene Arten negativ beeinflusst. Nix Outan wird direkt nachdem er es liest von den Gentry korrumpiert, in THE JUST nimmt sich die Superheldin *Megamorpho* das Leben nachdem sie ULTRA COMICS gelesen hat und Captain Atom wird in PAX AMERICANA umgebracht, während er das Comic gerade liest. Warum dieses Comic einen so negativen Einfluss auf seine Lesenden hat klärt sich auf, sobald man es selbst liest. ULTRA COMICS wurde nämlich von Earth-Prime produziert um sie vor den Gentry zu schützen.

Morrison erwähnt, dass ihm die Idee für THE MULTIVERSITY kam, nachdem er in der Recherche des DC Multiversums wieder einmal FLASH OF TWO WORLDS gelesen hatte. In FOTW können Comicreihen in den verschiedenen Welten von DC existieren, die wiederum die Realität anderer Universen abbilden. Morrison faszinierte dieses Konzept. Die Tatsache, dass Comics andere Realitäten abbildeten bedeutete für ihn dass sie als Kommunikationsmittel zwischen den Universen fungieren könnten.<sup>206</sup> Wenn also am Ende des zweiten Heftes (SOCIETY OF SUPERHEROES) der *Immortal Man* allein und hilflos 'S.O.S.! S.O.S.! Ist irgendjemand da draußen?'<sup>207</sup> ruft, handelt es sich um einen metaleptischen Kommunikationsversuch mit anderen DC Universen. Durch diese Situation können die einzelnen Hefte also durch Metalepsis aufsteigend mit anderen Universen sprechen. Diese Fähigkeit durch Comics interdimensional zu kommunizieren wird ebenfalls von den Gentry benutzt. Diese sind zwar auf den Seiten von ULTRA COMICS gefangen, können aber durch das Comic aufsteigend metaleptisch andere Universen infizieren und dadurch in die Welten ihrer Lesenden kommen.

Die Comics von THE MULTIVERSITY existieren also auch in den Welten der Superhelden und lassen sie metaleptisch miteinander kommunizieren. Dadurch wird allerdings unklar, zwischen welchen Welten Metalepsis stattfindet. Werden Lesende

---

<sup>206</sup> Gamespot Universe 2014

<sup>207</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 40 – „S.O.S! S.O.S.! Is there anybody out there? “

unter normalen Umständen von einem Comic direkt angesprochen ist klar, dass hier eine Metalepsis des ersten Prototyps, also zwischen der Storyworld und der realen Welt, vorliegt. In THE MULTIVERSITY allerdings existiert dasselbe Comic auch in den Storyworlds der Superhelden. Dadurch wird unklar, ob die Kommunikationsversuche des Comics sich an die Superhelden in den Paralleldimensionen oder an Lesende in der realen Welt richten. Jedenfalls erschwert diese Situation die Entscheidung, ob solche Metalepsen zum ersten oder zweiten Prototypus gehören.

Kommunikationsversuche wie diese, kommen in THE MULTIVERSITY immer wieder in Form aufsteigender rhetorischer Metalepsis vor. Beispielsweise warnt die personalisierte Erzählung selbst die Lesenden auf der dritten und vierten Seite der ersten Ausgabe<sup>208</sup> vor den Gefahren dieses Comicbuchs (Abbildung 25).<sup>209</sup>



Abbildung 25: The Multiversity #1: 3 – Aufsteigend rhetorische Metalepsis in den Captions 1

„Du glaubst dies ist ein Comicbuch, aber es ist nur ein Köder. Du bist nur ein Köder für sie. Du! Haben wir mittlerweile deine komplette Aufmerksamkeit? Wessen Stimme spricht gerade in deinem Kopf? Deine? Unsere? Hör auf zu lesen. Lies weiter. Tu was wir dir sagen. Die Wahl ist deine.“

Die Erzählstimme in *Captions*<sup>210</sup> wird als Stimme aus dem Off visualisiert, versucht die Lesenden zu warnen und hinterfragt außerdem welche Stimme sie gerade in ihren Köpfen hören. Sie befiehlt weiterzulesen, betont aber gleichzeitig, dass die Wahl bei den Lesenden selbst liege. Auf der vorigen Seite spricht dieselbe Stimme

<sup>208</sup> THE MULTIVERSITY (2014) #1: COSMIC NEIGHBORHOOD WATCH

<sup>209</sup> Morrison, Reis, Prado 2014: 3f – “You think this is just a comic book, but it’s bait.”; “You’re bait for them.”; “You!”; “Do we have your complete attention yet?”; „Whose voice is this speaking in your head anyway?”; “Yours?”; „Ours?“; „Stop reading.“

<sup>210</sup> *Captions*, auch *Caption box*, oder *Narrative box*, ist Text, der in einer eigenen, panelähnlichen Box präsentiert wird. Meist kann der darin enthaltene Text als Stimme eines Erzählers/Erzählerin, oder Gedanken eines Comiccharakters gesehen werden. Alternativ werden *Captions* ebenfalls benutzt und anderweitig relevante Informationen zur Handlung, wie Ort und Zeit, zu vermitteln.

darüber, dass das Leben überall Nischen finde, um zu gedeihen. Sie weist außerdem darauf hin, dass etwas einen Weg ‚hinein‘ gefunden hätte. Was mit *hinein* gemeint ist bleibt zu diesem Zeitpunkt aber unklar. Aus dem späteren Kontext ergibt sich, dass damit wohl der Geist und damit die Welt der Lesenden gemeint ist. Irgendeine Lebensform bahnt sich also, durch die Seiten und die Erzählung des Comics, seinen Weg in die Köpfe und damit die Welt der Lesenden. Während das Comic versucht über die *Captions* in Kontakt mit den Lesenden zu treten, wird der Charakter Nix Outan<sup>211</sup> gezeigt. Er hält dasselbe Comic wie die Lesenden in seinen Händen, liest also gerade das Heft, in dem er eigentlich selbst soeben vorkommt. Outan ist beunruhigt, denn er hat in seiner Welt Gerüchte gehört, dass die Comics der MULTIVERSITY Reihe verflucht seien. Um der Sache auf den Grund zu gehen, reist er mit seinem interdimensionalen Schiff, der *Ultima Thule*, in ein anderes Universum (Earth-7). Dort angekommen muss er feststellen, dass Earth-7 von dem kosmischen Horror der Gentry übernommen wurde und nur mehr ein einziger Superheld am Leben ist. Er beauftragt den letzten Überlebenden, in der *Ultima Thule* zu fliehen und mit Superhelden der anderen Universen als Verstärkung zurückzukehren. Outan bleibt in der Welt zurück um die Gentry so lange wie möglich aufzuhalten, wird aber schnell überwältigt. Die verschiedensten Superhelden sammeln sich daraufhin im *House of Heroes* und eine kleine Gruppe reist in der *Ultima Thule* wiederum in ein anderes Universum. Das erste Comic endet damit, dass ein monströser Outan vor den Helden steht und diese zu bekämpfen beginnt. Um ihn herum erscheint wieder die Erzählstimme in *Captions*: ‚Leser[in], was hast du getan? Bete, dass es noch nicht zu spät ist! Sie



Abbildung 26: *The Multiversity #1: 40* – Aufsteigend rhetorische Metalepsis in den *Captions 2*

<sup>211</sup> Der letzte Monitor, und damit kosmischer Beschützer, des DC Multiversums, nach den Ereignissen von FINAL CRISIS mit einer neuen Superhelden-Persona inklusive Alter-Ego unter Menschen lebend.

sind in deinem Kopf! Tu was dir gesagt wird! Leg dieses Buch sofort weg!<sup>212</sup> (Abbildung 26). Mithilfe der Metalepsis in den *Captions* wird suggeriert, dass die Wesen der Gentry durch die Comics von MULTIVERSITY in deren übergeordnete Welten gelangen können. Sie benutzen also das Medium Comic auf eine metaleptische Art und Weise, um über dieses Vehikel in die Köpfe der Lesenden zu gelangen und sich dort einzunisten. Dies funktioniert in den DC Universen natürlich vor allem, da die Comics dort nicht fiktiv sind, sondern reale Geschehnisse anderer Universen abbilden. In Abschnitt 6.2 habe ich argumentiert, dass die verschiedenen Storyworlds der DC Comics trotz ihres non-fiktiven Status in einem hierarchischen Verhältnis zueinander stehen. Darauf basierend kann die Invasion der Gentry als aufsteigende Metalepsis definiert werden, da sie durch die Seiten eines Comics in eine übergeordnete Welt gelangen.

Diese Monsterrasse der Gentry soll, so Morrison, negative Einflüsse auf den Geist der Menschheit symbolisieren. Beispiele hierfür wären toxischer Internetdiskurs, die Verbreitung von Falschinformationen und Fake News<sup>213</sup>. Er sieht den Effekt solcher Diskurse in Form von nihilistischen, misanthropischen, ignoranten und gierigen Tendenzen in der Gesellschaft. Er scheint den Lesenden damit mitteilen zu wollen, dass Reflexion und Vorsicht geboten sind, wenn es darum geht, Meinungen, (Fehl-)Informationen und Medien wir in unsere Köpfe lassen.<sup>214</sup> Wie diese negativen Aspekte, finden die Gentry ihren Weg in die Köpfe der Lesenden, nisten sich dort ein und übernehmen damit deren Welt.<sup>215</sup> Was in unserer Welt als Metapher gelesen werden kann, ist in der Welt der Superhelden und Superheldinnen harte Realität. Für sie hat es meist fatale Konsequenzen das gleiche Comic wie die Lesenden zu betrachten. Besonders gefährlich scheint ULTRA COMICS, das achte Comics der Reihe, zu sein. Dies bringt mich zu der Frage zurück, welche Welten das Ziel der

---

<sup>212</sup> Morrison, Reis, Prado 2014: 40 – “Reader! What have you done? Pray it’s not too late!”; “They’re in your head!”; “Do as you’re told!”; “Put this book down, now!”

<sup>213</sup> Obwohl hier anzumerken ist, dass THE MULTIVERSITY knapp 3 Jahre vor der Debatte über Medien und Nachrichtenmanipulation rund um Fake-News veröffentlicht wurde.

<sup>214</sup> Wilson 2015

<sup>215</sup> Die Gentry sind sowohl in ihrem Design als auch in ihrem Konzept an die Werke des Urvaters von kosmischen Horror, H.P. Lovecraft, angelehnt. Lovecrafts Protagonisten streben meist nach Informationen, je mehr dieser Antworten sie allerdings finden, desto mehr werden sie an den Rand des Wahnsinns getrieben. Ähnlich zu den Gentry werden in diesen Geschichten toxische bzw. zerstörerische Qualitäten von Informationen thematisiert.

aufsteigenden rhetorischen Metalepsen der MULTIVERSITY Comics sind. Im Kontext, der eben diskutierten Argumente scheint klar, dass sowohl die Leserschaft der realen Welt, als auch die Superhelden der Storyworlds mit diesen Metalepsen angesprochen werden. Mit dem Unterschied, dass die Lesenden unserer Welt metaphorisch angesprochen werden, während die Superhelden tatsächlich in Gefahr sind. Die Gentry gelangen also über die Comics, in denen sie sich bereits befinden, ontologisch metaleptisch in die Welten ihrer Beute. Diese Fähigkeit spiegelt eine Aussage Karin Kukkonens wider. Sie merkt an, dass Metalepsis in Superheldencomics des Öfteren als Bedrohung vorkommt und als Waffe eingesetzt werden kann.<sup>216</sup> In ANIMAL MAN benutzt Buddy die Metalepsis zwischen Storyworld und Erzähldiskurs als Waffe, um einen zerstörerischen *Ultraman* die Stirn bieten zu können. Auf ähnliche Art und Weise benutzen die Gentry Metalepsis um das ganze Universum grotesk zu gentrifizieren.<sup>217</sup>

Morrison bezieht sich ebenfalls auf einen Kunstgriff, der immer wieder in den Silver-Age Comics von DC vorgekommen ist. Er bindet Earth-Prime in die Erzählung rund um die Bedrohung der Gentry in Form von ULTRA COMICS ein. Nachdem unsere Welt keine realen Superhelden besitzt, muss ein alternativer Schutz gegen die Gentry gefunden werden. Dafür wurde ein Comic mit einem fiktiven Superhelden produziert, welches die Gentry ködern und deren negativen Einfluss abwenden soll. Als unabsichtlicher Nebeneffekt dieses Prozesses, wurde dadurch ein verfluchtes Comicbuch geschaffen, über das die Gentry leichter in die anderen Universen eindringen können. ULTRA COMICS lässt außerdem offen, ob der Versuch Earth-Prime vor den Gentry zu schützen überhaupt erfolgreich war.

Die Einbindung von Earth-Prime als eine der vielen Parallelerden in die DC *Megakontinuität* hat mehrere Effekte. Die reale Welt wird damit gleichwertig wie die Welten der DC Charaktere. Die Lesenden befinden sich also auf einer ähnlichen Ebene wie die Charaktere der Superheldengeschichten. Wenn Superman, Batman oder Wonder Woman kämpfen, um das Multiversum zu retten, kämpfen sie damit auch für unsere Welt. Dadurch könnten Interaktionen zwischen Earth-Prime und

---

<sup>216</sup> Kukkonen 2011c: 228

<sup>217</sup> In mehreren Interviews wurde Morrison gefragt, ob der Name der Gentry von dem Konzept der Gentrifizierung abgeleitet ist, dem entgegnete er meist mit zustimmendem Humor, jedoch konnte damit die Namensableitung nicht definitiv bestätigt werden.

anderen Universen als Heterometalepsis gesehen werden. Schließlich ist Earth-Prime parallel zu den anderen Welten, existiert also, wie die Lesenden auch, auf einer gleichwertigen Ebene. Abgesehen von den Argumenten, die ich bereits an anderer Stelle für das Abhängigkeitsverhältnis der verschiedenen Universen angeführt habe, kann hier Morrisons Beschreibung von Earth-Prime Klarheit schaffen. Er beschreibt diese nämlich im MULTIVERSITY GUIDEBOOK als mysteriöse Welt, die einen mächtigen und unbekanntem Einfluss auf die Entwicklung und den Fortschritt des gesamten DC Multiversums ausübt.<sup>218</sup> Abgesehen davon, dass eine Repräsentation der realen Welt aus Prinzip als hierarchisch übergeordnete gesehen werden kann, scheint diese Definition dies noch einmal zu unterstreichen. Der Unterschied zu anderen metaleptischen Darstellungen der realen Welt besteht darin, dass sie durch ihre Definition als Earth-Prime von einem paranormalen zu einem übernatürlichen Konzept wird. In seiner Veröffentlichung zur Entwicklung von *Unnatürlicher Narration* unterscheidet Jan Alber zwischen erklärten und nicht erklärten unorthodoxen Elementen in Erzählungen. Seltsame und unnatürlich\* wirkende Elemente einer Erzählung, die erklärt werden können, ordnet er dem Bereich des *Übernatürlichen\** („supernatural“) zu, während sich *paranormale\** („paranormal“) Elemente solchen Erklärungen widersetzen.<sup>219</sup> Diese Definitionen zeigen für mich den Unterschied, wie die reale Welt in Comics wie ANIMAL Man und anderen DC Comics vorgestellt wird. Die reale Welt, mit der Animal Man metaleptisch interagiert, wird als paranormales Konzept dargestellt. Die gleichen Interaktionen anderer DC Superhelden mit Earth-Prime werden als übernatürliche Metalepsis definiert. Der einzige Unterschied scheint also zu sein, dass die Darstellung der realen Welt in ANIMAL MAN nicht Earth-Prime genannt wird und damit nicht Teil eines etablierten Multiversums ist.

---

<sup>218</sup> Morrison, Albuquerque, Andrasofsky, et al. 2015: 50

<sup>219</sup> Alber 2011: 56

## 6.7 Reisen in Paralleldimensionen als Metalepsis in THE MULTIVERSITY

An dieser Stelle werde ich diskutieren, ob es sich bei den Reisen in Paralleldimensionen in THE MULTIVERSITY um metaleptische Grenzüberschreitungen handelt oder nicht. Hierfür greife ich meine Schlussfolgerung aus Abschnitt 6.2 wieder auf, die besagt, dass Reisen in Parallelwelten nur in besonderen Situationen metaleptisch sein können. Ich bin auf zwei Umstände gestoßen, die es möglich machen eine solche Reise als metaleptische Grenzüberschreitung zu definieren. Entweder die reisende Person wird mit etwas konfrontiert, das ihren eigenen realen Status in Frage stellt oder interagiert mit etwas, das in seiner oder ihrer Welt unweigerlich fiktiv ist. In THE MULTIVERSITY sind einige solche Szenen anzutreffen. Meistens sind dies Situationen, in denen Charaktere auf Comics stoßen, in denen sie selbst und ihr Leben Teil einer Erzählung sind. Eine solche Szene ist beispielsweise in dem ersten Comic der Miniserie zu finden. An diesem Punkt in der Erzählung sammeln sich die Superhelden und Superheldinnen gerade in dem *House of Heroes* und versuchen herauszufinden, warum sie an diesen Ort transportiert wurden. Soeben ist der Earth-23 Superman dort angekommen und wurde von *Captain Carrot*<sup>220</sup> in Empfang genommen. Direkt darauf tritt ein verlegend wirkender Superheld mit einem Comic in seinen Händen an den Earth-23 Superman<sup>221</sup> heran (Abbildung 27). Der junge Superheld stellt sich als *Red Racer* vor, die Earth-36 Version des Flash's. *Red Racer* erklärt, dass er ein großer Fan von Superman-23's Comics sei und reicht ihm eine Ausgabe. Superman-23 nimmt das Comic entgegen, auf dessen Cover er selbst abgebildet ist und beginnt darin zu blättern. Er ist erstaunt darüber, dass seine Geheimidentität in diesem Comic anscheinend ein offenes Geheimnis ist und sein Leben in monatlichen Heften veröffentlicht wird. Die letzte Seite seiner Comicausgabe wird gezeigt, auf der das *House of Heroes* abgebildet ist. Die *Captions* der Seite versprechen ein aufregendes Abenteuer im nächsten Heft, welches voll mit den ‚seltsamsten Gastauftritten‘ sei. Eine klare Referenz darauf, dass Superman-23 in der nächsten Ausgabe die Superhelden der anderen Universen treffen wird. *Captain Carrot*, im Privatleben selbst Comicautor, zeigt sich davon wenig überrascht. Er meint, er hätte schon immer das Gefühl gehabt, dass die

---

<sup>220</sup> Eine Cartoon Version von Superman, deren Aussehen an Bugs Bunny erinnert.

<sup>221</sup> In Zukunft der Einfachheit halber Superman-23 genannt



Abbildung 27: The Multiversity #1: 26 – Earth-23 Superman liest sein eigenes Comic

Realität einer Welt die Fiktion einer anderen ist und er deswegen Happy Endings mag.<sup>222</sup>

Superman-23 wird hier mit einem Comic konfrontiert, das sein gesamtes Leben abbildet. Es endet sogar unmittelbar bevor er einen Fuß in das *House of Heroes* setzt. Im Sinne meiner Argumentation handelt es sich bei dieser Reise in ein Paralleluniversum um eine metaleptische Grenzüberschreitung. Im Gegensatz zu FLASH OF TWO WORLDS wird an dieser Stelle keine pseudowissenschaftliche Erklärung für dieses Paradoxon gegeben. *Captain Carrots* Aussage allein scheint die Diskussion mit seiner Anmerkung zu beenden. Zwar ist das Konzept, dass Comics andere Universen darstellen können, seit 1961 etabliert, jedoch wurde es in den knapp 50 Jahren zwischen FOTW und THE MULTIVERSITY kaum benutzt. Aus diesem Grund ist anzunehmen, dass viele Comicfans nicht mit diesem Konzept vertraut sind und die Erklärung aus FOTW demnach nicht kennen. Im Gegensatz zu Fox gibt

<sup>222</sup> Morrison, Reis, Prado 2014: 26 – „I'm a huge fan and I'd give anything to be a part of this. I'm, uh, from Earth-36-- Red Racer.“; „My other Identity is an open secret here. My real life is published as a monthly Comic. This is Incredible“; „Next: Superman journeys beyond the void! Meet Thunderer of Earth-7 and the strangest guest stars of all—In ,House of Heroes!“; „I always suspected that ones world's reality is another's fiction. That's why I like happy endings!“

Morrison keine weit hergeholt klingende physikalische Erklärung, wie dies möglich sein kann. Er lässt diese Situation im Bereich des Paranormalen, bietet also keine übernatürliche *Normalisierung* an. Der größte Unterschied zwischen *Captain Carrots* Aussage und der Erklärung von Fox ist, wie viel Handlungsfähigkeit dem Autor oder der Autorin zugesprochen werden. Fox ist in seiner Erklärung als Autor passiv. Die Abenteuer von Jay Garrick geschehen, er bekommt diese lediglich mit und bringt sie zu Papier. Dem entgegengesetzt sieht *Captain Carrot* seine Autorenrolle als aktiv. Er suggeriert mit seiner Aussage, dass er als Autor die Welt seiner Charaktere und damit eine mögliche andere Realität, aktiv beeinflusst. Es liegt also in seinen Händen, ob seine Charaktere ein Happy Ending bekommen oder nicht. *Captain Carrots* Meinung hierzu scheint deckungsgleich mit der von Morrison. Auch er versucht in seinem Schreibprozess fair mit den Charakteren seiner Storyworlds umzugehen und sie mit Respekt zu behandeln. Amüsant ist, dass diese bezeichnende und für Morrison anscheinend wichtige Aussage, von einem Cartoon Hasen in einem Superheldenkostüm kommt.

Mit Beispielen wie diesen will ich meine Kritik an Jeff Thoss's Aussage bezüglich der Grenzüberschreitung zwischen Parallelwelten<sup>223</sup> veranschaulichen. Fälle wie diese sollten nicht als non-metaleptisch definiert werden, bloß weil sie als Reisen in eine Parallelwelt dargestellt sind. Trotz dieses Umstands sind hier klar metaleptische Elemente vorhanden, die nicht ignoriert werden sollten. Nichtsdestotrotz möchte ich an dieser Stelle noch einmal anmerken, dass Szenen wie diese aufgrund ihrer besonderen Umstände Ausnahmen der Regel bilden. Bei den meisten Reisen in Paralleluniversen, wird eine Grenze zwischen zwei gleichwertigen Welten überschritten, die nicht in einem Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen. In solchen Fällen bleibt der Effekt non-metaleptisch. Ich möchte lediglich die Pauschalaussage in Frage stellen, dass solche Reisen immer non-metaleptisch sind. An dieser Stelle ist ebenfalls erwähnenswert, wie Morrison die Reisen zwischen den Paralleldimensionen darstellt. Der metaphysische Raum zwischen den Welten des DC-Multiversums ist seit den späten 90ern als der *Bleed*\* bzw. *Bleedspace*\* bekannt. Diese Namensgebung ist insofern interessant, da der Begriff *Bleed* aus der

---

<sup>223</sup> Thoss 2015: 126

Druckgrafik kommt, der als „Beschnittzugabe“ im „abfallenden Druck“<sup>224</sup> übersetzt werden kann. Bei dem *Bleed* handelt es sich also im Comickontext um die Ränder eines Druckes, die abgeschnitten werden, damit die abgebildeten Panels damit bis zu den Rändern der Seite reichen.<sup>225</sup> Damit bezeichnet der Begriff also die entsorgten Ränder der Comicseiten, so wie der *Bleed* im DC Multiversum einen entsorgten Raum darstellt, der über die Ränder der Comicwelten hinausgeht. Es scheint also, als wäre dieser Begriff als direkte Referenz auf den Produktionsdiskurs des Comickmediums gewählt worden. Dies allein ist zwar interessant, aber nicht metaeptisch. Morrison stellt den *Bleed* allerdings, sowohl in FINAL CRISIS als auch in THE MULTIVERSITY metaeptisch dar (Abbildung 28<sup>226</sup>). Er entscheidet sich den *Bleed*



Abbildung 28: *Final Crisis: Superman Beyond #1: 10-11* – Morrisons Darstellung des *Bleed* (der Raum zwischen den Dimensionen) als metaphysischen Raum, umgeben von Panels. In der Mitte des Bildes: Das interdimensionale Raumschiff „Ultima Thule“, mit dem die verschiedenen Dimensionen besucht werden können.

<sup>224</sup> Druck & Medien Werk 2019

<sup>225</sup> Abel, Madden 2008

<sup>226</sup> Ich habe an dieser Stelle die Darstellung des *Bleeds* aus FINAL CRISIS: SUPERMAN BEYOND gewählt, da diese übersichtlicher und verständlicher gestaltet ist, als die ähnliche Darstellung in THE MULTIVERSITY.

als physischen Raum zu zeigen, der sich zwischen zwei fast unendlich erscheinenden Wänden aus Comicpanels erstreckt. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass diese beiden Wände an sich öffnende, endlose Comicseiten erinnern. In der Mitte der Seite ist die *Ultima Thule*, zu sehen, in der Superman soeben seine eigene Dimension verlassen hat. Es sind einige Spritzer einer roten Flüssigkeit zu sehen, die aus dem Panel hinter dem Schiff zu kommen scheinen. Dies suggeriert, dass die *Ultima Thule* soeben eines dieser Panels verlassen hat. Morrison benutzt hier also eine Metalepsis zwischen Diskurs und Storyworld (Prototyp 3) des Comics, um eine Reise durch diesen abstrakten Raum darzustellen. Diese Panels sind allerdings nicht nur anhand ihrer Form als solche zu identifizieren. Sie zeigen teilweise Szenen, die sich nur wenige Seiten zuvor in einer ähnlichen Form zugetragen haben. Szenen wie eine Nahaufnahme von der komatösen *Lois Lane*, *Clark Kent* der an ihrem Bett sitzt, mehrere Aufnahmen des Herzmonitors von *Lane*. Warum Morrison diese metaleptische Darstellung benutzt scheint auf der Hand zu liegen: Die zweidimensionalen Panels der Comicseiten symbolisieren die dimensional untergeordneten Comicwelten, während der *Bleed* einen dimensional höheren Raum darstellt. Diese Theorie wird von der Szene direkt davor bestätigt, in der Superman von dem Monitor *Zillo Valla* die Information gegeben wird, dass er ein spezielles vierdimensionales Sehvermögen entwickeln müsse, um die Wahrnehmung des *Bleeds* überhaupt erst zu ermöglichen.<sup>227</sup> In Hinblick auf Morrisons Biographie und seine Überzeugungen, scheint der *Bleed* der DC Comics sich, zumindest teilweise, mit dem Lebensraum seiner Chromwesen zu decken. In dieser Szene nutzte Morrison also abermals Metalepsis als Metapher, um dimensional höhere Lebensformen und deren Lebenswelt darzustellen.

---

<sup>227</sup> Morrison, Mahnke, Alamy, Nguyen, Ramos, Wong, Baron, Williams 2013 #1: 9

## 6.8 THE MULTIVERSITY: ULTRA COMICS

In diesem Abschnitt gehe ich genauer auf das achte Heft der Miniserie, ULTRA COMICS (in Zukunft als UC abgekürzt), ein. UC kommt als verfluchtes Comicbuch nicht nur am öftesten in den Storyworlds der Miniserie vor, sondern hat auch die direktesten Auswirkungen auf die Handlung der Comics. Gleichzeitig ist es das wohl unkonventionellste Comic der Reihe, da es eine sehr ungewöhnliche Handlung hat und fast durchgehend aufsteigend rhetorische Metalepsen benutzt. In diesem Abschnitt werde ich zuerst die Einbindung der Lesenden durch aufsteigend rhetorische Metalepsen diskutieren, gefolgt von einer Diskussion weiterer metaleptischer Elemente in ULTRA COMICS.

### 6.8.1 Einbeziehung der Lesenden durch aufsteigend rhetorische Metalepsen in ULTRA COMICS

Das Cover der Ausgabe (Abbildung 23 auf Seite 100, dritte Reihe Mitte) zeigt den Hauptcharakter, einen Superhelden im Kostüm, in verzweifelter Pose vor einem einfarbig weißen Hintergrund. Sein linker Arm und Zeigefinger sind in unsere<sup>228</sup> Richtung ausgestreckt, während sein rechter Arm zu einer Faust geballt ist. Sein panisch, fast hasserfüllt wirkender Blick ist auf uns, die Lesenden, gerichtet, sein rechtes Auge ist rötlich blutunterlaufen und von seinem Körper gehen einzelne Flammen aus. Links von ihm ist der Titel „Ultra Comics“ in der klassischen Manier eines Superheldencomics zu sehen. Rechts neben seinem Körper befinden sich Phrasen in schwarzer Schriftfarbe, umrandet von Gelben Flächen. Die Sätze sprechen uns direkt an: ‚Nur ihr könnt die Welt retten! Wenn euch euer Leben lieb ist, dann müsst ihr dieses Comic lesen!‘. Der letzte Satz ist von dem Wort „not“ unterbrochen, dass in roter Handschrift zwischen die Worte „must“ und „read“ hineingekritzelt wurde. Die neue Bedeutung des Satzes ist nun ‚Wenn euch euer

---

<sup>228</sup> Aus zwei Gründen werde ich speziell in diesem Abschnitt das Personalpronomen *wir* als Beschreibung der Lesenden verwenden. Erstens wird als Ziel der Metalepsen in UC explizit Earth-Prime und damit unsere reale Welt erwähnt, was meiner Meinung nach eine persönlichere Beschreibung rechtfertigt. Zweitens will ich damit versuchen den Lesefluss dieses Abschnittes zu verbessern, da die vielen verschiedenen Umschreibungen von Publikum, Leserschaft, Leser und Leserin ansonsten wohl zu sehr ablenken könnten.

Leben lieb ist, dann dürft ihr dieses Comic nicht lesen!'.<sup>229</sup> Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass die gelben Flächen um diese Warnungen Sprechblasen sind. Diese Sätze werden also soeben von dem Superhelden des Covers gesprochen. Visuell scheint es das ebenfalls metaleptische Cover von FLASH #163 zu zitieren, das Morrison als große Inspiration seiner Jugend erwähnt (siehe Abbildung 19 auf Seite 78). Hier steht Flash ebenfalls vor einem einfarbigen Hintergrund und spricht uns Lesende direkt an. Auch er hat seine linke Hand in unsere Richtung erhoben, diese ist allerdings mit der Handfläche nach außen in einer ‚Stopp‘ Geste gehalten. Flash fordert damit seine Leserschaft auf, dieses Comic zu kaufen und zu lesen, um sein Leben zu retten. Eine ähnliche Aufforderung des UC Covers wird mit der hineingekritzelten Verneinung zu einem Warnhinweis. Es verwandelt sich also von einer Leseaufforderung zu einer Warnung, dieses Comic unter keinen Umständen zu lesen. Die Verneinung stellt die klassische Form von Metalepsis als Werbung auf den Kopf, hat allerdings gleichzeitig den Effekt, dass das Comic umso interessanter erscheint. Man will es öffnen, um herauszufinden, was denn so gefährlich an einem Superheldencomic sei. Eine metaleptische Kaufaufforderung kann in der heutigen Comiclandschaft als sehr unüblich eingestuft werden, da diese seit dem Silver Age in dieser Form nicht mehr wirklich benutzt werden. Das Morrison diese etwas veraltete Taktik wieder aufgreift oder zumindest zitiert, überrascht allerdings wenig. Schließlich ist er während dem Silver Age aufgewachsen und zitiert immer wieder die Comics dieser Zeit als seine größten Einflüsse und Inspirationen.<sup>230</sup> Das Cover und dessen unkonventionelle Vorgehensweise leitet auf originelle Art das ebenfalls weitgehend unkonventionelle ULTRA COMICS ein.

Im ersten Panel der Geschichte wird uns der gleichnamige Hauptcharakter *Ultra Comics* in derselben Pose präsentiert, wie auf dem Cover (Abbildung 29 links). Er spricht uns auch hier als Lesende direkt an und erklärt panisch, dass er 24 Stunden bzw. 38 Seiten aus der Zukunft käme. Er ist zum Anfang des Comics zurückgereist, um uns zu warnen. Wenn wir uns entscheiden weiterzulesen, würden wir auf die Gentry treffen, die ihn benutzen, um Earth-Prime anzugreifen. Egal was passiert, wir dürfen nicht einfach nach vorne zum Ende des Comics blättern, sonst sei alles

---

<sup>229</sup> Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015: 0

<sup>230</sup> Siehe Morrison 2011



Abbildung 29: Ultra Comics: 2-3 – Beispiele für die aufsteigend rhetorischen Metalepsen im Prolog

verloren. Wenn uns dies keine Angst macht und wir glauben ihm helfen zu können, sollen wir weiterlesen. Gemeinsam ist es vielleicht möglich das Böse in den Seiten dieses Comics in Schach zu halten. Wer allerdings glaubt, dies nicht zu schaffen, soll unter gar keinen Umständen die Seite umblättern, sondern das Comic sofort weglegen. In den letzten drei Panels der Doppelseite erscheinen biomechanisch aussehende Ranken, die sich Ultra immer mehr nähern. Der beginnt zu schreien, dass wir in einer Falle stecken würden und uns in einer Maschine der Gentry befinden, der *Oblivion Machine*. Ein letztes Mal ruft Ultra in unsere Richtung und bittet uns die Seite nicht umzublättern. Wer Ultras Bitten ignoriert, trifft auf den nächsten Seiten Männer und Frauen in Anzügen und Laborkitteln (Abbildung 30). Auch sie sprechen ihre Leserschaft direkt an und scheinen darüber Bescheid zu wissen, dass sie sich in einem Comic befinden. Uns wird erklärt, dass dieses Comic der Versuch ist, eine Abwehr bzw. ein Schild gegen die Gentry zu konstruieren. In mehreren verwirrenden Monologen wird uns deutlich gemacht, dass die physikalischen Gegebenheiten auf Earth-Prime keine Superhelden zulassen würden. Um unsere Welt trotzdem vor den Gentry schützen zu können, würde nun ein fiktiver Superheld aus Papier und Zellulose geschaffen werden, der unsere Erde gegen diese Invasoren verteidigen soll. Ein Superheld mit dem Namen Ultra Comics, eine Personifizierung seiner Leserinnen und Leser, als auch von Superheldencomics im Allgemeinen. Seine Kraft bekommt er von seiner Leserschaft, da das allein aber nicht reicht, bekommt er noch das *Ultragem* in seine Stirn gesetzt, ein Diamant, der Phantasie in kristalliner Form ist. Die Wissenschaftler erwecken Ultra zum Leben und laden die fiktiven Erinnerungen seines gesamten Lebens in seinen Geist hoch. Kurz

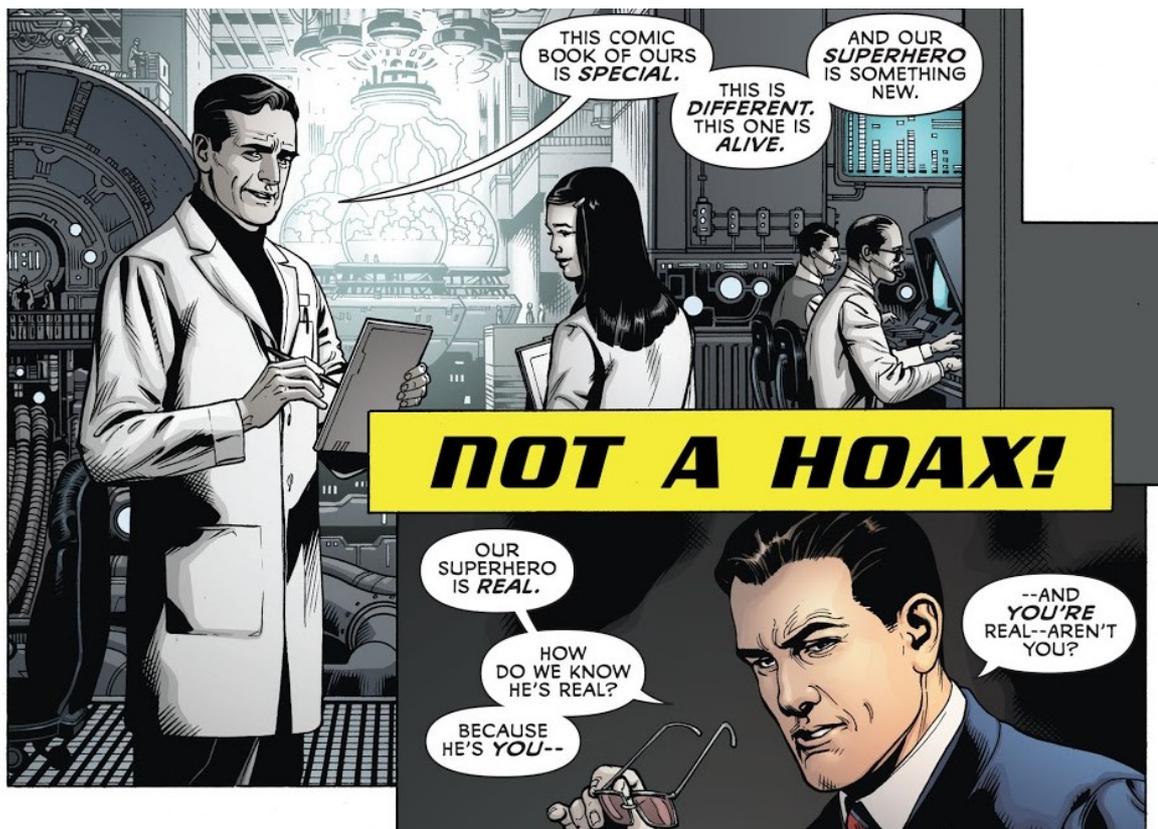


Abbildung 30: Ultra Comics: 5 – Weitere aufsteigend rhetorische Metalepsen

bevor er auf seine erste und letzte Mission geschickt wird, erklären sie noch, dass Ultra ein kybernetisches Comic sei, das geschaffen wurde um eine unabhängige, feindliche Gedankenform („*Hostile Independent Thought-Form*“ - kurz HIT) zu fangen und zu sezieren.<sup>231</sup> Daraufhin findet sich Ultra in einer unbekanntenen, post-apokalyptischen Welt wieder, um dort die Gentry zu bekämpfen. Auch hier sind aufsteigend rhetorische Metalepsen vorhanden, sowohl Ultra als auch die Captions sprechen die Lesenden immer wieder an. Ultra rettet einige überlebende Superhelden in den Ruinen dieser Welt, wird aber kurz darauf von ihnen verraten und gefangen genommen. Nachdem er es geschafft hat sich zu befreien, erscheint ein Monster der Gentry, das er besiegen muss: *Intellectron*. Während des Kampfes realisiert er allerdings, dass er und seine Leserschaft benutzt wurden, um die Gentry wie auf Fliegenpapier in dieser Comicausgabe zu fangen. Ultra, dem Tode nahe, benutzt eine seiner Fähigkeiten und reist in den Prolog am Anfang des Comics zurück. Kurz übernimmt Intellectron die aufsteigende Metalepsis und droht, dass die

<sup>231</sup> Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015: 10 - "A cybernetic comic book designed to capture and dissect a suspected *Hostile Independent Thought-Form* – or HIT."

Gentry nun in uns wären und befiehlt uns, als seine Sklaven die Seite umzublättern (Abbildung 31). Ultra kehrt überraschend aus seiner Reise in den Prolog gestärkt wieder zurück. Nachdem er erkannt hat, dass er Intellectron nicht besiegen kann, beschließt er sich selbst zu opfern, um ihn und damit die Bedrohung der Gentry, in den Seiten dieses Comics zu fangen. Er spricht ein letztes Mal seine Leserschaft an und fordert sie auf das Comic zu schließen und ihn zurückzulassen. Wer bis ans Ende der Seite liest, findet dort Captions, die darauf hinweisen, dass man möglicherweise mit einem HIT infiziert wurde und sich sofort in Quarantäne begeben solle.



Abbildung 31. ULTRA COMICS: 35 – Kurz bevor Ultra in den Prolog zurückreist übernimmt Intellectron der Gentry die Kommunikation mit den LeserInnen

In ULTRA COMICS werden die Lesenden zu beinahe jedem Zeitpunkt von Charakteren oder der Erzählung selbst angesprochen. Damit unterscheiden sich diese Metalepsen von den anderen aufsteigend rhetorischen Metalepsen in THE MULTIVERSITY, da normalerweise nicht klar ist, ob deren Ziel eine andere Storyworld oder die reale Welt ist. In UC wird mehrmals explizit erwähnt, dass die Zielgruppe des Comics die Leserschaft von Earth-Prime ist. Diese expliziten Erwähnungen unserer Welt als Ziel, definieren die Grenzüberschreitung als Metalepsis zwischen einer Storyworld und der realen Welt (Prototyp 1).

Es scheint Morrison ein Anliegen zu sein, uns, den Lesenden durch Metalepsis wie einen Charakter in die Erzählung zu involvieren. An mehreren Stellen wird auf unsere Handlungsfähigkeit als Lesende und unseren Beitrag zur Erzählung hingewiesen. Wir werden an mehreren Stellen gewarnt, das Comic wegzulegen, die Seite umzublättern oder es wird uns befohlen weiterzulesen. Intellectron bezeichnet uns an einer Stelle sogar als Sklaven, da wir nichts tun können außer der Erzählung weiter zu folgen. Zwar könnten wir das Comic weglegen, dies würde aber nichts an der Erzählung ändern, wodurch wir trotzdem dem Verlauf der Geschichte hilflos ausgeliefert sind. Es wird zwar immer wieder betont, dass wir eine Wahl und einen Einfluss auf die Erzählung hätten, dem ist aber letztendlich nicht so. Morrison benutzt hier die Interaktivität des Medium Comics gegen uns. Eine von Scott McClouds bekanntesten Theorien des Medium Comics hängt mit dem, bereits erwähnten, Konzept von Closure und der damit einhergehenden Interaktivität des Comicmediums zusammen. Wie bereits in Abschnitt 5.7.3 erwähnt, besteht ein Comic aus separaten Standbildern, die zu einer Idee zusammengefügt werden müssen, um eine Handlung zu erzählen.<sup>232</sup> Bild und Text in Erzählung umzuwandeln passiert durch uns als Lesende, was Cloud als interaktiven Aspekt von Comics beschreibt. Wir sind die *Mittäter* der Comicerzählung.<sup>233</sup> Wir blättern die Seite um, interpretieren die Bilder und konstruieren die Handlung mit. Morrison betont und bestärkt diese Fähigkeiten nun. Wir haben die Wahl ob wir umblättern oder das Comic weglegen wollen, sollten wir uns nicht sicher genug fühlen. So wie Flash, benötigt Ultra und sein Comic unsere Fähigkeiten. Nur wenn wir die Geschichte lesen, kann die reale Welt vor der Gedankeninfektion der Gentry geschützt werden. Wir als Lesende existieren, so wie Morrisons Chromwesen, in einem höheren Raum und sind damit mächtiger als es Ultra je sein könnte. Gleichzeitig sind wir aber auch fragil genug, um von den toxischen Gentry infiziert zu werden, ohne dies überhaupt zu bemerken. Wir als Leserschaft sind Ultra. Dies sagt uns das Comic direkt auf der fünften Seite: 'Unser Superheld ist etwas Neues. Unser Superheld ist real. Wie

---

<sup>232</sup> McCloud 1993: 67

<sup>233</sup> McCloud 1993: 68

wissen wir, dass er real ist? Weil ihr er seid – und ihr seid real oder?'<sup>234</sup> (Abbildung 30). In der Erzählung wird Ultra real, weil er von uns gelesen wird. Unser Einfluss auf die Geschichte wird immer wieder betont. So schnell, wie uns das Gefühl von Handlungsfähigkeit gegeben wird, wird es uns von Morrison wieder genommen. Letztendlich können wir nichts an dem Verlauf der Erzählung ändern. Als Intellectron die Erzählung übernimmt, sind wir seine Sklaven, die nichts machen können, außer umzublättern. Am Ende können wir nurmehr das Comic schließen, in dem Ultra nun anscheinend gestorben ist, um uns zu beschützen. Ob unsere Versuche, die Gentry zu fangen, erfolgreich waren, bleibt ungewiss. Morrison benutzt hier also Metalepsis in seiner Erzählung, um uns in unserer Rolle als Lesende die Illusion von Handlungsfähigkeit zu gewähren und wieder zu nehmen. Wir werden nicht nur im metaphorischen, sondern auch im wörtlichen Sinne Mittäter, indem wir an der Konstruktion der Handlung beteiligt sind.<sup>235</sup> Morrison macht uns zu einem essenziellen Teil der Erzählung und mitschuldig an deren Geschehnissen.

In UC, als auch PAX AMERICANA, zeigt sich außerdem Morrisons Tendenz seinen Lesenden Informationen vorzuenthalten und seine Texte gewollt verwirrend zu gestalten. Bei genauerer Analyse finden sich immer wieder Widersprüche. Widersprüche, die wirken, als hätte sie Morrison mit Absicht dort platziert um singuläre Interpretationen zu verhindern. Dieser Umstand erschwert Interpretationen rund um Morrisons Werke, ULTRA COMICS ist hier keine Ausnahme. Aus diesem Grund möchte ich betonen, dass es für einige Fragen, die das Comic aufwirft, schlicht keine definitive Antwort gibt und ich an dieser Stelle lediglich meine persönlichen Interpretationen anbieten kann.

In dem dritten Comic, THE JUST, hat Alexis Luthor soeben ULTRA COMICS gelesen und erklärt ihrem Freund Batman, worum es darin geht. Sie definiert es als angeblich verfluchtes Comic und beschreibt Ultra als 'post-modernes Pinocchio Superkonzept als Charakter, der nur zum Leben erwacht, wenn man über ihn liest.'<sup>236</sup> Mit diesem

---

<sup>234</sup> Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015: 5 – "This Comic book of ours is special. This is different, this one is alive. And our superhero is something new. Our Superhero is real. How do we know he's real? Because he's you – and you're real – aren't you?"

<sup>235</sup> McCloud 1993: 68

<sup>236</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 6 – "It's supposed to be a haunted comic. Imagine a post-modern Pinocchio superconcept character who comes to life, only when you read about him."

Hinweis lässt sich also eines der möglichen Konzepte um ULTRA COMICS enthüllen: Durch den Akt des Lesens werden Ultra und damit seine Comicwelt real. Wie Pinocchio ist er als auch sein ganzes Comic, eine Marionette. Im Gegensatz zu Pinocchio, braucht er allerdings keine blaue Fee, sondern Lesende, die ihm Leben einhauchen. Die Welt von UC lockt daraufhin die Gentry an, die diese *Pinocchio Welt* als Medium benutzen wollen, um in unser Universum zu gelangen. Auf den Seiten des Comics soll Ultra sie lang genug aufhalten, sodass wir das Comic schließen können. Sobald wir aufhören zu lesen, existiert die Comicwelt, inklusive den darin gefangenen Gentry, nicht mehr. Ob dies erfolgreich ist bleibt unklar. Sobald die Geschichte von den DC Charakteren aufs Neue gelesen wird, beginnen Comicwelt und Gentry wieder zu existieren und sie gelangen metaleptisch in die Welten dieser Charaktere.

Eine andere Interpretation könnte sein, dass ULTRA COMICS selbst von den Gentry als Falle für die Lesenden der einzelnen Universen fabriziert wurde, um so in deren Welt zu gelangen. Die vermeintliche Handlungsfähigkeit der Lesenden wird sowohl von Ultra, als auch den Gentry in irgendeiner Form metaleptisch instrumentalisiert. Trotz vieler unbeantworteter Fragen scheint der primäre Effekt der rhetorischen Metalepsen in ULTRA COMICS klar. Sie sollen, wie das Flash Cover in Morrisons Kindheit, die Lesenden affektiv in die Erzählung involvieren und ihnen Handlungsfähigkeit innerhalb der Geschichte zusprechen. Diese Involvierung ist bereits in der ersten Ausgabe der Reihe zu bemerken, in der die aufsteigend rhetorischen Metalepsen der Captions (siehe Abschnitt 6.6) auf einen solchen Höhepunkt hinzuzweisen scheinen. Obwohl die meisten Metalepsen in ULTRA COMICS solche aufsteigende Metalepsen des ersten Prototyps darstellen, sind auch andere erwähnenswerte Typen vertreten, die ich auf den nächsten Seiten diskutieren möchte.

### 6.8.2 Metalepsen zwischen Erzähldiskurs und Storyworld in ULTRA COMICS

Auch Metalepsen zwischen Storyworld und Erzähldiskurs sind in ULTRA COMICS zu finden. Zum Beispiel erscheinen gleichzeitig mit Ultras Erschaffung Gedankenblasen, in denen er den Lesenden mitteilt, dass sein Körper aus Zellulose, Salzwasser und

Kohlenstoff bestehen würde. Außerdem, dass seine Haut aus Wasser Glykol, Eisenblau, als auch Azopigmenten aufgebaut sei und er Klammern als Wirbelsäule habe.<sup>237</sup> Damit zählt Ultra die einzelnen Bestandteile eines Comics auf. Ultras Körper besteht also aus Papier, seine Haut ist die Beschichtung der farbigen Comicseite und seine Wirbelsäule also aus den Heftklammern<sup>238</sup>, die das Comic zusammenhalten. Ultra nimmt damit also die physische und die materielle Form seines eigenen Mediums und damit seines Erzähldiskurses wahr. Diese Selbstwahrnehmung kann als Metalepsis des dritten Prototyps gesehen werden, auch wenn diese eher indirekt wirkt. Ultras Wahrnehmung bleibt allerdings nicht nur auf dieser Ebene, da er kurz darauf beginnt direkter mit seinem Erzähldiskurs zu interagieren. Nachdem die Verhaltensweisen der Superhelden, von dem Golden Age bis zum *Modern Age*\*, in seinen Geist hochgeladen wurden<sup>239</sup>, fällt Ultras Blick auf eine seiner Gedankenblasen. Die er offenbar sehen kann und deren Format ihm veraltet erscheint. Daraufhin wechselt sein innerer Monolog von Gedankenblasen zu Captions mit den Worten ‚Wie wäre es, wenn ich mich mithilfe von Ich-Erzählungs Captions ausdrücke?‘<sup>240</sup> (Abbildung 32). Diese Veränderung des Erzähldiskurses kann ebenfalls als Diskurs-Metalepsis klassifiziert werden. Diese Metalepsen des dritten Prototypen scheinen in der Narration von ULTRA COMICS benutzt zu werden, um klarzumachen, dass Ultra ein Wesen mit Meta-Wahrnehmung ist, die ihm möglicherweise einen Vorteil gegen die Gentry verschafft. Ähnlich wie viele andere Verwendungen von Metalepsis im Superheldencomic, scheint das eine von Ultras Superkräften zu sein.<sup>241</sup> Morrison setzt hier also metaleptische Elemente zum besseren Verständnis eines Charakters und dessen Fähigkeiten ein.

---

<sup>237</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 7 – „My Body – made from cellulose pulp, salt water, and carbon“; „titanium Dioxide, Wax Emulsion, Formaldehyde. My Skin of Water Glycol, Iron Blue, Azo Pigments“; „The Staples of my Spine!“

<sup>238</sup> Morrison benutzt hier das Wort *spine* zweideutig, da es sowohl als Wirbelsäule als auch Buchrücken übersetzt werden kann. Ultra könnte also wenn er von seiner Wirbelsäule spricht, auch seinen Buchrücken meinen.

<sup>239</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 7 – „Input!“, „Superhero behavioral codes – Golden Age to Modern Inclusive.“

<sup>240</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 10 „An Observation.“; „Thought balloons make me look dated.“; „How about I express myself using first person narrative captions?“

<sup>241</sup> Kukkonen 2011c: 228



Abbildung 32: *Ultra Comics: 10 – Metalepsis des dritten Prototyps, Ultra nimmt den Erzähldiskurs wahr*

Es existieren noch viele weitere metaleptische Grenzüberschreitungen in ULTRA Comics, erwähnenswert scheinen mir hier allerdings nur noch zwei absteigende rhetorische Metalepsen.

Als Ultra gerade in der postapokalyptischen Welt ankommt, beginnt er seine Gedanken zu hören. Diese scheinen in den Stimmen seiner gesamten Leserschaft gesprochen zu werden. Er merkt an, dass sein Akzent zwar amerikanisch ist, aber er kanadische, britische und ein Dutzend weitere internationale Dialekte darin erkennen kann. Außerdem meint er, dass seine Stimme sowohl weiblich als auch männlich klinge und er lauter verschiedene Meinungen hören könne.<sup>242</sup> Das Ultra seine eigene Stimme als die seiner Lesenden wahrnimmt, scheint zu implizieren, dass die vielen Stimmen seiner Leserinnen und Leser metaleptisch die Narrative Grenze überschreiten und bis zu Ultra vordringen. Natürlich könnte hier diskutiert werden, ob Ultras Wahrnehmung aufsteigend über die Grenze reicht oder ob die Stimmen absteigend aus der realen in die fiktive Welt gelangen. Mir selbst erscheint zweiteres logischer, weswegen ich diese Situation als, eher seltene, absteigend rhetorische Metalepsis definieren würde.

Direkt auf diese Szene folgt bereits die nächste Metalepsis in ähnlicher Form. Neben Ultras Kopf erscheinen plötzlich drei Captions in anderer Schriftart und Stil<sup>243</sup>. Auf

<sup>242</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 17 – „Strange.“; „My accent is American but with a little Canadian and British, too, and a dozen or more International inflections“; „The voice of a girl, the voice of a boy.“; „All different opinions.“;

<sup>243</sup> Abgesehen davon, dass diese Captions in einer anderen Schriftart gehalten sind, wird in ihnen, im Gegensatz zum Rest des Comics, Groß- und Kleinschreibung benutzt, anstatt nur Großbuchstaben.

ihrer linken Seite beinhalten sie ein Symbol, das an das „Neues Dokument“ Icon eines Textverarbeitungsprogramms erinnert (Abbildung 33). Captions in diesem Stil kommen bereits im ersten Comic, COSMIC NEIGHBORHOOD WATCH, vor. In diesem werden sie gezeigt, während Nix Outan vor seinem Computer sitzt und in Comicforen nach Informationen über verfluchte Comics sucht. Im Kontext des Computers und des Dokument-Symbols, kann folglich angenommen werden, dass es sich hier um Darstellungen von Internetkommentaren handelt. Im Gegensatz zu Outans Szene allerdings, werden diese Kommentare in ULTRA COMICS nicht im Kontext eines Computers gezeigt, was sie schwerer zu identifizieren macht. Die drei Captions scheinen kritische Metakommentare über die Erzählung in dem Comic abzugeben, in dem sie soeben vorkommen. Die Erste regt sich über den präntiösen Symbolismus von ULTRA Comics auf. Die Zweite ärgert sich darüber, dass schon wieder ein Comic über Comics gemacht wird, das dieselben alten und mittlerweile langweiligen Themen abhandelt. Die Dritte fragt, warum nicht einmal eine simple, unkomplizierte Abenteuergeschichte erzählt werden kann. Ultra nimmt auch diese Captions wahr und reagiert auf sie indem er lacht und antwortet, dass er das genauso sehen würde.<sup>244</sup> Die Kritikpunkte, die von diesen Kommentaren aufgeworfen werden, scheinen zu spezifisch, um auf allgemeine Comictendenzen zuzutreffen. Sie bemängeln konkret Morrisons Schreibstil und Themen. Aufgrund dessen lässt sich



Abbildung 33: Internetkommentare die ihren Weg absteigend in die Erzählung von ULTRA COMICS finden

<sup>244</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 17 – “Same Old, Same Old Pretentious SYMBOLISM”; “Yet ANOTHER comic-about-comics treatise retreading the SAME tired themes.”; “How about a simple adventure story for once?” “Ha! You and me both!”

annehmen, dass diese Captions Kommentare aus unserer, hierarchisch übergeordneten, Welt darstellen sollen. Dadurch überschreiten sie die Narrative Grenze von oben nach unten und können ebenfalls als absteigende rhetorische Metalepsis bezeichnet werden.

Das Ultras Stimme ein Konglomerat der Stimmen seiner Leserschaft repräsentiert, scheint das Konzept zu bestärken, dass er durch den Akt des Lesens zum Leben erweckt wird. Kurz davor spricht er in seinem inneren Monolog darüber, dass er die Lesenden und deren Präsenz in sich spüre und sich als ein Wesen mit vielen verschiedenen Gedächtnissen verstehe. Wie im Rest des Comics, wird Metalepsis hier benutzt, um die Lesenden und deren Rolle immer weiter in die Handlung zu involvieren, als auch die Bindung zwischen ihnen und Ultra zu vertiefen. Schließlich ist er nicht nur eine humanoide Repräsentation eines Comics, sondern verkörpert alle Lesenden dieses Comics. Die Vielstimmigkeit von Ultras Gedanken können im Kontext von Morrisons Bibliographie und Biografie auf zwei Arten gelesen werden.

Einerseits könnte dies Morrisons Tendenzen widerspiegeln, nostalgische Elemente aus den Silver Age Comics seiner Kindheit in seine moderneren Comics zu überliefern. In seinen Comicprojekten tauchen immer wieder Elemente auf, die weniger an das momentane Modern Age, sondern eher an das Golden Age oder Silver Age erinnern. Morrison äußert sich wiederholt in SUPERGODS dazu, dass er die neuen, moderneren und zweifelhaft realistischen Interpretationen von Superhelden eher als brutalere, düstere und trostlose Schatten ihrer selbst sieht. Er zieht optimistischere und idealistischere Superhelden vor, die zwar durchaus mit komplexen und trostlosen Situationen konfrontiert werden, denen aber letztendlich keine untypisch deprimierende Rolle aufgezwungen wird. Superhelden als moralische Vorbilder bestimmen die Comics des Silver Age, sind aber auch in Morrisons modernen Projekten immer wieder ein großes Thema.<sup>245</sup> Ultras Stimme als die Stimme der Lesenden spiegelt die Strategien dieser älteren Comics wider. Sie helfen dabei, die Lesenden emotional in die Handlung des Comics zu verwickeln. Wie Flash auf seinem Cover (Abbildung 19 auf Seite 78) wird ihnen Handlungsfähigkeit zugesprochen und dass ihr Leseakt einen direkten Beitrag zu der Geschichte des Comics leiste.

---

<sup>245</sup> Dies wird von Morrison an multiplen Stellen in SUPERGODS erwähnt

Andererseits könnte Ultras Vielstimmigkeit, als auch er selbst, als Referenz auf Morrisons Weltansicht nach seiner Kathmandu Erfahrung verstanden werden. Schließlich wurde er dort mit dem seine Welt verändernden Konzept konfrontiert, dass die gesamte Menschheit die Vorstufe eines Megaorganismus sei, der eines Tages zu einer höheren Dimension aufsteigen würde. Damit würden alle Menschen zu einer einzigen fünfdimensionalen Lebensform werden, wie die Chromwesen, die Morrison in Kathmandu heimgesucht haben. Das aus den vielen Einzelnen, eine vereinende Existenz wird, ist ebenfalls in dem Konzept von Ultra und seiner metaleptischen Stimme zu finden.

Die metaleptisch absteigenden Internetkommentare werden in die Erzählung von ULTRA COMICS während Ultras Kampf gegen die Gentry wieder eingebaut. Im Finale der Geschichte, direkt nachdem Ultra aus dem Prolog zurückgekehrt ist, konfrontiert er Intellectron mit diesen kritischen Captions: Intellectron sei, indem er sich auf die Seiten von Ultras Comic begeben habe, Teil des Comics und damit zu Text geworden. Ultra gewinnt im Kampf die Oberhand und erwähnt triumphierend, dass Intellectron nun Text ist und Text durch Kritik angreifbar sei. In diesem Moment erscheinen abermals die Captions, die kritische Kommentare zeigen, die diesmal Intellectron als Ziel haben. Sie machen sich abfällig über das lächerliche Aussehen von Intellectron lustig, regen sich über die Absurdität der Geschichte auf und verkünden, dass diese stupiden Comics ihr Geld nicht mehr wert seien.<sup>246</sup>

Intellectron wird zwar von dieser Kritik geschwächt, aber nicht besiegt. Hier benutzt Ultra also den Mediendiskurs rund um das Comic selbst, in Verbindung mit einer absteigend rhetorischen Metalepse, als Waffe gegen den Superbösewicht. Morrison benutzt in dieser Geschichte also negative Kommentare über seine eigenen Werke und integriert diese metaleptisch in die Comichandlung. Dort werden sie produktiv gegen Bösewichte eingesetzt, Morrison schafft es also die negativen Kommentare durch Metalepsis in eine positive Kraft umzuwandeln. Diese metaleptische Einverleibung von Kritik kann ebenfalls als Metakommentar und Morrisons Antwort auf Kritik an seinem Stil gesehen werden. Fast als würde er damit sagen wollen,

---

<sup>246</sup> Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014: 38 – „When I said it was a trap – they made it for you!“; „You’ve been eaten by Ultra Comics. You’re being rendered down into pure text in the digestive system of a comic book.“; „and the thing about text? Text is vulnerable to criticism.“; „The big bad is an EGG?!“; „An EVIL egg!“; „That’s it, I’m out.“; „This guy’s raped my wallet WAY too many times.“

dass selbst die bösartigsten Kommentare über seine Arbeit von ihm in seinen Geschichten eingesetzt werden könnten, um zu positiven Ergebnissen zu gelangen.

ULTRA COMICS ist eines der besten Beispiele dafür, wie Morrison seine unkonventionellen metaleptischen Konzepte offen und ungezügelt einsetzt. Selbst in Mainstream Comicreihen wie THE MULTIVERSITY baut er regelmäßig und effektiv solche experimentellen, ungewöhnlichen und unnatürlich wirkenden metaleptischen Konzepte ein.

## 6.9 PAX AMERICANA

Ähnlich wie MASTERMEN hat Pax Americana nur wenig Bezug zu der übergreifenden Handlung von THE MULTIVERSITY. So kommen beispielsweise weder Charaktere aus anderen Universen vor, noch die Gentry in irgendeiner Form. Lediglich das verfluchte ULTRA COMICS erscheint in einer Szene und erinnert daran, dass es Teil der Comicreihe ist. Das Comic kann dafür allerdings als Kommentar auf Alan Moore's bekannte Comicreihe WATCHMEN gesehen werden. Wie Morrison selbst in einem Interview über PAX Americana erklärte.<sup>247</sup>

Es geht um WATCHMEN. Es geht um diesen Typ des Storytellings. Es geht um die sehr engen, geschlossenen, kontrollierten Universen, die für etwas wie WATCHMEN kreiert werden.

Tatsächlich sind die Parallelen zu WATCHMEN so offensichtlich und so zahlreich, dass das Comic fast nur in Referenz zu Alan Moore's Miniserie gelesen werden kann. Aus diesem Grund beginne ich dieses Kapitel mit einem Vergleich der beiden Comics.

### 6.9.1 Parallelen zwischen WATCHMEN und PAX AMERICANA

Abgesehen von ständigen Parallelen in der Handlung, können Charaktere, Themen, Struktur und viele weitere Aspekte analog zu denen in WATCHMEN gesehen werden. WATCHMEN wird, gemeinsam mit Frank Millers THE DARK KNIGHT RETURNS, als eines

---

<sup>247</sup> Wilson 2015

der Comics betrachtet, die in den 80er Jahren die Ära des Postmodernen Superhelden einläuteten.

Die Charaktere von WATCHMEN wurden für die Comicreihe zwar neu erfunden, Moores ursprüngliches Konzept sah allerdings vor bereits etablierte Superhelden für seine Miniserie zu benutzen. Die Idee dahinter war, dass die Leserschaft von DC zu solchen Charakteren und deren bereits bestandenen Abenteuern bereits eine Bindung aufgebaut hatte. Da DC Comics Anfang der 80er Jahre die Rechte an den Superhelden des bankrotten Verlegers *Charlton Comics* ersteigert hatte, beschloss Moore seine WATCHMEN Reihe um diese Superheldengruppe zu schreiben. Moore brachte diese Figuren in seinem Comic allerdings fast an ihr Ende, sei es psychisch oder physisch. Was den Charlton Comics Charakteren in WATCHMEN wiederfahren wäre, hätte es praktisch unmöglich gemacht sie in Comics des DCs Post-Crisis Universum wieder vorkommen zu lassen. Deshalb sollte Moore für seine Serie neue Charaktere erfinden. Daraufhin erschuf Moore, gemeinsam mit seinem Zeichner Dave Gibbons, neue Superhelden, die als Pastiche der Charlton Comics Helden gesehen werden können: Aus dem atomar betriebenen *Captain Atom* wurde der übermenschliche *Dr. Manhattan*, Charlton Comics' *Blue Beetle* fügte er ein Kostüm, das an Batman erinnert hinzu und machte daraus *Nite Owl II*, aus der schattenkontrollierenden *Nightshade* wurde die Superheldin in zweiter Generation *Silk Spectre II* und aus dem gesichtslosen Detektiv *The Question* wurde der brutale, mental instabile Objektivist *Rorschach*.<sup>248</sup> Morrison dreht diese Inspiration in PAX Americana wieder um. WATCHMEN'S Charaktere sind heutzutage viel bekannter, als es die Charlton Comics Charaktere jemals waren. Morrison benutzt nun in seinem Comic die Charlton Comics Charaktere und baut diese als Pastiche von Moores WATCHMEN Charakteren auf. Die Veränderungen, die Moore in seine Imitationen brachte, wurden durch Morrison wiederum von den Originalcharakteren kopiert. Beispielsweise war *Captain Atom* in den Charlton Comics ein rechtschaffener Superman-Verschnitt, sowohl in Design als auch in seiner Persönlichkeit. Er inspirierte WATCHMENS *Dr. Manhattan*, der ein so mächtiges, gottgleiches Wesen ist, dass er langsam immer realitätsfremder wird und sein Interesse und Verständnis für Menschen und deren Probleme zu verlieren beginnt. In PAX AMERICANA übernimmt

---

<sup>248</sup> Morrison 2011: 196



Abbildung 34: (Links) Die originalen Charlton Comics Charaktere, auf denen Moores Watchmen Charaktere (Mitte) basieren, und (Rechts) die Neuinterpretation der Charlton Comics Charaktere als Pastiche der Watchmen Helden; v.l.o.n.r.u.: Captain Atom – Dr. Manhattan – Captain Atom/Adam; Blue Beetle – Nite Owl – Blue Beetle; Nightshade – Silk Spectre II – Nightshade; The Question – Rorschach – The Question

Morrison diese weltfremden Tendenzen und projiziert sie auf Captain Atom zurück. Auch optisch zitieren einige der Charlton Charaktere nun die aus WATCHMEN, am offensichtlichsten ist hier ebenfalls Captain Atom. Sein Original hat einen Seitenscheitel und glänzende blaue Haut. Moores Dr. Manhattan hingegen hat eine mattblaue Haut, eine Glatze und das ikonische Zeichen für das Wasserstoff Atom auf seiner Stirn. Morrisons Captain Atom hat zwar Haare, diese sind allerdings so glatt zurückgeegelt, dass es fast so aussieht als hätte er eine Glatze wie Dr. Manhattan. Seine Haut ist ebenfalls mattblau geworden und auch er hat das Symbol eines Wasserstoff Atoms auf seiner Stirn (Abbildung 34 erste Reihe). Damit ähnelt er den restlichen Charakteren. Die Charlton Charaktere, abgesehen von Captain Atom, verloren in diesem Prozess außerdem ihre ursprünglichen Superkräfte. Dies erscheint logisch, da Dr. Manhattan in WATCHMEN der einzige Charakter mit Superkräften ist. So schließt Morrison den seltsamen Kreis aus Imitation und Spiegelung der Charlton Comics und Moores WATCHMEN Reihe (Abbildung 34).

Allerdings weist die Handlung von PAX AMERICANA (In Zukunft als PAX abgekürzt) viele optische, thematische, als auch strukturelle Parallelen zu WATCHMEN auf. Beide beginnen mit einem mysteriösen Mord, bei dem das Blut des Opfers auf eine gelbe, runde Oberfläche tropft (Abbildung 35). In beiden Handlungen kommen



Abbildung 35: Links das ikonische Cover von WATCHMEN, rechts die erste Seite von PAX AMERICANA. Das rote Blut, dass auf die gelbe und runde Präsidentschaft-Insignie rinnt kann als Referenz auf WATCHMEN's Beginn gelesen werden, in dem das Blut des soeben ermordeten Comedians auf seinen Smiley Button tropft.

Regierungsverordnungen vor, die Superhelden verbieten. Beide Comics spielen in einer Zeit nationaler Paranoia. In WATCHMEN ist der Grund dieser Paranoia der kalte Krieg, in PAX ist es die Angst vor Terroranschlägen nach dem 11. September. Dies sind nur einige Beispiele der scheinbar endlosen Parallelen zwischen den beiden. Aus diesen Gründen ist es fast unmöglich, PAX nicht als direkte Referenz auf WATCHMEN zu lesen. Anstatt noch mehr zu unterstreichen, wie sehr sich die beiden Comics ähneln, interessiert mich an dieser Stelle mehr, worin sie sich unterscheiden. Bevor ich allerdings weiter in diese Analyse gehe, ist es notwendig die Handlung von PAX noch etwas genauer auszuführen, als in der allgemeinen Inhaltsangabe in Abschnitt 6.5.

### 6.9.2 PAX AMERICANA, Inhalt

Die Handlung von PAX beginnt bereits auf dem Cover, das als erstes Panel des Comics funktioniert. Darauf ist eine brennende schwarze Flagge zu sehen, auf die das CND-Friedenszeichen<sup>249</sup> weiß gedruckt wurde (Abbildung 23 auf Seite 100, zweite Reihe Links). Die nächsten drei Seiten zeigen jeweils acht Panels, deren Handlung von hinten nach vorne abläuft und damit die Handlung zurückspult. Die acht Panels der Seiten sind gleich groß und vertikal angeordnet, wodurch das Sichtfeld sehr eingeschränkt ist. Das erste Panel der brennenden Friedensflagge zeigt somit die chronologisch letzte Szene. Die Flagge fliegt rückwärts an schockierten Passanten vorbei, an einem Auto entlang. Der Blick der Lesenden gleitet über ein schwarzes Cabrio, an dessen Seite Blut und eine schlaffe Hand über der Autotür erscheint. Die Panels zoomen auf den Siegelring des Präsidenten der Vereinigten Staaten hin, während das Blut langsam über die Insignie des Präsidenten nach oben fließt. Der Siegelring an der leblosen Hand zeigt die Zahl acht zu sehen, im vorletzten Panel der Seite rinnt ein Blutstropfen über den Buchstaben S des Siegels und bildet damit ebenfalls die Nummer 8 (Abbildung 35 Rechts). Die Szene scheint die Ermordung von Präsident John F. Kennedy, in Dallas abzubilden. Die nächste Seite zeigt allerdings, dass es sich bei dem Ermordeten

---

<sup>249</sup> Populär gemacht durch die Hippie Generation der 1960er Jahre, stammt das CND-Friedenszeichen (ein Kreis, von einer vertikalen Linie geteilt und von dessen Mittelpunkt zwei weitere Linien im 45 Grad Winkel zur Kreislinie gehen) eigentlich aus der britischen 'Campaign for Nuclear Disarmament' (daher das Akronym CND) der 1950er Jahre.

nicht um Kennedy handelt, sondern um einen anderen, uns nicht bekannten Präsidenten der Vereinigten Staaten. Die nächste Seite, ebenfalls in demselben achtfachen Panelstil gehalten, zeigt die Ermordung des Mannes – ebenfalls zurückgespult. Hier sind die Details sehr explizit und blutig gehalten. Während der Präsident die Friedensflagge triumphierend über seinen Kopf hält, wird er erschossen. Die Kugel fliegt durch die Mitte der Flagge, die dadurch in Brand gesetzt wird, senkrecht in den Kopf des Präsidenten, tritt an der Unterseite seines Kiefers wieder aus und lässt eine blutige Masse zurück. All das wird ebenfalls zurückgespult gezeigt. Nachdem die Lesenden den Flug der Kugel rückwärts durch diese Ermordung verfolgt haben, rast sie auf der nächsten Seite in Richtung Himmel. Sie landet im Lauf der Waffe eines fallschirmspringenden, maskierten Superhelden, der sich rückwärts in eine Kapsel mit Fallschirm begibt.

Diese drei Seiten müssen entgegen der üblichen Comicleserichtung betrachtet werden, um die Handlung nachvollziehen zu können: Ein Superheld mit Waffe springt aus einer Weltraumkapsel in der Luft. Er erschießt den Präsidenten der Vereinigten Staaten durch eine Flagge, die daraufhin Feuer fängt und davonfliegt. Diese, zunächst verwirrende, Szene bereitet die Lesenden auf die Handlung von PAX vor. Dort sind nämlich die einzelnen Panels zwar in der chronologisch richtigen Reihenfolge, jedoch sind die einzelnen Szenen zeitlich gesehen ebenfalls rückwärts angeordnet. In der ersten Szene nach diesem Prolog wird der Mörder vom Vizepräsidenten verhört, während dieser in der nachfolgenden Szene ein Treffen mit seiner Tochter hat und berichtet, dass er soeben auf dem Weg ins Verhörzimmer sei. So schreitet die Handlung mit jeder Szene immer weiter in die Vergangenheit zurück, jedoch ist PAX nicht die erste Geschichte, die auf diese Art und Weise ihre Handlung entfaltet. Diese Erzählstrategie wurde beispielsweise auch von *Christopher Nolan* in seinem Film *MEMENTO* angewandt. Dort wird ebenfalls die Anfangsszene zurückgespult gezeigt, während die folgenden Szenen zwar chronologisch richtig ablaufen, aber Rückwärts angeordnet sind. Die Szenen sind also Flashbacks, die immer weiter in die Vergangenheit zurückgehen.

Später erfahren die Lesenden, dass der ermordete Präsident mit Nachnamen Harley hieß, sein Vorname wird im gesamten Comic nie genannt. Direkt nach dem Attentat ist der verantwortliche Superheld *Peacemaker* in einer Verhörsituation zu sehen. Er wird immer wieder gefragt, warum er Präsident Harley, mit dem er anscheinend

befreundet war, umgebracht hat. In der Geschichte gibt es immer wieder Flashbacks zu dieser Verhörszene, wobei hier eher von *Flashforwards\** gesprochen werden kann. Peacemaker wird darin von einem unbekanntem Mann mit Metallarmen gefoltert. Der Mann mit den Metallarmen kommt immer wieder in der Handlung vor und begeht mehrere Morde, sein Gesicht ist aber nie ganz sichtbar. Schließlich erklärt Peacemaker, er hätte den Präsidenten ermordet, um die Welt zu retten.

In der nächsten Szene ist der Vizepräsident gerade auf dem Weg Peacemaker zu verhören, während er sich mit seiner Tochter trifft, die anscheinend die Superheldin *Nightshade* ist. Er erklärt ihr, dass mit diesem Attentat die Ära des Superhelden zu Ende gehen würde, da sie nun staatlich verboten würden. In der nächsten Szene, die anscheinend einige Tage zuvor spielt, ist der Superheld *The Question* zu sehen, verfolgt von sowohl *Blue Beetle* als auch *Nightshade*. Die beiden versuchen vergeblich ihn aufzuhalten, da er anscheinend von der Polizei gesucht wird. *Question* hängt die beiden ab, anscheinend ermittelt er auf eigene Faust einen Mord an einer befreundeten Superheldin. Er erwähnt dabei, dass das Verbrechen irgendetwas mit einem *Algorithmus 8* zu tun haben dürfte. Am Tatort angekommen eröffnet sich den Lesenden eine Doppelseite, die am selben Ort drei verschiedenen Zeitebenen zeigt. Auf insgesamt 32 Panels lassen sich folgende Informationen entnehmen:

Algorithmus 8 ist anscheinend eine mathematische Möglichkeit die Zukunft vorauszusagen, die Präsident Harley nutzen konnte. Er hatte einen Plan, welcher anscheinend seine Ermordung durch *Peacemaker* beinhaltete. *Peacemakers* Frau wurde direkt nachdem sie das Geheimnis hinter Algorithmus 8 gelüftet hatte von dem Mann mit den Metallarmen ermordet.

Die Folgeszene, wieder eine unbestimmte Zeit vorher, zeigt den beinahe allmächtigen Superheld Captain Atom von Forschern umgeben. Anscheinend wird gerade ein neuer Teilchenbeschleuniger getestet. Captain Atom schwebt vor dieser Maschine und liest ULTRA COMICS. Während des Lesens berichtet er, dass er bemerkt hätte, wie etwas während des Leseprozesses versucht hätte, in seine Welt zu gelangen. Weiters philosophiert er über die Dimensionalität von Comiconarrativen und spricht die Lesenden direkt an (zu dieser Szene in Abschnitt 6.9.4 mehr). Die Wissenschaftler führen den Test durch und Captain Atom verschwindet. Alles was zurückbleibt ist das brennende Comic, das er in seinen Händen gehalten hatte. Die Forscher sagen, dass sie Captain Atom erfolgreich getötet hätten, indem sie ein

schwarzes Loch in seinem Kopf erschaffen haben. Direkt darauf werden sie von dem Mann mit den Metallarmen getötet.

Die nächsten Szenen folgen demselben chronologischen Schema und schreiten immer weiter in die Vergangenheit. Sie zeigen ein Gespräch zwischen *Nightshade* und ihrer Mutter, gefolgt davon, wie Peacemaker mit seiner Frau von Algorithmus 8 erfährt, Question, der einen Verbrecher fängt und der soeben gewählte Präsident Harley, der 2008 *Pax Americana*, ein Superhelden Einsatzkommando der Regierung gründet.

Schließlich kommt die Handlung bei einer Szene in einem Park an. Es ist ein verwirrter Captain Atom zu sehen, der anscheinend in psychiatrischer Behandlung ist. Er kann anscheinend seine Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart gleichzeitig wahrnehmen und zeigt sich von diesen Fähigkeiten verwirrt und desorientiert. Er wird von Harley, der zu diesem Zeitpunkt noch Senator ist, besucht und der Captain Atom erklärt, dass er Superhelden brauchen würde. Harley erzählt, dass er mit 23 Jahren, am Grab seines Vaters Algorithmus 8 verstanden hatte, damit die Zukunft berechnen konnte und einen Plan für den Weltfrieden entwickelte. Er erklärt, dass Algorithmus 8 ein Muster sei, das ihre Realität strukturiere und er damals einen Weg gefunden hätte diese Struktur wahrzunehmen. Abschließend erzählt Harley, dass für diesen Plan der Präsident geopfert werden müsse und nur er, Captain Atom, als Superheld den Präsidenten wiederbeleben könne.

In den nächsten Szenen sieht man Peacemaker, wie er ein Attentat auf den damaligen Präsidenten Bush verhinderte, Blue Beetle und Question wie sie einen Verbrecher fangen und schließlich einen jungen Mann in einem Friedhof. Hierbei scheint es sich um den 23-Jährigen Harley zu handeln, der gerade vor dem Grab seines Vaters sitzt. In drei Panels sieht man ihn in der selben Kleidung und Pose auf einer Bank sitzen, mit jedem Panel werden seine Haare und sein Bart länger und seine Kleidung älter und schmutziger. Im Letzten dieser Panels erscheint plötzlich Captain Atom, der Harley etwas zeigen will. Die bisher geordneten und einheitlichen Panels des Comics werden plötzlich unstet. Sie scheinen sich zu verschieben, zu überlappen und werden unkenntlich klein und chaotisch. In der Mitte der Seite beginnen sich diese Panels plötzlich zu ordnen und aufzureihen. Das letzte Panel zeigt den jungen Harley, wie dieser, mit einem Blick der Offenbarung aus dem Comic, in Richtung der Lesenden starrt (Abbildung 39 auf Seite 139).

Die darauffolgende letzte Szene zeigt Harley als kleinen Jungen im Jahr 1974. Er schleicht sich im Schlafanzug in das Büro seines Vaters, der anscheinend Comiczeichner war. In einer Lade findet er einen Revolver und eine Sammlung an Zeitungsartikeln über einen Superhelden mit dem Namen *Yellowjacket*. Im Laufe der Geschichte wurde bereits erwähnt, dass es sich bei *Yellowjacket* um den ersten Superheld dieses Universums handelt und dieser irgendwann verschwunden ist. Den Revolver in der Hand hört der junge Harley einen Mann, der durch das Fenster einbricht. Erschrocken dreht er sich um und drückt ab. Er erschießt *Yellowjacket*, der in einem Kostüm gerade zum Fenster hineingekommen war, um seine Schlüssel zu holen. Erschrocken muss Harley feststellen, dass er soeben seinen Vater und damit den ersten Superhelden seiner Welt getötet hat. Das Comic endet mit der Einstellung auf Harley, der die durchlöchernte Maske seines toten Vaters in den Händen hält. In seinen Händen bildet die Maske die Form einer 8.

### 6.9.3 Algorithmus 8 – Die Panelstruktur von PAX AMERICANA

An dieser Stelle möchte ich zu Morrisons Kommentar am Anfang dieses Abschnittes zurückkommen. Dort erklärt er, dass PAX als Kommentar auf das enge, geschlossene und kontrollierte Comicuniversum von *WATCHMEN* gesehen werden kann.<sup>250</sup> Dies kann als Referenz auf die Comicstruktur von *WATCHMEN* gelesen werden. Alan Moore ist dafür bekannt, dass er, im Gegensatz zu anderen Comicautoren und Comicautorinnen, die einzelnen Panels in seinen Manuskripten bis ins genaueste Detail beschreibt. Morrison äußert sich hierzu in demselben Interview, aus dem auch das vorige Zitat stammt. Er kritisiert, dass *WATCHMEN* es in seinem vermeintlichen Realismus konstruierter und geordneter sei, als es die Realität je sein könnte.<sup>251</sup>

---

<sup>250</sup> Wilson 2015

<sup>251</sup> Wilson 2015 – „One of my critiques of *Watchmen* is that I feel that the formulaic devices, while they fascinate me, and they do fascinate me because they're so perfectly deployed. There's not a line out of place in it. But in the service of trying to talk about reality, I don't think reality is like that. As the president himself says when they're walking through the gardens of Captain Atom, 'These gardens are a masterpiece of design and organization. Life, by contrast, seems a puzzle, a maze of contradictions.'

To try and suggest real life by using intense formulas is, to me, a kind of dead end. So, if there's a critique at all, that's the critique. But otherwise, I also want to honor *Watchmen*, which is an amazing

Es ist in [WATCHMEN] keine Linie fehl am Platz. Aber in diesem Sinn über Realität zu reden – ich glaube nicht, dass die Realität wirklich so ist. Wie der Präsident selbst sagt, während er mit Captain Atom durch die Gärten geht, ‚Diese Gärten sind ein Meisterwerk an Design und Organisation. Das Leben, im Gegensatz dazu, wirkt wie ein Puzzle, ein Labyrinth aus Widersprüchen.‘ Zu behaupten, dass das echte Leben durch Formeln darstellen werden kann wirkt für mich wie eine Sackgasse. Wenn es also überhaupt eine Kritik gibt, dann ist es diese. Abgesehen davon will ich WATCHMEN, als unglaubliche künstlerische Leistung ehren, indem ich etwas produziere, das ebenfalls versucht seine Panels mit so viel Bedeutung und Verknüpfung zu füllen.<sup>251</sup>

Was Morrison hier als intensive Formeln bezeichnet, könnte sowohl auf die Panelstruktur von WATCHMEN, als auch Moores minutiöse Planung zutreffen. Eine detaillierte Gegenüberstellung zwischen Planung und Ausführung der Geschichte von WATCHMEN und PAX könnte zwar ein analytisch fruchtbarer Nährboden sein, jedoch will ich mich an dieser Stelle auf die Struktur der beiden Comics

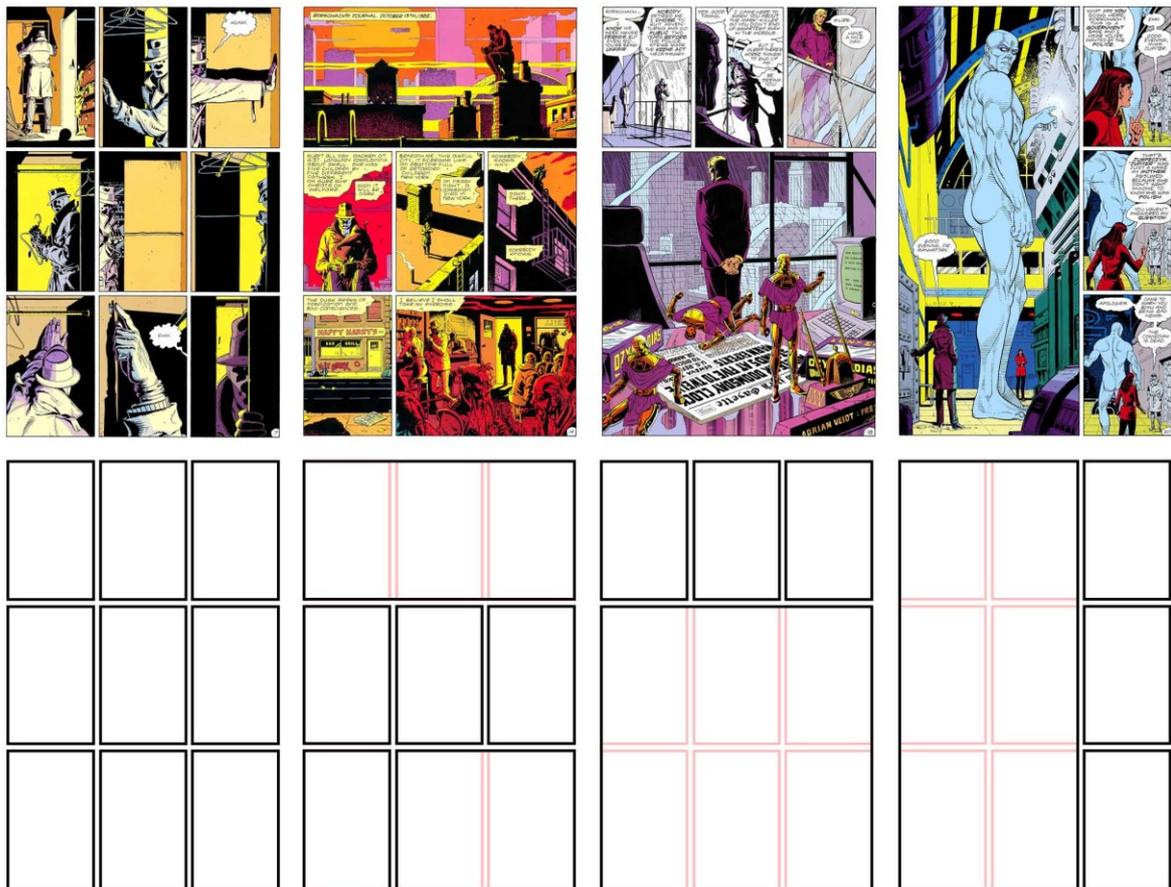


Abbildung 36: Beispiele für das 3x3 Panelraster von WATCHMEN, in Rot unterlegen das Grundraster, in Schwarz die verschiedenen Erweiterungen des Rasters.

artistic achievement, by doing something that's at least trying as hard as Watchmen to pack the panels with meaning and connection. “

konzentrieren. Moore hielt WATCHMEN bekanntlich fast ausschließlich in einem Raster von 3x3 Panels pro Seite. Dies bedeutet nicht, dass jede Seite 9 Panels beinhaltet, sondern, dass jede Seite auf diesem 9-Panel-Raster aufbaut. Das bedeutet, dass innerhalb dieses Rasters die Panels verbunden oder halbiert werden können, wobei die grundlegenden Panelproportionen gleichbleiben (Abbildung 36). Diese konservative Panelung kommentiert Morrison in PAX, indem er Moores Panelstrategie übernimmt, allerdings ein unüblicheres und unübersichtlicheres Raster wählt: 2x4 Panels pro Seite (Abbildung 37). Wie bei den bisherigen Bildern von PAX (v.A. in Abbildung 34 auf Seite 128), ist es schwer Panels zu entdecken, in denen ein Teile des Sujets nicht seltsam beschnitten sind oder in den zu schmalen und zu langen Panels fehlplatziert wirken. Die Form der Panels enthält und verbirgt viele Aspekte der visuellen Erzählung und ist auf ein aufmerksames Entziffern und Interpretieren der Handlung angewiesen. Durch dieses Raster bleibt Vieles der Storyworld im Verborgenen, was den Effekt hat, dass die Lesenden mit einem Gefühl der Unvollständigkeit zurückgelassen werden. Das wird durch die komplexe Handlung weiter verkompliziert, da die rückwärtslaufende Struktur der Handlung



Abbildung 37: Beispiele für das 2x4 Panelraster von PAX AMERICANA, in Rot unterlegen das Grundraster, in Schwarz die verschiedenen Erweiterungen des Rasters.

nicht sofort ersichtlich ist. Diese engen Panels wechseln sich mit Seiten ab, die komplett überladen wirken. Auf solchen Seiten hat Morrison die acht Grundpanels durch eine horizontale Teilung jeweils verdoppelt, wodurch 16 Panels auf einer Seite entstehen. Dies ist fast doppelt so viel, wie die Durchschnittszahl von 5-9 Panels pro Seite<sup>252</sup>, die in der Comicindustrie Standard ist. Morrison treibt diese visuellen Spielereien auf ihre Spitze während der, bereits erwähnten, Tatortuntersuchung von Question auf den Seiten 12 und 13. Auf dieser Doppelseite, sind insgesamt 32 Panels zu sehen. Diese zeigen denselben physischen Raum, spielen sich aber auf drei verschiedenen Zeitebenen ab, die nur über ihre Farben identifizierbar sind. Diese drei Zeitebenen zeigen die Ermittlungen, die Mordnacht und einen Zeitpunkt kurz vor der Ermordung von Präsident Harley. Diese Szene ist ebenfalls an WATCHMEN angelehnt, worin auf den ersten Seiten, ein Tatort ermittelt wird, während immer wieder Szenen des Mordes eingeblendet werden. Dort unterscheidet sich die Mordszene von der Ermittlung, indem sie komplett in Rottönen gehalten wird.

Das Panelraster, das Morrison in PAX verwendet, scheint unnatürlich und fast unangenehm anzusehen, erfüllt jedoch einen anderen Zweck. In der Erzählung kommt, fast schon in einer obsessiven Frequenz, die Nummer Acht vor. Neben Unmengen an visuellen Referenzen und der Grundstruktur von acht Panels pro Seite, scheint sich die gesamte Handlung um den ominösen Algorithmus 8 zu drehen. Die meisten Informationen zu diesem Algorithmus werden von Harley gegeben, als dieser den verwirrten und instabilen Captain Atom im Park eines Sanatoriums besucht. Zu diesem Zeitpunkt ist Harley noch Senator und gerade im Begriff das Superheldenteam Pax Americana zu gründen.<sup>253</sup> Während der Unterhaltung spaziert er gemeinsam mit Captain Atom durch den Park des Sanatoriums. Er erklärt, dass Algorithmus 8 ein ‚ultimativer Algorithmus‘ ein ‚Muster, das alles erklärt‘ sei. Eine ‚zugrundeliegende Struktur, unsichtbar ohne sich zu verstecken‘. Harley hätte diesen Algorithmus verstanden und meint, er könnte benutzt werden, um zukünftige Ereignisse vorauszusagen.<sup>254</sup> Worum es sich bei diesem Algorithmus handelt, wird

---

<sup>252</sup> Morrison 2011: 163

<sup>253</sup> Dies ist eine der Schlüsselszenen des Comics und wurde bereits in Morrisons vorigen Zitat auf Seite 103 erwähnt.

<sup>254</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 27f – „The Ultimate Algorithm“; „The pattern that explains everything.“: „an underlying structure hidden in plain sight.“

nach weiteren Recherchen klar: Harley meint hier das 2x4 Panelraster seiner eigenen Comicseiten. Morrison erklärt dies in einem Interview. Er erwähnt die vorletzte Szene des Comics, in dem der 23-jährige Harley am Grab seines Vaters von Captain Atom Erleuchtung erlangt. Morrison erklärt, dass Harley in diesem Moment der Offenbarung ahnt, dass er und seine Umwelt von dem 8-Panel Comicraster kontrolliert würden.<sup>255</sup> Algorithmus 8 stellt also die Fähigkeit dar, einen Teil des Erzähldiskurses des eigenen Comics metaleptisch wahrzunehmen. Damit wäre Harleys Fähigkeit als Metalepsis des dritten Prototyps zu definieren. Dies wird explizit in



Abbildung 38: PAX AMERICANA 2014: 36 – Ausschnitt der Seite direkt vor Harleys Erleuchtung. Er ist zu verschiedenen Zeiten vor dem Grab seines Vaters zu sehen, als Captain Atom auftaucht und ihm etwas zeigen will.

einer der außergewöhnlichsten Szenen von PAX dargestellt, in der der erleuchtete Harley imstande ist seinen eigenen Erzähldiskurs zu ordnen (Abbildung 39).

Im Gegensatz zu den restlichen Seiten, sind die Panels hier nicht nach einem Panelraster geordnet. Sie wirken instabil, als könnten sie jeden Moment zusammenfallen. Sie überlagern sich gegenseitig. Viele sind unleserlich von anderen verdeckt. Die ersten Acht Panels zeigen Teile des Friedhofs und Harley selbst, dessen Blick sich langsam in Richtung der Lesenden richtet. Jedoch scheint er, im Gegensatz zu der Peyote-Trip Metalepsis in ANIMAL MAN, nicht die Lesenden zu erkennen. Stattdessen wirkt es so als könne er plötzlich die Panels um ihn herum sehen. In der nächsten Panelreihe scheinen ebenfalls Ausschnitte der Friedhofsszene auf, jedoch ist in einem plötzlich eine Figur zu sehen, die ein Kind am Ohr zieht. Es ist unklar, ob es sich um einen Teil der Friedhofsszene oder etwas Biographisches, etwa eine Erinnerung Harleys, handelt. Danach werden die Panels sukzessive kleiner, beginnen sich immer extremer zu überlagern und im Chaos unterzugehen. Immer schwerer erkennbar, entfernen sich ihre Abbildungen mehr und

<sup>255</sup> Wilson 2015



mehr von Harleys Wahrnehmung und zeigen stattdessen andere, metaphorisch wirkende Detailaufnahmen. Eine Schlägerei, ein weiblicher Mund, gedruckter Text, Stacheldraht, ein Knopf, eine Polizeimarke, usw. Bereits in der darauffolgenden Reihe, beginnen sich die mittlerweile winzigen Bilder so sehr zu überlagern, dass nichts mehr erkennbar ist. Sobald allerdings die horizontale Mittellinie der Seite erreicht ist, geschieht etwas. Das pure Chaos der kollabierenden Panels wird von einer geordneten Reihe an Punkten abgelöst. In der folgenden Reihen lässt sich erkennen, dass diese Punkte die winzigen Panels waren, die soeben neu geordnet werden und beginnen größer zu werden. In geregelten Reihen nehmen sie immer mehr an Größe zu und treten aus der vorangegangenen Verwirrung heraus. In der vierten Zeile scheint sich die Panelraster-Struktur des Comics wieder etabliert zu haben. Langsam kehren die Panelabbildungen wieder zu dem physischen Raum zurück, in dem sich Harley gerade befindet. Dieser starrt mit wässrigen Augen und einem ehrfürchtigen Blick in Richtung der Lesenden und damit in Richtung des Erzähldiskurses selbst.

Die Seite beginnt mit Harley, der seine Erzählstruktur metaleptisch wahrnimmt. Die Panels um ihn herum ergeben wenig Sinn, sie sind chaotisch, verwirrend und schlichtweg unleserlich. Dies spiegelt seine Weltsicht wider. Die erste Hälfte der Panels wirken wie der ‚Irrgarten an Widersprüchen‘, den Harley während des Schlenderns durch die Gärten mit Captain Atom beschreibt. Morrison erwähnt sogar genau dieses Zitat in der Beschreibung seiner WATCHMEN Kritik (siehe Seite 134). WATCHMEN zwingt sowohl seine Panels, als auch seine Handlung und Charaktere, in die Illusion von Realismus, in eine logische und überschaubare Struktur, die nach Morrison nicht der Realität entspricht. Analog zwingt er Welt und Charaktere von PAX in eine solche Struktur. Präsident Harley kann dieses ‚ordnende Prinzip‘ allerdings in irgendeiner Form wahrnehmen und es für seine eigenen Zwecke nutzen.<sup>256</sup> Wie in einem Comic kann er damit die Panels bis in seine Zukunft verfolgen und Geschehnisse auf den Wege bringen, die zu seiner Ermordung, Wiederbelebung und Weltfrieden führen. Das Wissen um Algorithmus 8 bedeutet für Harley Erleuchtung. Dieses Wissen greift für ihn aktiv in seinen Erzähldiskurs ein und ordnet diesen

---

<sup>256</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 26 – „Life, by contrast, seems like a puzzle—a maze of contradictions.“; „Is there some ordering principle underneath the crazy quilt?“

metaleptisch zu der Rasternarration seiner Erzählung. Durch diese Erkenntnis und deren Effekt der Panelneuordnung, sind diese Szenen als Metalepsen des dritten Prototyps zu sehen. Harleys Erkenntnis kann, ähnlich wie die Vielstimmigkeit von Ultra in ULTRA Comics, im Kontext von Morrisons Kathmandu Erfahrung gelesen werden. Harley wird, wie Morrison, von einem Wesen besucht, dessen Fähigkeiten im Bereich der fünften Dimension liegen. In Harleys Fall ist dies Captain Atom, der sich, wie Morrisons Chromwesen frei durch Zeit und Raum in der Storyworld des Comics bewegen kann. Wie Morrison erlangt Harley eine lebensverändernde, metaphysische Erleuchtung die eine, in Harleys Fall tatsächliche und dauerhafte, fünfdimensionale Wahrnehmung mit sich bringt.

#### 6.9.4 Captain Atom – Comics als Metapher für eine fünfdimensionale Lesbarkeit

In WATCHMEN hat sich Dr. Manhattan durch seine übermächtigen Fähigkeiten von einem normalen Menschen zu einem höheren Wesen entwickelt. Seine Superkräfte lassen ihn über den Dingen stehen und er verliert den Bezug zur menschlichen Welt mit ihren Problemen. Zu seinen Fähigkeiten gehört auch, dass er seine Zukunft und Vergangenheit so betrachten kann, als wäre sie seine Gegenwart, worin er den Wesen aus Morrisons Kathmandu Erfahrung ähnlich wird. Im Unterschied zu den Chromwesen befindet er sich nicht körperlich in einer höheren Dimension, sondern auf der menschlichen Ebene, während sein Geist ständig in andere Sphären zu blicken scheint. Captain Atom übernimmt diese Fähigkeiten und gewinnt sogar neue dazu, sie gehen jedoch mit negativen psychischen Effekten einher. Captain Atom kann beispielsweise nicht nur in Zukunft und Vergangenheit blicken, sondern anscheinend auch dorthin reisen. Seine Kräfte sind allerdings so stark, dass er starke Beruhigungsmittel einnehmen muss. Ohne Sedativum breitet sich sein Bewusstsein unkontrolliert aus und er stellt eine Gefahr für sich selbst und seine Umwelt dar.<sup>257</sup> Nur um ein Beispiel zu nennen: Captain Atom ist während Harleys Präsidentschaftskampagne zu sehen, wie er als Publicity-Stunt drei Wolkenkratzer

---

<sup>257</sup> Siehe die Handlung in Final Crisis: Superman Beyond #1 & #2 (Morrison, Mahnke, Alamy, Nguyen, Ramos, Wong, Baron, Williams #1 2013; Morrison, Mahnke, Alamy, Fridolfs, Geraci, Nguyen, Baron, Williams, #2 2013)

aus dem Nichts entstehen lässt. Nebenbei verhindert er, ohne große Anstrengungen, ein Attentat auf Harley, der gerade eine Rede hält. Als Harley erklärt, wie Atoms übernatürliche Kräfte unter Kontrolle gehalten werden, blickt dieser über seine Schulter mit den Worten ‚Was? Entschuldigung, ich bin in der Zukunft -‘<sup>258</sup> im nächsten Panel ist er auf einer Parkbank, zu sehen, abgemagert in einem anderen Kostüm. ‚- Nein, ich habe mich geirrt, es ist Jetzt – die Zukunft ist woanders.‘<sup>259</sup> Zwischen diesen beiden Panels ist die Handlung der Geschichte einige Jahre zurückgesprungen, Captain Atom hat soeben seine Kräfte erhalten, hat diese allerdings nicht unter Kontrolle. Hier spiegelt die Comicstruktur die Wahrnehmung von Captain Atom wider. Wie die Lesenden, war er gerade eben noch weiter vorne in der Zeit, springt aber plötzlich in die Vergangenheit. Es könnte sein, dass Captain Atom hier den Erzähldiskurs metaleptisch wahrgenommen und damit bemerkt hat, wie die Handlung seiner Erzählung, in einem Panel um ein paar Jahre zurückgesprungen ist. Andererseits könnte dies ebenfalls als Nebeneffekt seiner Fähigkeiten gelesen werden. Da er gleichzeitig Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit sehen kann, scheint er sich nicht ganz sicher zu sein, in welchem Stadium seines Lebens er sich gerade befindet. Ob mit dieser Szene das erstere oder zweitere gemeint ist, bleibt unklar, jedoch hat Captain Atom metaleptische Fähigkeiten, was Morrison in seinem ersten Auftritt in PAX klarstellt. Morrison baut in dieser Szene außerdem Comics und deren Panelstruktur als Beispiel dafür ein, wie eine höhere Lebensform unsere Existenz betrachten könnte.

In ebendieser Szene schwebt Captain Atom vor einem Teilchenbeschleuniger und liest ULTRA COMICS. Er scheint in Gedanken vertieft zu sein und redet laut über das Comic in seinen Händen. Wissenschaftler die sich in einem Kontrollraum nebenan befinden wollen mit dem Test des Teilchenbeschleunigers beginnen. Atom lässt sich allerdings nicht beirren und beginnt weiter über die Form des Comics zu philosophieren: ‚Ich denke daran, wie unser Universum aus der Perspektive einer höheren Dimension aussieht. Flach.‘ In den nächsten vier Panels wird auf Captain Atoms Gesicht gezoomt, jedoch hat sich der Hintergrund verändert. Über den

---

<sup>258</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 24 – „What? Sorry, I’m in the future--“

<sup>259</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 25 – „—No. I got tthat wrong, it’s now—The Future is somewhere else.“

Teilchenbeschleuniger ist ein Quadratisches Raster, wie Panels einer Comicseite erschienen (Abbildung 40).<sup>260</sup>

Vollständig, allerdings immer beginnend und endend. Immer anders. Die Handlung ist linear, aber ich kann durch die Seiten in jeder Reihenfolge, in jede Richtung blättern. In der Zeit vorwärts zum Schluss. Zurück zur Eröffnungsszene. Die Charaktere wissen nichts von meiner Untersuchung. Aber ihre Gedanken sind transparent, schwerelos in kleinen Wölkchen. So sieht eine 2-Dimensionales Kontinuum für euch aus.‘ [plötzlich ist Captain Atoms Blick frontal auf die Lesenden gerichtet] Stellt euch vor, wie eure 3-D Welt für mich aussieht.<sup>260</sup>

Das nächste Panel zeigt seine Gesichtshälfte in einem extremen Close-Up: ‚Eure Rückseiten und eure zukünftigen Kontinuitäten. Ich kenne eure Ursprünge. Die

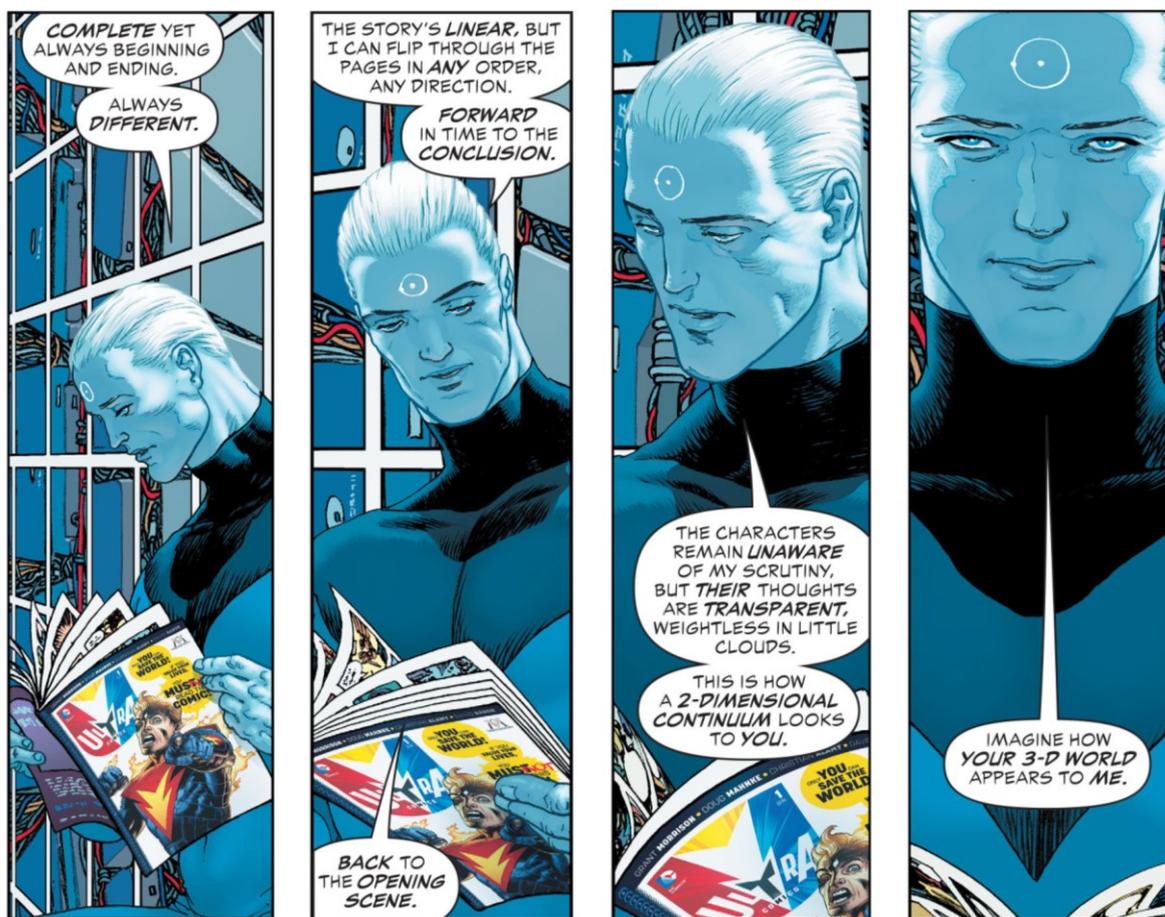


Abbildung 40: PAX AMERICANA 2014: 24 – Captain Atoms Metalepsis

<sup>260</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 14 – „I'm thinking how our Universe appears from a higher dimensional perspective. Flat.“; „Complete yet always beginning and Ending. Always different.“; „The Story's linear, but i can flip through the pages in any order, any direction. Forward in time tot he Conclusion. Back tot he opening scene.“; „The characters remain unaware of my scrutiny, but their thoughts are transparent, weightless in little clouds. This is how a 2-Dimensional Continuum looks to you.“; „Imagine how your 3-D World appears to me.“

geheimen Identitäten, die ihr sogar vor euren Geliebten versteckt. Ich kann eure Denkblasen lesen. Ich weiß, was ihr plant.<sup>261</sup>

In diesem Moment wird Atoms Monolog durch die Wissenschaftler unterbrochen die den Teilchenbeschleuniger in Betrieb nehmen. Damit wird in Captain Atoms Kopf ein schwarzes Loch erzeugt und er stirbt. Ob Atom tot bleibt oder ob er in diesem Moment in das *House of Heroes* gereist ist, bleibt offen. Seine Worte allerdings spiegeln klar Morrisons eigenen philosophischen Ansätze zum Thema Comics wider. In *SUPERGODS* erzählt er, wie er aus einem Interesse an psychedelischen Erfahrungen, begonnen hatte mit psychoaktiven Pilzen zu experimentieren. Während eines solchen Trips las er das Superheldencomic *DOOM PATROL* und hatte eine Eingebung, die Atoms Diskussion widerspiegelt.<sup>262</sup>

Im gespenstischen Laternenlicht des Pilzrausches [...] wurde mir etwas Neues und Interessantes über das Comic in meinen Händen bewusst, was mir den langgesuchten Durchbruch brachte.

Irgendwo auf Seite 17 einer besonders fesselnden Lesung von *DOOM PATROL*, brachte mich eine Referenz auf einen früheren Handlungspunkt dazu, auf Seite 8 zurückzublättern. Der Schock war tiefgreifend: Es war, als wäre ich soeben in der Zeit zurückgereist. Die Charaktere hatten keine Ahnung, dass ich da war, ich bin aber aus ihrer Zukunft gekommen, um ihre Vergangenheit zu beobachten, die ich selbst in meiner eigenen Vergangenheit erlebt hatte. Ich blätterte wieder vorwärts und sprang auf Seite 17, wo die Zeitlinie der Charaktere angehalten hatte und auf meine Wiederkehr zu dem Zeitpunkt wartete, an dem ich gegangen bin, während Seite 18 darauf wartete zu passieren.

Obwohl jedes isolierte Panel gestellt und steif war, waren die Charaktere gefüllt mit Leben und aufgeladen mit Bedeutung. Sie interagierten mit uns: Brachten uns dazu zu lachen, zu weinen, uns ängstlich zu fühlen, unruhig

---

<sup>261</sup> Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014: 15 – „Your Back Pages and you future continuities. I Know your Origins. The Secret Identities that you hide from even your loved ones.“; „I Can read your thought balloons. I know what you're planning.“

<sup>262</sup> Morrison 2011: 223 – „In the eerie lantern-lit mushroom high—where every object in view had the lambent, numinous singularity of the murder weapons on Cluedo cards—I became aware of something new and interesting about the comic in my hands, and it brought the breakthrough I'd been seeking. Somewhere around page 17 of a particularly engrossed reading of *Doom Patrol*, a reference to an earlier plot point made me turn back to page 8. The shock was profound: It was as if I had time traveled backward. The characters had no idea I was there, but I had come from their future to observe their past, which I had already experienced in my own past. I flipped forward again, jumping to page 17, where the timeline of the characters was stalled awaiting my return to the exact moment I'd left and where page 18 was still about to happen.

Although each isolated panel seemed posed and angular, the characters were filled with life and charged with meaning. They interacted with us: made us laugh, cry, feel afraid, anxious, or excited. They were living characters, and their reality was pulp and ink. What real world was this paper slice of the living DC universe? A 2-D universe, hidden in plain sight, growing and breathing in a strange symbiotic relationship with its audience in the “nonfictional” world above it.“

zu werden oder begeistert zu sein. Sie waren lebende Charaktere und ihre Realität war Zellstoff und Tinte. [...] Ein 2-D Universum, vor unseren Augen versteckt, wachsend und atmend in einer seltsam symbiotischen Beziehung mit seinem Publikum in der ‚nicht-fiktionalen‘ Welt darüber.<sup>262</sup>

Morrison scheint hier die Comiclesenden mit seinen fünfdimensionalen Chromwesen seiner Kathmandu-Vision gleichzustellen. Dimensional auf einer höheren Ebene als die Charaktere in der Storyworld, können sie unsere Leben betrachten, so wie wir ein Comicbuch lesen. Er beschreibt Comics als eine Metapher, wie solche Wesen unsere Realität wahrnehmen könnten. Er erklärt, dass eine solche ‚Kreatur auf uns heruntersehen könnte, durch unsere Wände, unsere Kleidung, unsere Skelette, [...] sogar unsere Gedanken könnten ihrem Blick offengelegt werden‘. Er setzt dieses Gedankenlesen mit dem Lesen von Gedankenblasen oder Gedanken Captions gleich.<sup>263</sup>

Das Medium Comic eignet sich als eine solche Metapher, da es einen einzigartigen Erzähldiskurs hat. Natürlich kann behauptet werden, dass in einem Roman, genauso wie in einem Comic, hin und her geblättert werden kann. Die visuelle Komponente von Comics ermöglicht einen einzigartigen Erzähldiskurs. In einem Comic können die Panels einer gesamten Seite auf einmal wahrgenommen werden. Die Comicseite bildet damit eine „Narrative Einheit“, die „simultan perzipiert“<sup>264</sup> wird. Die verschiedenen chronologischen Ereignisse auf der Comicseite werden im Leseprozess zuerst visuell als Ganzes wahrgenommen. So wie auch höhere Wesen unser Leben als Ganzes, auf einmal wahrnehmen. Diese einzigartige Erzählweise erklärt, zumindest teilweise, warum Morrison immer wieder die Metapher des Comics benutzt, um zu erklären, wie seine Chromwesen unsere Welt wahrnehmen. Diese Technik bzw. diese Erzählweise macht uns ebenfalls zu Wesen mit einer höherwertigen Auffassungsgabe und Wahrnehmung, die Lesenden stehen also über den Charakteren in den Comics. Anders als Morrisons Chromwesen, können wir

---

<sup>263</sup> Morrison 2011: 116 – „To find out what higher dimensions might look like, all we have to do is study the relationship between our 3-D world and the 2-D comics. A 4-D creature could look “down” on us through our walls, our clothes, even our skeletons. Our world would be a Cubist X-ray, and perhaps even our thoughts might be laid bare to their gaze.

As comics readers gazing down from a higher dimension perpendicular to the page surface, we can actually peer inside characters’ thoughts with balloons or captions that provide running commentary.“

<sup>264</sup> Klar 2014: 170

allerdings nicht in die Realität der Charaktere eingreifen, genauso wie die Charaktere der Welten, die wir lesen uns nicht bemerken können.

Captain Atom jedoch scheint sich dieser Erzählsituation bewusst zu sein. Er blickt in einer aufsteigenden Metalepsis in Richtung der Lesenden und konfrontiert sie. Er sieht durch den Panelrahmen in unsere Welt. Wie Buddy Baker nimmt er uns wahr, reagiert aber darauf nicht panisch. Er spricht mit einem fast beängstigend ruhigen Gesichtsausdruck. Sein Hintergrund wirkt durch das eingefügte Comicraster seltsam zweidimensional, während Atom sich dadurch klar in einem dreidimensionalen Raum zu befinden scheint (Abbildung 40). Visuell kommuniziert dies seinen Status als Wesen, dessen Existenz dimensional höher ist, als die der anderen Menschen seiner Welt. Es wird allerdings impliziert, dass Captain Atom mit seiner rhetorischen Metalepse die anderen Charaktere des DC Multiversums anspricht. Er macht Referenzen auf deren Comicform, geheime Identitäten und Herkunft.<sup>265</sup> Auch hier ist also unklar, ob es sich um Metalepsis des ersten oder des zweiten Prototypus handelt. Jedoch scheint dies auch nicht relevant zu sein. Unser Universum scheint mit den fiktiven Universen der Comic-Helden und Heldinnen gleichgestellt zu sein. Gleichzeitig wird in der Beschreibung von Earth-Prime explizit erwähnt, dass von unserer Welt ein ‚starker und unbekannter Einfluss‘ auf die anderen Universen ausgehe (siehe Seite 107).<sup>266</sup> Allerdings ist dies bezeichnend für Morrisons Sichtweise: Bloß weil wir in einer hierarchisch höher gestellten Welt Geschichten schreiben, heißt das nicht, dass die Storyworlds dieser Geschichten nicht genau so real sind.

## 7 Conclusio

Obwohl ich mich auf den letzten knapp 60 Seiten detailliert mit Morrisons *THE MULTIVERSITY* auseinandergesetzt habe, bleiben viele Aspekte unerwähnt. Beispielsweise hat sich Morrison entschieden auch paratextuelle Elemente in seine Erzählung einzubauen. Der Multiversale Reiseführer in *THE MULTIVERSITY GUIDEBOOK*

---

<sup>265</sup> Morrison benutzt hier das englische Wort *Origins*, das in einem Comic Kontext klar die Entstehungsgeschichte eines Superhelden bezeichnet

<sup>266</sup> Morrison, Albuquerque, Andrasofsky, et al. 2015: 50

wird von ihm in eine Comic-im-Comic-*Mise en Abyme*<sup>267</sup> Struktur eingebettet. Es könnte noch ein ganzer Abschnitt darüber geschrieben werden, wie Morrison *Mise en Abyme* verwendet, da es mehrere Situationen gibt, in denen Charaktere Comics in ihren Händen halten, in denen sie gerade vorkommen und damit ‚vertikal ineinander eingebettet sind‘<sup>268</sup>.

In der vorliegenden Untersuchung wurden weniger als die Hälfte der metaleptischen Vorkommnisse in *THE MULTIVERSITY* erwähnt. Metaleptische Grenzüberschreitungen sind überall in Morrisons Miniserie zu finden. Manche dieser Situationen sind offensichtlich metaleptisch: Ultra, der seine Lesenden direkt anspricht oder hört. Andere sind subtiler: Nix Outan, der von den Gentry bekämpft wird, dabei in einer unsichtbaren Barriere eingesperrt wird und sich daraufhin in kleinen engen Panels befindet. Verzweifelt bemerkt er, dass alles eng wird und das Universum beginnt sich über ihm zusammenzufalten.<sup>269</sup> Diese Aussagen scheinen klar Metalepsen des dritten Prototyps zu sein, da die Gentry Nix Outans Panelränder anscheinend als Waffe gegen ihn einsetzen.

*THE MULTIVERSITY* ist zweifellos eines der faszinierendsten Werke im Bereich des Superheldengenres. Es ist voller paradoxer, verwirrender und experimenteller Motive. Dabei bleibt es den Konventionen des Superhelden Eventcomics treu genug, um auch Lesende zufriedenzustellen, deren Interesse eher den klassischen Superheldenerzählungen gilt. Ebenfalls ist es ein fruchtbarer Nährboden, um zu analysieren, wie Grant Morrisons Metalepsis im Kontext seiner Biografie und seiner Ansichten einsetzt.

Es ist kaum möglich, abseits von experimentellen und *Underground Comix*<sup>\*</sup>, einen Comicautor bzw. Comicautorin zu finden, der oder die Metalepsis so stringent und dennoch innovativ anwendet, wie Grant Morrison. Seine Biographie stellt selbst

---

<sup>267</sup> „[Mise en Abyme] ist die Spiegelung einer Makrostruktur eines literarischen Textes in einer Mikrostruktur innerhalb desselben Textes“ (Wolf 1993: 296). Im klassischen Fall ist mit diesem Begriff ein Bild gemeint, dass sich selbst enthält und sich damit, wie zwei Gegenüberliegende Spiegel, ins unendliche wiederholt. Im Comicmedium beschreibt dies einen Charakter ein Comic liest, dass daraufhin zu der Handlung wird. Im Falle des *MULTIVERSITY GUIDEBOOKS* liest ein Charakter das Comic in dem er selbst vorkommt.

<sup>268</sup> Berlatsky 2009: 178

<sup>269</sup> Morrison, Reis, Prado. 2014: 12

schon eine Parallele zu den metaleptischen Grenzüberschreitungen her, die in seinen Comics präsentiert werden. Es ist wenig überraschend, dass er seinen Comics die tatsächlich metaleptische Fähigkeit zuschreibt, die reale Welt beeinflussen zu können (THE INVISIBLES). Außerdem entspricht seine Auslegung der *Emergence* Theorie sowohl den Storyworlds seiner Erzählungen als auch seinem Glauben was die gesamte menschliche Existenz angeht. So wie seine Storyworlds, die lebendig werden, sobald sie komplex genug sind, wird die gesamte Menschheit eines Tages gemeinsam als ein einzelner Organismus in eine höhere Existenz aufsteigen. Morrison sieht alle Welten als real an, ungeachtet dessen, ob sie wirkliche oder eigentlich fiktive Storyworlds sind. Wenn Charaktere dieser Papierwelten nach einer höheren Existenz suchen, treffen sie nicht auf Aliens und fünfdimensionale Ebenen, so wie Morrison in Kathmandu. Stattdessen treffen sie an der Grenze ihres Mediums auf Panels, Papier und ihre Lesenden. Metalepsen zwischen einer Storyworld und dem Medium selbst scheinen eine logische Konsequenz zu sein, wenn er seine fiktiven Welten als real betrachtet. Präsident Harleys *Algorithmus 8* ist nicht einfach die Fähigkeit in die Zukunft zu blicken, sondern die Gabe, seine eigenen Panels und damit seinen Comicerzähldiskurs wahrnehmen zu können. Wie eine fünfdimensionale Lebensform, kann er in den Seiten seines Lebens vor- und zurückblättern. Diese Fähigkeit erlangte er aber erst nachdem er, so wie Morrison, von einem dimensional höheren Lebewesen besucht worden war und Erleuchtung erlangt hatte. Morrisons wurde ein kurzer Blick in eine höhere Welt ermöglicht. Ein Blick in eine Ebene, die über der realen Welt existiert, genauso wie die reale Welt den Storyworlds der Superhelden übergeordnet ist. Wenn unsere Welt von höheren Wesen gelesen werden kann, ungeachtet dessen, dass sie lediglich konstruiert ist, dann können auch Storyworlds real sein, obwohl sie fiktiv sind. Indem Morrison die Comicwelten als real betrachtet, kann er als *Grant* in seinem Fiktionsanzug schlüpfen und mit ANIMAL MAN interagieren. Dies macht er natürlich nur als Anthropologe in wissenschaftlichem Interesse, da er die Storyworld nicht wie ein Missionar unterjochen will. Er bezieht seine Lesenden in die Erzählung mit ein, indem er ihnen Handlungsfähigkeit zuschreibt und sie zu einem Charakter innerhalb der Erzählung macht. So bekämpfen sie gemeinsam mit *Ultra* die Gentry, setzen Metalepsis als Waffe ein, um *Intellectron* zu bezwingen, und müssen schließlich ihren neuen Freund zurücklassen, um Earth-Prime vor deren kosmischer

Bedrohung zu schützen. In Morrisons Comicimmanenten Logik sind alle Lesenden *Ultra Comics*, genauso wie alle Menschen zusammen ein fünfdimensionales Chromwesen sind.

Der Versuch die Metalepsen in Morrisons Comics im Kontext seiner Biografie zu analysieren, führt unweigerlich zu seiner Kathmandu Erfahrung zurück. Dort stieg er selbst metaleptisch in eine übergeordnete Ebene auf, um seine Schöpfer zu treffen. Für ihn und alle die ihm lesend folgen, ist Metalepsis eine Metapher für seinen metaphysischen Glauben. Schließlich hatten ihm seine Chromwesen darum gebeten, seine Erlebnisse in seine Projekte einzubauen, um die Welt aufzuklären.<sup>270</sup> Vor der Kathmandu Erfahrung können Morrisons Metalepsen also als Experimente zwischen Fiktion und Realität gesehen werden, danach haben sie damit ebenfalls einen, wenn auch subtilen, didaktischen Auftrag. Seine skurrilen Ansichten fasst am besten einer seiner bizarresten Charaktere von THE MULTIVERSITY zusammen: *Captain Carrot*. „I always suspected that one world’s reality is another’s fiction. That’s why I like happy endings.“<sup>271</sup>

Mit dieser Diplomarbeit wollte ich eine Einführung zu den Konzepten von *rhetorischen, ontologischen, auf- und absteigenden Metalepsen* nach Kukkonen, als auch den *drei Prototypen* nach Thoss geben. Weiters wollte ich diese Konzepte im Comicmedium analysieren und herausfinden, wie und warum sie von Grant Morrison in seiner Comicreihe THE MULTIVERSITY eingesetzt werden. Ursprünglich war mein Plan mehrere verschiedene Comicreihen und Graphic Novels im Kontext von Metalepsis zu analysieren, von denen einige, beispielsweise Bill Willingham’s FABLES Reihe und dessen Spin-off JACK OF FABLES, bereits recherchiert und vorbereitet waren. Dies war allerdings bevor das Kapitel über THE MULTIVERSITY so dominant geworden war, dass es von einem Teil, zum Thema meiner Diplomarbeit wurde. Die intensive Beschäftigung führte zur Feststellung, dass Metalepsis von den Konventionen ihres Mediums abhängig ist. Werden gewisse metaleptische Konzepte immer wieder verwendet, verlieren sie dadurch ihren charakteristischen paradoxen Charakter. Ebenfalls kann Metalepsis nur in hierarchischen, ineinander eingebetteten

---

<sup>270</sup> Morrison 1999

<sup>271</sup> Morrison, Reis, Prado 2014: 26

Welten stattfinden. Ich wollte anhand der Spezialsituation im DC Multiversum zeigen, warum interdimensionale Reisen unter den richtigen Umständen durchaus metaleptisch sein können. Wenn die reisenden Charaktere damit konfrontiert werden, dass ihre Welt fiktiv sein könnte, oder dass der reale Status der Welt, in die sie gereist sind in Frage gestellt wird, stehen sie klar in einem Abhängigkeitsverhältnis. Durch dieses Abhängigkeitsverhältnis kann ihre Reise als metaleptische Grenzüberschreitung gesehen werden. Im Falle des DC Multiversums sind Interaktionen mit Earth-Prime, also unserer Welt und Wirklichkeit, fast immer als metaleptisch anzusehen. Earth-Prime wird durch ihr Einbeziehen in das Multiversum von einem paranormalen zu einem übernatürlichen Konzept. Ich wollte mit diesen Beispielen Thoss' Pauschalaussage, dass Reisen in Paralleluniversen im Superheldencomics automatisch non-metaleptisch sind, zumindest teilweise widerlegen und zeigen, dass es durchaus Ausnahmen von dieser Regel gibt. Innerhalb des DC Multiversums sind bei genauerer Analyse durchaus hierarchische Strukturen erkennbar, die metaleptische Spannungen mit sich bringen können. Morrisons Metalepsen die er auch in seine Mainstream Veröffentlichungen, wie THE MULTIVERSITY, einbaute, wurden im Kontext seiner Ansichten und seiner Biografie betrachtet. In THE MULTIVERSITY werden Comics als interdimensionale, metaleptische Kommunikationsmittel genutzt, während Metalepsis von den Gentry, die durch Comics in die Welten der Superhelden gelangen, als Waffe eingesetzt wird. Außerdem nutzt Morrison immer wieder Metalepsis als Metapher, um dimensional höhere Lebensformen und deren Lebenswelt darzustellen. Unter anderem durch Morrisons Mitwirken in dem Wiederaufbau des DC Multiversums bekam dieses intrinsische metaleptische Elemente, wie den Comiclimbus der vergessenen Superhelden, den mysteriösen Einfluss, den Earth-Prime auf die anderen Welten ausübt und die Art und Weise wie der *Bleed* dargestellt wird. Abschließend lässt sich sagen, dass in THE MULTIVERSITY gezeigt wird, dass das DC Multiversum eine faszinierende *Megakontinuität* darstellt, die überraschend experimentelle und paradoxe metaleptische Elemente in sich trägt.



## 8 Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Grant, Critchlow, Propst 1998 #50: 20
- Abbildung 2: Grant, Critchlow, Propst 1998 #50: 21
- Abbildung 3: Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 5
- Abbildung 4: Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 18
- Abbildung 5: Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 20-21
- Abbildung 6: Morrison, Truog, Haszlewood, Bollard 1988 #5: 24
- Abbildung 7: Morrison, Truog, Haszlewood, Wood
- Abbildung 8: Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 1; Morrison, McKean, Saladino 1989: 58
- Abbildung 9: Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 11
- Abbildung 10: Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 1
- Abbildung 11: Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 21
- Abbildung 12: Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 22
- Abbildung 13: Morrison, Cullins, Montano, Wood, Bollard, 1990 #23: 22
- Abbildung 14: Morrison, Truog, Hazlewood, Wood, Bollard, 1990 #24: 15
- Abbildung 15: Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 6
- Abbildung 16: Morrison, Truog, Hazlewood, Wood 1990 #19: 7
- Abbildung 17: Fox, Infantino, Giella 1961 #123: 0
- Abbildung 18: Wolfman, Perez, Giordano 1985 #1: 0
- Abbildung 19: Boltinoff, Broome, Schiff, Infantino 1966 #163: 0
- Abbildung 20: Morrison, Truog, Farmer, Wood, Bolland 1190 #26: 0
- Abbildung 21: Morrison, Truog, Farmer, Wood, Bolland 1190 #26: 3
- Abbildung 22: Morrison, Reis, Prado 2014 #1: 4; 40; 8; 13
- Abbildung 23: Erste Reihe:  
Links – Morrison, Reis, Prado 2014 #1: 0

Mitte – Morrison, Sprouse, Story, Wong 2014 #1: 0  
Rechts – Morrison, Oliver, Brown 2014 #1: 0  
Zweite Reihe:  
Links – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1: 0  
Mitte – Morrison, Stewart, Fairbairn 2014 #1: 0  
Rechts – Morrison, Albuquerque, Andrasofsky et al 2015: 0  
Dritte Reihe:  
Links – Morrison, Lee, Williams, Sinclair 2014 #1: 0  
Mitte – Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1: 0  
Rechts – Morrison, Reis, Ferreira, Brown 2015 #2: 0

- Abbildung 24: Links – Morrison, Oliver, Brown 2014 #1: 0;  
Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn #1: 27
- Abbildung 25: Morrison, Reis, Prado 2014 #1: 3
- Abbildung 26: Morrison, Reis, Prado 2014 #1: 40
- Abbildung 27: Morrison, Reis, Prado 2014 #1: 26
- Abbildung 28: Morrison, Mahnke, Alamy, Nguyen, Ramos, Wong, Baron,  
Williams 2013 #1: 10-11
- Abbildung 29: Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1: 2-3
- Abbildung 30: Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1:5
- Abbildung 31: Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1:35
- Abbildung 32: Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1: 10
- Abbildung 33: Morrison, Mahnke, Alamy, Baron, Eltaeb 2015 #1: 17
- Abbildung 34: Erste Reihe:  
Links – Cates, Broderick, Smith, Gafford 1987 #3: 2  
Mitte – Moore, Gibbons, Higgins 1986 #4: 20  
Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1: 14  
Zweite Reihe:  
Links – Wein, Cullins, Patterson, D’Angelo 1986 #6: 3  
Mitte – Moore, Gibbons, Higgins 1987 #7: 21

Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1: 10

Dritte Reihe:

Links – Ostrander, McDonnel, Lewis, Gafford 1987 #5: 1

Mitte – Moore, Gibbons, Higgins 1987 #7: 24

Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1:11

Vierte Reihe:

Links – Wein, Cullins, Patterson, D'Angelo 1986 #6: 3

Mitte – Moore, Gibbons, Higgins 1986 #1: 6

Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1: 8

Abbildung 35: Links – Moore, Gibbons, Higgins 1986 #1: 0

Rechts – Morrison, Quitely, Doherty, Fairbairn 2014 #1: 1

Abbildung 36: Moore, Gibbons, Higgins 1986 #1: 7, 14, 18, 20

## 9 Glossar

- ad spectatores – “an das Publikum [gerichtet] (von Äußerungen eines Schauspielers auf der Bühne)”; „lateinisch; ‚an die Zuschauer‘“ (Duden Online)
- Alter-Ego – Im Englischen hat sich der Begriff *Alter-Ego* als Bezeichnung für die Geheimidentität eines Superhelden durchgesetzt, Supermans Alter Ego wäre beispielsweise Clark Kent.
- aufsteigende Metalepsis – Eine metaleptische Bewegung von einer hierarchisch untergeordneten Ebene in eine übergeordnete Ebene (Kukkonen 2011b: 9 „ascending metalepsis“) z.B.: Ein Charakter steigt aus einem Buch in die reale Welt
- absteigende Metalepsis – Eine metaleptische Bewegung von einer hierarchisch übergeordneten Ebene in eine untergeordnete Ebene (Kukkonen 2011b: 9 „descending metalepsis“) z.B.: ein Autor steigt aus der realen Welt in die Storyworld seines Buches
- Beteiligten (einer Erzählung) – Alle Beteiligten eines Erzählung also Autor/Autorin, Charaktere, Lesende, etc.
- Bleed bzw. Bleedspace – Der metaphysische Raum zwischen den einzelnen Universen von DC
- Brit Invasion bzw. British Invasion – Eine Bewegung aus in den späten 1980ern, in der Comicverlage Autoren und Autorinnen aus dem Vereinigten Königreich nach Amerika holten, damit diese für sie Comicroihen wiederbeleben (Schikowski 2014: 99f). Siehe Neil Gaiman, Dave McKean, Jamie Delane, Grant Morrison, Peter Milligan, Alan Moore, Dave Gibbons
- Cliffhanger – Erzähltechnik, bei dem die Erzählung inmitten einer besonders spannenden Handlung endet, um sicherzustellen, dass die Lesenden bzw. das Publikum die Erzählung weiterverfolgt
- Comics Code – Selbstzensur der Comicbranche ab 1955, Comics die von der *Comics Code Authority* zugelassen waren, verzichteten „auf gewalttätige und erotische Inhalte und brachten nur noch jugendfreie Darstellungen“. Dies hatte zur Folge, dass „innovative oder gar subversive Strömungen“ innerhalb der Comicszene praktisch nicht mehr existenzfähig waren (Schikowski 2014: 72f).
- Comics Code Authority (CCA) – Siehe *Comics Code*
- Crisis Event – Miniserien in Form eines Superhelden Crossover von DC Comics. Superhelden aus verschiedenen Comicroihen oder Universen müssen sich verbünden, um einen Antagonisten zu bekämpfen. Stark

assoziiert mit großen Veränderungen für die Welten der Superhelden als auch dem sterben vieler Charaktere. Bekanntestes Beispiel: CRISIS ON INFINITE EARTHS,

- Crossover – Eine einzelne Geschichte in der mehrere Charaktere zusammenkommen, die eigentlich in ihren separaten Geschichten existieren. Im Falle von Comics wäre ein Crossover eine Comic Miniserie, in der mehrere Charaktere aus verschiedenen Comicreihen vorkommen.
- DC bzw. DC Comics – Ursprünglich *Detective Comics*, mittlerweile *DC Comics, Inc.* bzw. als *DC* abgekürzt, ist mit *Marvel Comics* einer der zwei großen Verleger von Superheldencomics in Amerika (erwähnenswerte Beispiele: Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash)
- diegetische Ebene/Welt – Fiktive Welt, die Storyworld einer Erzählung
- Diskurs – Siehe *Erzähldiskurs*.
- Earth-Prime – Eine der Welten des DC Multiversums (auch Earth-33). Earth-Prime ist die reale Welt in der sich sowohl die Lesenden als auch Autor/Autorin, Zeichner/Zeichnerin, Verlag, etc. befinden, ist also analog zur *realen Welt* zu verstehen. Sie wird im MULTIVERSITY: GUIDEBOOK als 'mysteriöse Welt ohne Superhelden, die einen starken und unbekanntem Einfluss auf die Entwicklung und den Fortschritt der anderen Welten des DC Multiversums ausübt' beschrieben (Morrison, Albuquerque, Andrasofsky, et al. 2015: 50).
- Earth-0 – Eine der Welten des DC Multiversums (auch *New Earth*, früher *Earth-1*). Die Hauptkontinuität von DC Comics, auf dieser Welt spielen sich die meisten Handlungen der DC Superhelden ab.
- Earth-1 – Eine der Welten des DC Multiversums (siehe *Earth-0*). Mittlerweile existiert eine neue Earth-1 im DC Multiversum, in dieser Arbeit ist damit aber lediglich die alte Bezeichnung für *Earth-0* bzw. *New Earth*.
- Earth-2 – Eine alte, mittlerweile abgeschaffte Welt im DC Multiversum. Vor dem Crossover Event CRISIS ON INFINITE EARTHS war *Earth-2* die Heimat der *Golden Age of Comics* Versionen von DCs Superhelden. Im neuen DC Multiversum existiert zwar eine neue Earth-2, die hat aber nichts mit ihrem prä-Crisis Pendant zu tun und ist deswegen hier nur wörtlich erwähnt.
- Earth-10 – Eine der Welten des DC Multiversums (auch *Earth-X*) eine Welt, in der Supermans Rakete 1938 im

einbetten bzw. eingebettet	– Eine Welt kann dann als in eine andere eingebettet bezeichnet werden, wenn sie in einem hierarchischen Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen. Wenn also eine Autorin in der realen Welt (oder auch in einer Erzählung) ein Buch schreibt, dann ist die Storyworld dieses Buches in ihre Welt eingebettet. Die eingebettete Welt steht hierarchisch unter der Welt, in der sie produziert wird.
Emergence	– Eine Theorie, die von Grant Morrison in SUPERGODS folgendermaßen ausgelegt wird: Ein System, wie z.B. eine Storyworld, wird in irgendeiner Form lebendig, sobald sie einen gewissen Grad an Komplexität erreicht hat. Sie erreicht diese Komplexität dadurch, dass sie kontinuierlich mit Informationen gespeist wird (Morrison 2011: 119).
Erzähldiskurs	– Siehe auch <i>Diskurs</i> . Der Erzähldiskurs ist von Medium zu Medium unterschiedlich, in dieser Diplomarbeit wird ausschließlich der des Comicmediums besprochen. Der Erzähldiskurs ist das physische Comicmedium, als auch die Erzählform eines Comics. Mit physischem Comicmedium sind das Papier der Comicseite oder Teile des Comics gemeint, die nicht zur Erzählung gehören (Werbungen, Cover, Inhaltsangaben, etc.). Die Erzählform umfasst, was auf der Comicseite zu sehen ist (Panels, Gutter, Sprechblasen, Captions, etc.).
erzählende Ebene/Welt	– Die reale Welt (aber auch im weiteren Sinne der <i>Erzähldiskurs</i> ).
Erzählform	– Siehe <i>Erzähldiskurs</i> – Beschreibt die physische Erzählform eines Mediums, in dieser Arbeit also die Comicseite selbst und was darauf abgebildet ist (Panels, Sprechblasen, Text, Gutter, Seitennummer, etc.).
erzählte Ebene/Welt	– Die fiktive Welt, die <i>Storyworld</i> einer Erzählung.
Eskapismus	– Nomen zu <i>eskapistisch</i> – „Vor der Realität und ihren Anforderungen in Illusionen oder in Zerstreuungen und Vergnügungen ausweichend“ (Duden Online).
extradiegetische Ebene/Welt	– Die reale Welt.
Flashback	– Eine Rückblende in einer Erzählung. Die Handlung springt für kurze Zeit zu einem Punkt in der Vergangenheit, meist um etwas neu zu kontextualisieren oder weitere Informationen zu vermitteln.
Flashforward	– Das Gegenstück zu einem <i>Flashback</i> . Die Handlung springt für kurze Zeit zu einem Punkt in der Zukunft.

Fourth-Wall-Break	– Die <i>Vierte Wand</i> ist eine vorgestellte Grenze zwischen der Storyworld und deren Publikum. Wie jede Grenze, kann die Vierte Wand übertreten und damit zerbrochen werden. Meist passiert dies indem Charaktere beginnen mit dem Publikum in irgendeine Art der Kommunikation zu treten.
Golden Age of Comics	– „Bestimmte Epoche der amerikanischen Comic-Produktion. Das Golden Age bezeichnet die Anfänge der [Comics] von 1938 (dem ersten Auftritt Supermans) bis in die 1950er Jahre.“ (Schikowski 2014: 2019)
Grenzüberschreitung	– Das Übertreten einer Grenze, in dieser Arbeit ist damit das metaleptische übertreten der <i>Narrativen Grenze</i> gemeint.
Gutter	– Der „Leerraum zwischen zwei Panels“ (Schikowski 2014: 290). Auch der vorgestellte Raum zwischen zwei Panels, in dem Die beiden separaten Standbilder zu einer Handlung interpretiert werden (siehe McCloud 1993: 66f)
Hauptkontinuität	– Die Welt, die als die Hauptwelt der DC Comics Superhelden gesehen werden kann (Siehe <i>Kontinuität</i> und <i>Earth-0</i> ).
Heterometalepsis	– Eine Grenzüberschreitung zwischen zwei gleichwertigen Storyworlds. Gleichwertig in dem Sinne, dass sie nicht ineinander eingebettet sind, deswegen in keinem hierarchischen Abhängigkeitsverhältnis zueinander stehen und damit keinen paradoxen Effekt mit sich bringen (auch <i>Intertextuelle Metalepsis</i> ). Eine solche Grenzüberschreitung wird als non-metaleptisch gesehen.
indexikale Metalepsis	– Siehe <i>rhetorische Metalepsis</i> .
Inker	– Abgeleitet aus dem Englischen <i>Ink</i> für Tinte. Eine der vielen Rollen in der Arbeitsteilung einer Comicproduktion, die wie folgt aussieht: Ein Autor, oder eine Autorin schreibt das Skript eines Comics meistens inklusive der <i>Panelung</i> . Daraufhin fertigt der <i>Penciller</i> umfangreiche Bleistiftskizzen an, die daraufhin von dem <i>Inker</i> getuscht und damit mit <i>Outlines</i> versehen werden. Diese werden daraufhin von dem <i>Coloristen</i> koloriert und von dem <i>Letterer</i> sowohl gesetzt als auch mit Text und Sprechblasen versehen.
intertextuelle Metalepsis	– Siehe <i>Heterometalepsis</i> .
Issue	– Eine, meist nummerierte, Ausgabe einer Comicreihe.
Kanon	– Dinge, Charaktere, Geschehnisse die für eine Storyworld als offiziell gültig gesehen werden. Meist wird dieser Begriff in Fankreisen

benutzt um zu erklären, was offiziell zur Storyworld gehört und was nicht (Parrish 2007 28f)

- Kontinuität (Comics) – Aus dem Englischen *continuity*, wird hier im Kontext von Comics erklärt. Kontinuität bezeichnet die Konsistenz von Charakteren, Objekten und Handlungen über einen längeren Erzählzeitraum. Nachdem sich die Geschichte von einigen Superhelden über mehrere Jahrzehnte streckt, muss sichergestellt werden, dass deren Charakterentwicklung, Fähigkeiten, Ausrüstung etc. korrekt und nachvollziehbar dargestellt werden. Es muss also eine logische, nachvollziehbare Kontinuität bewahrt werden. Nachdem die Superheldencomics von Marvel und DC mittlerweile viele Universen umfassen, gibt es in den verschiedenen Universen verschiedene Kontinuitäten. Beispielsweise ist der Batman der *Hauptkontinuität*, Earth-0 dafür bekannt, dass er zwar Verbrechen bekämpft, aber selbst nicht direkt mordet. Würde er plötzlich einen Verbrecher kaltblütig umbringen, wäre dies extrem uncharakteristisch für ihn in dieser Kontinuität. Für den Batman eines anderen Universums und damit einer anderen Kontinuität, könnte dieses Verhalten allerdings etabliert und damit logisch sein. In dieser Arbeit wird Kontinuität neben dieser Bedeutung auch als Synonym für eigenständige Storyworlds des DC Multiversums genutzt.
- Kontinuitätsfehler – Siehe *Kontinuität (Comics)*. Kontinuitätsfehler sind Probleme, die innerhalb einer längeren Erzählung entstehen, wenn logische Kontinuität in irgendeiner Form nicht gewahrt werden. Erlangt ein Charakter im Laufe einer Storyline beispielsweise eine neue Fähigkeit, die an späterer Stelle unerklärt plötzlich nicht mehr einsetzt oder besitzt, kann dies als Kontinuitätsfehler gesehen werden. Heutzutage kommen solche Kontinuitätsfehler vor Allem durch *Retcons* vor.
- Matrjoschka – Eine hohle russische Puppe, in der sich mehrere, immer kleiner werdende Versionen ihrer selbst befinden.
- Megakontinuität – Grant Morrison bezeichnet das DC Multiversum als Megakontinuität, da es aus einer Vielzahl an Welten besteht, die allesamt ihre eigene Kontinuität haben. Das gesamte Multiversum hat allerdings ebenfalls eine kontinuierliche Handlung, die den Kontinuitäten der einzelnen Welten übergeordnet ist. Die Megakontinuität des DC Multiversums umfasst also alle Kontinuitäten der einzelnen Universen.
- Metahumor – Humor der Metareferenz beinhaltet, also Witze, die sich auf die eigene Erzählsituation oder das eigene Medium beziehen.
- Metalepsis – Eine paradoxe Überschreitung der Grenze zwischen der realen Welt und einer Storyworld, zwischen ineinander eingebetteten Storyworlds oder zwischen einer Storyworld und ihrem Erzähldiskurs.

Mimesis / Mimetische Narrative	– Mimesis bedeutet in dem Kontext dieser Arbeit <i>nachahmend</i> . <i>Mimetische Erzählungen</i> versuchen die reale Welt möglichst originalgetreu als Storyworld abzubilden. In ihnen sind keine fantastischen oder unrealistischen Elemente anzutreffen. Das Ziel von Mimesis scheint zu sein, eine so realistische Erzählung zu konstruieren, dass die Lesenden so weit wie möglich in die Illusion der Erzählung hineingezogen werden. <i>Mimetische Narrative</i> versuchen also, durch Imitation der realen Welt zu verstecken, dass sie konstruiert und künstlich sind (Richardson 2011: 38).
Modern Age of Comics	– Epoche der amerikanischen Comic-Produktion, „1986 bis zur Gegenwart. Beginn mit WATCHMEN und THE DARK KNIGHT RETURNS (Thies 2017).
Monitor (DC Comics)	– Eine kosmische Alien Rasse, die das DC Multiversum überwachen und vor Bedrohungen schützen sollen.
Narrativ	– In dieser Arbeit als Synonym für <i>Erzählung</i> zu verstehen.
Narrative Ebenen	– Die verschiedenen Welten einer Erzählung (reale Welt und verschiedene Storyworlds)
Narrative Grenze	– Die Grenze zwischen Realität und Fiktion, bzw. die Grenze zwischen einer hierarchisch übergeordneten Storyworld und der Storyworld, die in sie eingebettet ist.
New Earth	– Siehe <i>Earth-0</i> .
Normalisierung	Ist als Synonym zu Naturalisierung im Sinne von Roland Barthes Konzept von „naturalization“ zu verstehen. Kulturelles Wissen, dass für uns schon so etabliert ist, dass es nicht mehr konstruiert, sondern normal wirkt, weil wir uns durch wiederholte Repräsentation daran gewöhnt haben. (Barthes 1984 in Kukkonen 2013: 59)
One-Shot	– Comichefte, deren Handlung in einer Ausgabe abgeschlossen ist, also das Comic Äquivalent von Kurzgeschichten.
ontologische Metalepsis	– Eine metaleptische Grenzüberschreitung mit Ortsveränderung. Es wird also die Narrative Grenze von einer Person oder einem Gegenstand überschritten.
Panelung	– Die Struktur der Panels eines Comics oder einer Comicseite.
Paratext	– Der Paratext eines Mediums umfasst Elemente, die außerhalb des bzw. neben dem eigenen Text liegen (auch <i>Begleittext</i> ) (Berlatsky 2009: 164).

paranormal	– Unorthodoxe Elemente von Erzählungen, die sich entweder Erklärungen widersetzen oder schlichtweg nicht erklärt werden.
Penciller	– Abgeleitet aus dem Englischen <i>Pencil</i> für Bleistift. Eine der vielen Rollen in der Arbeitsteilung einer Comicproduktion, die wie folgt aussieht: Ein Autor, oder eine Autorin schreibt das Skript eines Comics meistens inklusive der <i>Panelung</i> . Daraufhin fertigt der <i>Penciller</i> umfangreiche Bleistiftskizzen an, die daraufhin von dem <i>Inker</i> getuscht und damit mit <i>Outlines</i> versehen werden. Diese werden daraufhin von dem <i>Coloristen</i> koloriert und von dem <i>Letterer</i> sowohl gesetzt als auch mit Text und Sprechblasen versehen.
Personas	siehe <i>Superhelden-Persona</i> .
Prä-Crisis	– Das DC Multiversum vor CRISIS ON INFINITE EARTHS (1986)
Reboot	– Etwas, dass wiederbelebt oder revitalisiert wird, speziell Filme oder Fernsehserien, die mit einem neuen Drehbuch und neuen SchauspielerInnen oder Ähnlichem neu veröffentlicht werden (OED reboot, n.). Im Kontext von Comic, wäre beispielsweise Barry Allens Flash ein Reboot von Jay Garricks Flash.
Retcon	– Aus dem englischen <i>Retroactive Continuity</i> (Siehe <i>Kontinuität</i> und <i>Kontinuitätsfehler</i> ). Wie der Name bereits sagt, wird bei einem Retcon die Kontinuität retroaktiv verändert. Das bedeutet, dass im Nachhinein Geschehnisse einer Handlung verändert oder ignoriert werden, wodurch die Kontinuität der Erzählung gestört wird, also keinen Sinn mehr ergibt und damit <i>Kontinuitätsfehler</i> entstehen (Leith 2007). Ein klassisches Beispiel solcher Retcons sind Charaktertode, die im Nachhinein ungeschehen gemacht werden, was zu Handlungswidersprüchen führt.
Rezipienten	– Die Rezipienten eines Mediums, also die Lesenden im Falle von Comics bzw. Büchern oder das Publikum von Filmen oder Theaterstücken.
rhetorische Metalepsis	– Eine metaleptische Grenzüberschreitung ohne eine Ortsveränderung. Anstatt, dass eine Person oder ein Gegenstand die Narrative Grenze überschreitet, wird über diese Grenze hinweg kommuniziert (siehe <i>Fourth-Wall-Break</i> )
Schmetterlingseffekt	– Aus dem englischen <i>Butterfly Effect</i> . Gemeint sind damit kleine, scheinbar harmlose Handlungen die einen Dominoeffekt mit sich bringen, die daraufhin katastrophale Auswirkungen auf die Zukunft haben.

- Silver Age of Comics – „Epoche im amerikanischen Comic, die auf das Golden Age folgt. Das Silver Age dauerte etwa von Mitte der 1950er bis Anfang der 1970er Jahre“ (Schikowski 2014: 291)
- Spin-off – Spin-offs sind eigenständige Comicserien, die sich aus einer anderen populären Serie heraus entwickeln. Meist geschieht dies, indem einzelne Elemente der Hauptserie, wie ein Charakter übernommen werden. Gerade in Comics hat dieses Konzept große Bedeutung, da die meisten Superhelden als Spin-off einer anderen Comicreihe angefangen haben.
- Splash Page – Eine Comicseite (auch Doppelseite) die aus einem Panel besteht, dass die gesamte Seite einnimmt. Alternativ können Splash Pages auch aus mehreren Panels bestehen, solange eines den Großteil der Seite(n) einnimmt.
- Storyworld – Die fiktive Welt einer Erzählung.
- Streamlining – Der Versuch ein System durch neue Organisation und Veränderung produktiver und effizienter zu machen. Im Falle der Superhelden Comics können die ständigen Veränderungen der DC Kontinuität nach CRISIS ON INFINITE EARTHS einen solchen (gescheiterten) Streamlining Versuch darstellen.
- Subplot – Im Sinne von Nebenhandlung. Ein Subplot, in Film und Fernsehen auch B-Plot genannt, ist ein Teil der Handlung eines Mediums die sich separat von der Haupthandlung entwickelt.
- Superhelden-Persona – Eine Superhelden Persona ist das Gegenstück zum Alter-Ego, also die Superheldenrolle. Die Superhelden-Persona von Barry Allen wäre damit The Flash. Im Gegensatz zu Alter-Egos, können die Superhelden-Personas wie ein Titel an andere Charaktere weitergegeben werden. Beispielsweise hat Barry Allen die Superhelden Persona von Jay Garrick übernommen, so wie sie schließlich Wally West von Barry Allen übernehmen sollte.
- übernatürlich – Das Gegenstück zu *paranormal*. Unorthodoxe Elemente von Erzählungen, erklärbar sind oder in der Erzählung erklärt werden.
- Ultima Thule – Das Interdimensionale Raumschiff der Monitore. Mit der Ultima Thule können die einzelnen Charaktere des DC Multiversums in andere Universen reisen.
- Underground Comix – Avant Garde und experimentelle Comics für Erwachsene, die in den späten 1960er Jahren entstanden. „Das ‚x‘ steht für *x-rated*, also für eine Beschränkung des Verkaufs an Erwachsene“ (Schikowski 2014: 289).

unnatürlich

- Seltsame Elemente in Erzählungen, die sich entweder durch ihren paradoxen Charakter einer Naturalisierung entziehen oder noch nicht normalisiert wurden.

## 10 Literaturverzeichnis

### 10.1 Filme, Comics, etc.

- Boltinoff, Henry; Broome, John; Schiff, Jack; Infantino, Carmine; Giella, Joe. 1966. *The Flash (1959-1985) #163 The Flash stakes his Life on You!*. New York: DC Comics
- Cates, Cary; Broderick, Pat; Smith, Bob; Gafford, Carl. 1987. *Captain Atom (1986-1991) #3 Blast from the Past*. New York: DC Comics.
- Fox, Gardner; Infantino, Carmine; Giella, Joe. 1961. *The Flash (1959-1985) #123 Flash of Two Worlds*. New York: DC Comics
- Grant, Alan; Critchlow, Carl. Propst, Mark; Vasquez, Gloria. 1998. *Lobo (1993-1999) #50*. New York: DC Comics
- Marx, Todd; Kalmar, McLeod; Marx, Groucho; Marx, Harpo; Marx, Chico; Marx, Zeppo; Todd, Thelma; Kalmar, Bert; McLeod, Norman Z. 1932. *Horse Feathers*. Print: 2006. The Marx Brothers Collection.
- Moore, Alan; Gibbons, Dave; Higgins, John. 1986. *Watchmen #1*. New York: DC Comics
- Moore, Alan; Gibbons, Dave; Higgins, John. 1986. *Watchmen #4*. New York: DC Comics
- Moore, Alan; Gibbons, Dave; Higgins, John. 1987. *Watchmen #7*. New York: DC Comics
- Morrison Grant; Albuquerque, Rafael; Andrasofsky, Kalman; Bogdanove, Jon; Booth, Brett; Burnham, Chris; Camuncoli, Giuseppe; Cinar, Yildiray; Cooke, Darwyn; Dougherty, Jed; Finch, David; Frank, Gary; Ha, Gene; Hawthorne, Mike; Hepburn, Scott; Hitch, Bryan; Johnson, Jeff; Jones, Kelley; Jurgens, Dan; Lee, Jae; Emanuela, Lupacchino; Nauck, Todd; Oliver, Ben; Prado, Joe; Robinson, Andrew; Rouleau, Duncan; Ryp, Juan Jose; Scott, Nicola; Shalvey, Declan; Shaner, Evan; Siqueira, Paulo; Sprouse, Chris; Stewart, Cameron; To, Marcus; Woods, Pete; Wyatt, Jake; Hi-Fi; Friend, Richard; Oback, Sonia; Rapmund, Norm; Scott, John Trevor; Story, Karl; Bellaire, Jordie; Chung, June; Dalhouse, Andrew; Eltaeb, Gabe; Fairbairn, Nathan; Maiolo, Marcelo; McCaig, Dave; Morey, Tomeu; Pantazis, Peter; Sinclair, Alex. 2015. *The Multiversity: Guidebook (2015) #1*. New York: DC Comics
- Morrison, Grant; Cullins, Paris; Montano, Steve; Wood, Tatjana; Bollard, Brian. 1990. *Animal Man (1988-1995) #23 Crisis*. New York: DC Comics Vertigo
- Morrison, Grant; Lee, Jim; Williams, Scott; Sinclair, Alex. 2014. *The Multiversity: Mastermen (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Mahnke, Doug; Alamy, Christian; Baron, David; Eltaeb, Gabe. 2015. *The Multiversity: Ultra Comics (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Mahnke, Doug; Alamy, Christian; Fridolfs, Derek; Geraci, Drew; Nguyen, Tom; Baron, David; Williams, J.H. III. 2013. *Final Crisis: Superman Beyond #2*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Mahnke, Doug; Alamy, Christian; Nguyen, Tom; Ramos, Rodney; Wong, Walden; Baron, David; Williams, J.H. III. 2013. *Final Crisis: Superman Beyond #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; McKean, Dave; Saladino, Gaspar. 1989. *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Oliver, Ben; Brown, Dan. 2014. *The Multiversity: The Just (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Quitely, Frank; Doherty Peter; Fairbairn, Nathan. 2014. *Pax Americana (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Reis, Ivan; Ferreira, Joe; Brown, Dan. 2015. *The Multiversity (2014) #2: Justice Incarnate*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Reis, Ivan; Prado, Joe. 2014. *The Multiversity (2014) #1: Cosmic Neighborhood Watch*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Sprouse, Chris; Story, Karl; Wong, Walden. 2014. *The Multiversity: The Society of Super-Heroes: Conquerors of the Counter-World (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Stewart, Cameron; Fairbairn, Nathan. 2014. *The Multiversity: Thunderworld Adventures (2014) #1*. New York: DC Comics

Morrison, Grant; Truog, Chaz; Farmer, Mark; Wood, Tatjana; Bolland, Brian. 1990. *Animal Man (1988-1995) #26 Deus Ex Machina*. New York: DC Comics Vertigo

Morrison, Grant; Truog, Chaz; Farmer, Tatjana; Bolland, Brian. 1990. *Animal Man (1988-1995) #25 Monkey Puzzles*. New York: DC Comics Vertigo

Morrison, Grant; Truog, Chaz; Hazlewood, Doug; Bolland, Brian. 1988. *Animal Man (1988-1995) #5 The Coyote Gospel*. New York: DC Comics Vertigo

Morrison, Grant; Truog, Chaz; Hazlewood, Doug; Wood, Tatjana. 1990. *Animal Man (1988-1995) #19 A New Science of Life*. New York: DC Comics Vertigo

- Morrison, Grant; Truog, Chaz; Hazlewood, Doug; Wood, Tatjana; Bollard, Brian. 1990. *Animal Man (1988-1995) #24 Purification Day*. New York: DC Comics Vertigo
- Ostrander, John; McDonnell, Luke; Lewis, Bob; Gafford, Carl. 1987. *Suicide Squad (1987-1992) #5 The Flight of the Firebird*. New York: DC Comics
- Wein, Len; Cullins, Paris; Patterson Bruce; D'Angelo, Gene. 1986. *Blue Beetle (1986-1988) #6 Face-off!*. New York: DC Comics
- Wolfman, Marv; Perez, George; Giordano, Dick. 1985. *Crisis on Infinite Earths #1*. New York: DC Comics

## 10.2 Sekundärliteratur

- “reboot, *n.*” OED Online. OED Third Edition, June 2009. Oxford University Press.  
<http://www.oed.com/view/Entry/241655?rskey=WJ4cEi&result=1&isAdvanced=false#eid> (26.01.2020)
- “retcon, *n.*” OED Online. OED Third Edition, June 2012. Oxford University Press.  
<http://www.oed.com/view/Entry/345224?rskey=JoVKrI&result=1&isAdvanced=false#eid> (26.01.2020)
- „Ad spectatores“ auf Duden Online. [https://www.duden.de/rechtschreibung/ad\\_spectatores](https://www.duden.de/rechtschreibung/ad_spectatores) (26.01.2020)
- „eskapistisch“ auf Duden Online. <https://www.duden.de/rechtschreibung/eskapistisch> (26.01.2020)
- Abel, Jessica; Madden, Matt. 2008. *Drawing Words and writing Pictures Quickguides: Bleed*.  
<https://dw-wp.com/resources/cartooning-quickguides/layout-quickguides/quickguides-bleeds/> (26.01.2020)
- Alber, Jan, and Heinze, Rüdiger. 2011. "Introduction." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives - Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 1-19.
- Alber, Jan. 2011. "The Diachronic Development of Unnaturalness: A New View on Genre." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives - Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 41-70.
- Albers, Thies. 2017. "Comic-Glossar". *Tradepaperback: Comic blog by this albers*.  
<http://www.tradepaperback.de/comic-glossar/> (26.01.2020)

- Berlatsky, Eric. 2009. "Lost in the Gutter: Within and Between Frames in Narrative and Narrative Theory." *Narrative* (17.2). 162-187
- Cooke, Jon B.; Nolen-Weathington, Eric. 2000. "Keith Giffen Interview". *The Jack Kirby Collection – Edited by John Morrow*.  
<https://www.twomorrows.com/kirby/articles/29giffen.html> (26.01.2020)
- Dolle-Weinkauff, Bernd. 2014. "Comic, Graphic Novel und Serialität." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 152-168
- Druck & Medien Werk. 2019. *Was versteht man unter abfallend drucken?*. <https://www.dmw-wien.at/faq-items/was-versteht-man-unter-abfallend-drucken/> (26.01.2020)
- Eder, Barbara. 2014. "Ikarus Rising. Zur metatextuellen Odysee in Alison Bechdels Fun Home." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 192-212
- Fehrle, Johannes. 2011. "Unnatural Worlds and Unnatural Narration in Comics? A Critical Examination." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 210-245.
- Fludernik, Monika. 2003. "Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode". *Style* 37, 382–400.
- Frahm, Ole . 2014. "Die Fiktion des Graphischen Romans." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 53-77
- Friedenthal, Andrew J. 2019. *The World of DC Comics*. New York: Routledge
- Gamespot Universe. 2014. SDCC 2014 Grant Morrison Multiversity interview.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Me--cs4V8Os> (26.01.2020)
- Genette, Gérard. 1972. *Die Erzählung; Discours du récit*. 3 durchges. Und korrigierte Auflage (2010). Paderborn: Fink
- Gray, Maggie. 2010. "A fistful of Dead Roses...'. Comics as Cultural Resistance: Alan Moore and David Lloyd's V for Vendetta." *Journal of Graphic Novels and Comics* (1.1), 31–49.
- Grünewald, Dietrich. 2014. "Die Kraft der narrativen Bilder." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 17-52

- Hochreiter, Susanne. 2014. "Heldinnen und keine. Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 233-256
- Hochreiter, Susanne; Klingeböck Ursula. 2014. "Vorwort." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 7-14 <https://comicsalliance.com/multiversity-annotations-part-2-society-super-heroes-morrison-sprouse/> (26.01.2020)
- Kilgore, Christopher D. 2015. "Unnatural Graphic Narration: The Panel and the Sublime." *Journal of Narrative Theory* (45.1), 18-45.
- Klar, Elisabeth. 2014. "Transformation und Überschreibung: Sprache und Text in ihrer Beziehung zum Körper-Zeichen in den Comics von Alfred." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 169-189
- Kukkonen, Karin. 2011a. "Comics as a Test Case for Transmedial Narratology." *SubStance* (40.1), 34-52.
- Kukkonen, Karin. 2011b. "Metalepsis in Popular Culture: An Introduction." In Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin, New York: De Gruyter, 1-21
- Kukkonen, Karin. 2011c. "Metalepsis in Comics and Graphic Novels." In Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin, New York: De Gruyter, 213-231
- Kukkonen, Karin. 2013. *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. 2011. "Preface to Metalepsis in Popular Culture." In Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin, New York: De Gruyter, VII-XIII
- Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. 2011. "Preface to Metalepsis in Popular Culture." In Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja. *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin; New York: De Gruyter, VII-XIII
- Kupczynska, Kalina. 2014. "Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic Analyse." In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 213-232

- Leith, Sam. 2007. „One of these comic heroes really is dead“. *The Telegraph*, 12/03  
<https://www.telegraph.co.uk/comment/personal-view/3638405/One-of-these-comic-heroes-really-is-dead.html> (26.01.2020)
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow  
 An Imprint of HarperCollins Publishers Inc.
- McCloud, Scott. 2001. *Comics richtig lesen: Die Unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen  
 Verlag
- Morrison, Grant. 1999. Speech by Grant Morrison – Disinformation: The Complete Series  
 Disc 2: Disinfocon. Ryko Distribution.
- Morrison, Grant. 2011. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun  
 God from Smallville can teach Us about Being Human*. (2012 Paperback Edition).  
 New York: Spiegel & Grau
- Nielsen, Henrik Skov. 2011. "Unnatural Narratology, Impersonal Voices, Real Authors, and  
 Non-Communicative Narration." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives  
 – Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 71-88.
- Packard, Stephan. 2014. "Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität."  
 In Hochreiter, Susanne; Klingeböck, Ursula. *Bild ist Text ist Bild: Narration und  
 Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld: transcript Verlag, 98-119
- Parrish, Juli; Carr, Jean Ferguson. 2007. *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet  
 Fan Fiction*. ProQuest Dissertations and Theses
- Pirlet, Caroline. 2011. "Toward a Hybrid Approach to the Unnatural: 'Reading for the  
 Consciousness' and the Psychodynamics of Experientiality in Caryl Churchill's  
 Heart's Desire." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives - Unnatural  
 Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 104-126.
- Richardson, Brian. 2011. "What is Unnatural Narrative Theory?" In Alber, Jan; Heinze,  
 Rüdiger. *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter,  
 23-40.
- Romero-Jodar, Andrés. 2012. "When the Life Giver Dies, All Around Is Laid Waste.'  
 Structural Trauma and the Splitting of Time in Signal to Noise, a Graphic Novel."  
*Journal of Popular Culture* (45.5), 1000-1019.
- Rowe, Christopher. 2016. "Dynamic Drawings and Dilated Time: Framing in Comics and  
 Film." *Journal of Graphic Novels and Comics* (7.4), 348–368.
- Schikowski, Klaus. 2014. *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler*. Stuttgart: Reclam

- Therhault, Matthew; Luxemburg, Michael; Bauer Jared; Hailey, Ryan; Levin, Drew; Dunbar, Emily. 2018. *How We Will Become God – The Philosophy of Grant Morrison – Wisecrack Edition*. YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=EFtbwP4UuFM&t=15s> (26.01.2020)
- Thoss, Jeff. 2011. "Unnatural Narrative and Metalepsis: Grant Morrison's Animal Man." In Alber, Jan; Heinze, Rüdiger. *Unnatural Narratives - Unnatural Narratology*. Berlin; Boston: De Gruyter, 189-209.
- Thoss, Jeff. 2015. "When Storyworlds Collide: Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics". In *Studies in Intermediality (7)*. Leiden, Netherlands; Boston, 7-181
- Uzumeri David. 2014d. *The Multiversity Annotations, Part 4: Pax Americana – 'Not the peace of the Grave or the Security of the Slave'*. Comminsalliance.com  
<https://comicsalliance.com/multiversity-annotations-part-4-morrison-quietly-pax-america/> (26.01.2020)
- Uzumeri, David. 2014b. *The Multiversity Annotations, Part 2: The Society of Super-Heroes – 'The First Thing I Made Was A Weapon'*. Comicalliance.com
- Weir, Andy. 2009. *The Egg*. Published online by Andy Weir/Galactanet.  
[http://www.galactanet.com/oneoff/theegg\\_mod.html](http://www.galactanet.com/oneoff/theegg_mod.html) (26.01.2020)
- Whitlock, Gillian. 2006. "Autographics: The Seeing 'I' of the Comics." *MFS Modern Fiction Studies* (52.4), 965–979.
- Wilson, Matt D. 2015. *That Mad Rush: Digging deep into 'The Multiversity' with Grant Morrison [Interview]*. Comicsalliance.com <https://comicsalliance.com/multiversity-interview-grant-morrison/> (26.01.2020)