

<https://doi.org/10.52505/llf.2026.1.11>
CZU: 821.111(73).09:159.972:94(100)

TEHNICA METALEPTICĂ ÎN *MAUS*. O ANALIZĂ A ROMANULUI GRAFIC CA REPREZENTARE A TRAUMEI TRANSGENERAȚIONALE A HOLOCAUSTULUI

Maria BOJAN (BUCȘEA)

E-mail: maria_bucsea@yahoo.com

ORCID: 0009-0002-8768-6684

Wien Universität

<https://ror.org/03prydg77> (Viena)

DIE METALEPTISCHE TECHNIK IN *MAUS*. EINE ANALYSE DES GRAPHIC NOVEL ALS REPRÄSENTATION DES TRANSGENERATIONALEN HOLOCAUSTTRAUMAS

Abstract

This article examines the graphic novel *Maus* by Art Spiegelman through the lens of narrative metalepsis and the representation of transgenerational Holocaust trauma. The study highlights how the multimodal nature of the comics medium, through the interplay of text and image, becomes an innovative tool for exploring memory, authenticity, and testimony. It identifies three primary narrative levels: the father's lived experience in Auschwitz, the son's retelling of this experience, and the meta-narrative reflection on the process of representation. Frequent metaleptic transitions occur between these levels, producing temporal and diegetic overlaps that blur the boundaries between past and present, as well as between experience and representation. These dynamics contribute to the construction of a hybrid memory specific to the postmemory generation, as theorized by Marianne Hirsch. The analysis demonstrates that metalepsis functions as a key mechanism in the transmission of trauma, positioning the reader as an indirect witness to the Holocaust experience. In this sense, the graphic novel not only represents trauma but also critically reflects on the limits of representation and on the role of the second-generation narrator.

Keywords: metalepsis, graphic novel, Holocaust, transgenerational trauma, postmemory, visual narrative.

Rezumat

Articolul analizează romanul grafic *Maus* de Art Spiegelman din perspectiva metalepsei narative și a reprezentării traumei transgeneraționale a Holocaustului. Studiul evidențiază modul în care natura multimodală a benzii desenate, prin interacțiunea dintre text și imagine, devine un instrument inovator de explorare a memoriei, autenticității și mărturiei.

Sunt identificate trei niveluri narative principale: experiența directă a tatălui în Auschwitz, relatarea acesteia de către fiu și reflecția metanarativă asupra procesului de reprezentare. Între aceste niveluri au loc frecvente tranziții metaleptice, generând suprapuneri temporale și diegetice care estompează granițele dintre trecut și prezent, precum și dintre experiență și reprezentare. Aceste dinamici contribuie la construirea unei memorii hibride, specifice generației postmemorie, așa cum este teoretizată de Marianne Hirsch. Analiza arată că metalepsa funcționează ca mecanism esențial în transmiterea traumei, poziționând cititorul ca martor indirect al experienței Holocaustului. În acest sens, romanul grafic nu doar reprezintă trauma, ci oferă și o reflecție critică asupra limitelor reprezentării și asupra rolului naratorului de a doua generație.

Cuvinte-cheie: metalepsă, roman grafic, Holocaust, traumă transgenerațională, postmemorie, narațiune vizuală.

Einleitung

Als Art Spiegelman im *MetaMaus*-Interview (2011, S. 74) darüber spricht, wie seine Graphic Novel *Maus* (1986) das Gesicht des Mediums Comic veränderte, erinnert er sich an den Titel einer alten Rezension der *New York Times* über sein Buch: “Is it comics... or is it tragics?” – eine paradoxe rhetorische Frage, die den ambivalenten Charakter des Romans von Anfang an festlegt. Spiegelmans Graphic Novel ist zweifellos richtungsweisend, weil sie zeigt, dass Comics eine ernstzunehmende Kunstform sind, und weil sie ein Beispiel für die Darstellung des Holocaust-Traumas in einem neuen Erzählrahmen ist. Wie der Autor selbst auf einer Konferenz in Wien im Februar 2024 gestand, war seine Intention für das Medium Comic sehr klar: “I wanted to create long comic books that needed a bookmark.”

Die vorliegende Arbeit unternimmt daher eine Fallstudie zu Art Spiegelmans Graphic Novel und zielt darauf ab, den Kontext und die Art und Weise, in der Comics produziert und gelesen werden, nachzuzeichnen, was für ihre Rezeption und Aufnahme von zentraler Bedeutung ist. Drei zentrale Punkte werden die Arbeit untermauern: die Schaffung des Comic-Mediums, die metaleptische Technik, die in der erwähnten Graphic Novel verwendet wird, und die Narratologie der Traumdarstellungen.

Für einen kontextualisierenden Ansatz wird der erste Teil der Untersuchung Spiegelmans Entscheidung erläutern, eine Geschichte des Überlebens während des Holocausts durch das Medium des Comics zu illustrieren, sowie die Implikationen der grafischen Darstellung an sich. Die Argumente und Begründungen werden sich ausschließlich auf die Interviews des Autors und die bereits erwähnte komplexe *MetaMaus*-Arbeit stützen. Es wird versucht, eine einheitliche Definition des Comics und der Graphic Novel zu geben, indem der Unterschied zwischen dem Medium und der literarischen Gattung erklärt wird.

Dieser Ansatz wird uns auch zur im Roman sichtbaren metaleptischen Technik führen. Zuvor werden wir das Phänomen der Metalepsis als Erzähltechnik sowie ihre Verwendung in der Autographie (Whitlock) erläutern. Ebenso notwendig sein wird

eine klare Verteilung der Erzählinstanzen (Erzähler, Fokalisator, Beobachter) sowie die Begründung von Planänderungen. *Close-reading*-Ansätze werden zeigen, dass der Roman auf drei Hauptdimensionen basiert: die Dimension des Vaters als Gefangener in Auschwitz und in seinen Jugendjahren, die Dimension des Vaters als Erzähler für den Sohn sowie die gegenwärtige Dimension des Sohnes als Schriftsteller. Diese drei Dimensionen schaffen einen stetigen Fluss von Plan- und Zeitwechseln und bilden den perfekten Rahmen für die Entstehung der Metalepsis. Die Close-Reading-Übungen ermöglichen ein besseres Verständnis des Schreibprozesses des Buches, da sie in die Tiefe von Text und Grafik gehen und von der interdependenten Beziehung zwischen beiden zeugen. Diese Beziehung ist entscheidend für das Verständnis der Funktionsweise des Maus-Romans.

Der letzte Teil des Artikels wird sich darauf konzentrieren, wie die metaleptische Technik die Darstellung des Traumas beeinflusst, und auf die Veränderungen in der Sprache, die ein Erzähler der späteren Generation, Nacherzähler, (Hirsch 2012, S. 31) erreicht. Es ist relevant, zu erörtern, wie das Aufgreifen von Traumata und ihre Darstellung im Medium des Comics eine Transmutation der Wahrnehmung von Ereignissen auf der realen Ebene ermöglicht. Da es der Metalepsis gelingt, die Grenzen zwischen “testis” und “superstes” (Agamben 2020, S. 30) zu verwischen, soll in diesem Beitrag erläutert werden, inwiefern die metaleptische Technik die Lesenden dazu befähigt, zum nächsten Zeugen im Schema der persönlichen Aussage der Auschwitz-Überlebensgeschichte zu werden.

Warum *comics*? Schaffung des Mediums Comics

In einem ihrer bahnbrechenden Werke zum Verständnis von Comic-Produktion und -Rezeption bietet Karin Kukkonen die folgende Definition von Comics an: “Comics are a medium that communicates through images, words, and sequence.” (2013, S. 4). Die Theoretikerin erklärt weiter, dass das Medium aus drei Elementen besteht: (i) Es ist ein Kommunikationsmodus. (ii) Es basiert auf einer bestimmten Reihe von Technologien. (iii) Es ist durch eine Reihe von Institutionen in der Gesellschaft verankert (Jensen 2008). Kurz gesagt handelt es sich um sequenzielle grafische Geschichten, die gedruckt werden und von der Drucktechnologie sowie dem gewünschten Buchformat abhängen. Sie sind auch institutionalisiert, mit speziellen Mainstream-Comicverlagen oder unabhängigen Veröffentlichungsmethoden in Form von alternativen Comics. Kukkonens Forschung basiert auf Comics als Kommunikationsmittel – ein Ansatz, den auch dieser Beitrag verfolgt.

Doch was genau macht diese Herangehensweise an das Medium Comic so besonders? Kukkonen (2011, S. 56) erklärt, dass Comics aufgrund ihrer handgezeichneten Natur als unmittelbare Darstellung der Erfahrung des Autors fungieren. Dies betrifft sowohl das Gesagte, also die Ereignisse, die wir auf der Seite sehen, und den Dialog, den wir lesen, als auch die Art und Weise, wie es gesagt wird, also das Aussehen und den Stil des Materials auf der Seite. Daher verwenden Comicspezialisten für autobiografische

Comics häufig den Begriff "Autography", ein Konzept, das erstmals von Gillian Whitlock im Jahr 2006 vorgeschlagen wurde. Etymologisch gesehen bedeutet Autographie, dass der Autor sich selbst zeichnet, während sich Autobiografie auf das traditionelle literarische Genre bezieht, das keine Verbindung zum visuellen Stil hat. Wie Whitlock erklärt, haben diese autobiografischen grafischen Erzählungen das einzigartige Potenzial, die Möglichkeiten der Comicform zu nutzen, um „ein sich entwickelndes Identitätsgefühl“ darzustellen. Darüber hinaus können Autographien in ihrer Darstellung des Erzählers bzw. Protagonisten selbstreflexiv sein und das Moment des Zeichnens und/oder Schreibens einschließen (Kuhlman 2017, S. 114). Um die Subjektivität des Autors und seine Beteiligung an der Erzählung zu signalisieren, wird mitunter sogar seine Hand in die Zeichnung auf der Seite eingebunden, wie im Fall von Art Spiegelman und der Einfügung der Mikroerzählung "Prisoner from Hell Planet" in die Graphic Novel "Maus".

Es wird deutlich, dass wir es im Falle des genannten Romans mit einer Autographie, mit einer Darstellung des auktorialen Selbst zu tun haben: Im Mittelpunkt des Buches stehen die Aussagen von Vladek, einem ehemaligen Häftling von Auschwitz, gegenüber seinem Sohn Artie, dem Avatar von Art Spiegelman¹⁰, der die Überlebensgeschichte seines Vaters aufschreibt und als Überlebender der zweiten Generation wahrgenommen werden kann, da er der selbstreflexive Erzähler in der ersten Person ist. Spiegelman ist sich des absichtlich autobiographischen Charakters des Romans bewusst und legt Wert darauf, die Unterscheidung zwischen literarischer Gattung und Medium deutlich zu machen, indem er erklärt, dass Comics eher ein Medium als eine Gattung sind, eine Tatsache, die auch die oben von Kukkonen ausgearbeitete Definition unterstützt:

The medium of comics simply deploys a bunch of pictures, usually with text, to get you your story. This delivery system, even when superheroes were flying high, also delivered westerns, romance stories, funny animal stories, war stories, adventure stories, science fiction stories, horror stories - lots of genres. If I was disposed toward any genre, it was humor comics. So *Maus* was an attempt to see what one could do as a structured thing that had the beats and rhythms of a novel [...] I had to think about another part of my private definition of comics, which is intended for the production. Comics are different than working on a suite of paintings, say, that use comics terminology. (Spiegelman 2011, S. 170)

Authentizität und Wahrhaftigkeit werden dringlich, wenn Autographien im Kontext einer bedeutenden historischen Krise, Revolution oder Veränderung dargestellt werden (Kuhlmann 2017, S. 115), und Spiegelmans Text ist ein perfektes Beispiel

¹⁰ Wie Martha Kuhlman erklärt, wird die visuelle Darstellung des Protagonisten in der Erzählung manchmal als "Avatar" bezeichnet. Dieser Avatar kann zwischen verschiedenen Versionen des Charakters zu verschiedenen Zeitpunkten seines Lebens hin- und herwechseln, so dass Kontraste zwischen jüngeren und älteren Inkarnationen derselben Person entstehen können.

dafür. Dieses universelle Problem der Wahrheit in der Literatur wurde tief empfunden, als Spiegelman die Einstufung seines Werks als Fiktion durch die New York Times Book Review in Frage stellte:

It was unsettling, after having gone to such lengths to get the facts and details right [...] Fiction means made up, and that would be a whole other book than the one I'm making. To have this testimony presented as fiction could only delight some Holocaust deniers somewhere [...] I still puzzle over what fiction and nonfiction really are. Reality is too complex to be threaded out into the narrow channels and confines of narrative and *Maus*, like all other narrative work including a memoir, biography and history presented in the narrative form, is streamlined and, at least on that level, a fiction. There are fictions that usefully steer you back directly to reality and fictions that beckon you off into the author's dream life. (Spiegelman 2011, S. 150)

Die Geschichte selbst erhebt oft den Anspruch, ein objektiver Bericht über die Ereignisse der Vergangenheit zu sein, erklärt Karin Kukkonen (2011, S. 66). Dennoch wird ein Teil davon immer als Geschichte betrachtet. Indem sie Ereignisse zueinander in Beziehung setzt und Kausalität zwischen Fakten herstellt, bestimmte Ereignisse hervorhebt und andere ignoriert, erzählt die Geschichte tatsächlich eine Geschichte. Dies bedeutet natürlich nicht, dass Geschichte eine Lüge ist, sondern lenkt lediglich die Aufmerksamkeit auf die narrativen Strukturen, die dem Prozess zugrunde liegen, durch den wir den Dingen einen Sinn geben (*Ibidem*, S. 67). Der Theoretiker argumentiert, dass *Maus* durch die Verortung von Vladeks Zeugnis in einer doppelten Erzählsituation, nämlich der des Holocaust-Opfers, das die Ereignisse erlebt hat, und der des Sohnes, der dieses Erbe des kulturellen Gedächtnisses antritt, genau die narrative Natur der Geschichte in den Vordergrund rückt und durch das Medium der Comics die Frage der Authentizität anspricht.

Aber es ist nicht nur die Ernsthaftigkeit des Themas, die *Maus* zu einem Brennpunkt des Interesses an autobiografischen Comics macht, sondern auch die Tatsache, dass Spiegelman neben der Darstellung von Vladeks Geschichte auch eine Geschichtsschreibung des Buches selbst konstruiert, in der er seine Grenzen als Vermittler von Zeugnissen, Selbstreflexion und Erinnerungslücken anerkennt (Kuhlman 2017, S. 116). Aus der Sicht von Julia Klimek oszilliert *Maus* zwischen zwei Erzählstimmen, zwischen zwei Generationen, die versuchen, eine Beziehung herzustellen, indem sie eine gemeinsame Erzählung produzieren (2001, S. 70). Die doppelte Geschichte von Vater und Sohn ist sowohl eine Biografie als auch eine Autobiografie, und es gelingt ihr, genau den "konstruierten" Charakter der Erzählung zu verdeutlichen. Konflikte mit Vladek über die Grenzen der Offenlegung bestimmter intimer Familiendetails sowie Momente der Unkenntnis auf beiden Seiten konfigurieren das, was Charles Hatfield "ironische Authentizität" (2005, S. 126) nennt, und sorgen für eine noch größere Wahrhaftigkeit, indem sie die Unvollkommenheit

des Zeugnisses und des gewählten Mediums der Darstellung anerkennen.¹¹ Denn die Autobiografie ist, wie Philippe Lejeune sie definiert, “eine retrospektive Prosaerzählung, die jemand über seine eigene Existenz schreibt” (2005, S. 4) – diese Sorgen um die eigene Ontologie bestimmen sicherlich den wahrheitsgetreuen und authentischen Ton der Erzählung. Darüber hinaus unterstützen sie die Idee, dass es in *Maus* um das Abrufen und, warum nicht, um das Erschaffen von Erinnerung und Gedächtnis geht: “Es geht darum, Entscheidungen zu treffen, herauszufinden, was man erzählen kann, und was man offenbaren kann, und was man über das hinaus offenbaren kann, von dem man weiß, dass es offenbart. Das sind die Dinge, die dem Werk echte Zugkraft verleihen” (Spiegelman 2011, S. 73).

Kukkonen weist darauf hin, dass es trotz der multiplen Erzählungen in *Maus*, der ständigen Wiedererzählung der Geschichte, deutliche Lücken gibt. Die Theoretikerin erinnert an die Episode, in der Vladek die Verbrennung von Anjas Tagebüchern gesteht, an die Ungereimtheit in der chronologischen Reihenfolge der Ereignisse und an die Debatte darüber, ob es in Auschwitz ein Häftlingsorchester gab oder nicht (Fig. 1). Aus psychologischer Sicht sind diese Lücken oder Ungenauigkeiten ein Hinweis auf das kumulierte Trauma der Erfahrung, den Holocaust überlebt zu haben, stellen aber auch das Trauma in Frage, das Vladek und Artie nach Anjas Selbstmord erlitten haben: “Trauma arises from instances which are not simply embarrassing or compromising like Vladek’s affair with Lucia, but events which are too painful to remember and therefore cause memory lapses or the break-down of language” (*Ibidem*, S. 67).

Die Darstellung von Traumata und die transgenerationale Verortung von Familienereignissen zwischen den Grenzen des Ethischen und des Ästhetischen werden Gegenstand des dritten Teils dieses Beitrags sein. Es ist klar, dass Spiegelman mit seiner Entscheidung, die Holocaust-Geschichte seiner Eltern nachzuerzählen, andeutet, dass es jenseits der klischeehaften Debatte über die Wahrhaftigkeit im Rahmen der Erzählung Traumata gibt, die sich, wie Kukkonen betont, der erzählerischen Kraft der “meaning-making” entziehen. Indem Spiegelman die Probleme des Nacherzählens einer Geschichte, ihrer Rhetorik und des Manövrierens, um Ereignisse erzählbar zu machen, skizziert und reflektiert, kommt er in seiner Autobiografie dem “Realismus des Erzählens” (*Ibidem*, S. 70) sehr nahe.

¹¹ Als Vladek und Art die Episode mit Lucia besprechen (2003, S. 25), will Vladek nicht, dass Art die Geschichte aufnimmt, und die beiden diskutieren ihre unterschiedlichen Meinungen zu diesem Thema. Art verspricht, die Geschichte in seinem Comicstrip nicht zu erwähnen. Natürlich zeigt die Tatsache, dass wir die Geschichte gerade gelesen haben, uns, den Lesern, dass er sein Versprechen gebrochen hat. Im Laufe des Romans reflektiert Spiegelman nicht nur über Vladeks Geschichte, sondern auch über seine eigene Nacherzählung dieser Erzählung, was dem Roman eine historiografische Dimension verleiht, in der Spiegelman den künstlerischen Prozess selbst thematisiert. In einem paradigmatischen Sinne können wir sagen, dass wir während der Lektüre Zeuge der eigentlichen Entstehung des Romans werden.



Fig. 1. Vladek und Art streiten sich über die Existenz eines Orchesters in Auschwitz. Im Hintergrund der ersten Panel ist das Orchester zu sehen, das Art über die Aussage seines Vaters hinzugefügt hat und das ein generationenübergreifendes Palimpsest der Erinnerung bildet.

© Art Spiegelman, *Maus II*, 1991, S. 54.

Zentral für das Verständnis von Spiegelmans Entscheidung, die Auschwitz-Überlebensgeschichte seines Vaters im Rahmen des Mediums Comic darzustellen, ist das Konzept der *closure*, das McCloud in *Understanding Comics: The Invisible Art* (2007) theoretisiert. Da es nicht seine Absicht war, das Zeugnis seines Vaters in dem, was er "Holokitsch" (2011, S. 70) nennt, unterzubringen, nutzt Spiegelman das komplexe Zusammenspiel von Text und Bild, um die erzählerische Tiefe und emotionale Wirkung des Buches zu verstärken, und überlässt es oft dem Leser, die Lücken zwischen den einzelnen Panels mental zu überbrücken, um eine kohärente Erzählung aufzubauen. Und genau das ist die Definition des Konzepts der *closure*, das McCloud als wesentlich für das Verständnis des Zusammenspiels von Text und Bild in Graphic Novels betrachtet.¹² Es gibt zahlreiche Beispiele in *Maus*, die darauf hinweisen, dass die erzählerische Dimension aus drei komplexen

¹² Arlene Fish Wilner weist auch darauf hin, dass das Medium Comic den Leser dazu zwingt, die Ereignisse zwischen den Panels gedanklich auszufüllen, um erzählerische Lücken fantasievoll zu konstruieren und zu füllen (1997, S. 174).

Ebenen besteht: der Sprache des Textes, der Sprache der Grafik und der Sprache der beiden zusammen. Einzeln betrachtet können Grafik und Text nicht das vermitteln, was sie gemeinsam zu vermitteln vermögen, da sie symbiotisch und komplementär funktionieren und dem Leser ein mehrdimensionales Leseerlebnis bieten.

Spiegelman kombiniert visuelle Metaphern, Symbolismus und die Gegenüberstellung von Text und Bild, um den Erzählebenen eine Komplexität zu verleihen, die die schriftliche oder grafische Form allein nicht aufrechterhalten kann. Das vielleicht konkreteste Beispiel dafür ist die Einführung von anthropomorphen Tieren in der Erzählung, um verschiedene ethnische Gruppen abzubilden.¹³ Diese Anthropomorphisierung auf grafischer Ebene dient sowohl der Distanzierung als auch der Universalisierung der Figuren und ihrer Erfahrungen und unterstützt den textlichen Diskurs, indem sie den Dialog mit zusätzlichen Bedeutungsebenen anreichert. Eine der Nebenbedeutungen, die Spiegelman induziert, besteht gerade darin, dass ethnische Identitäten angenommen und sogar gegeneinander ausgetauscht werden können, was in der Episode deutlich wird, in der Vladek und Anja als nichtjüdische Polen verkleidet sind und Schweinemasken über ihre Figuren ziehen (Fig. 2), um ein sicheres Versteck zu finden. Ein fesselndes Detail ist das Vorhandensein des Mäuseschwanzes, der von Anjas Rücken herabhängt, was Spiegelman wie folgt argumentiert: “[...] it wasn’t easy for her with her Semitic features to pass for Polish as it might have been for Vladek” (2011, S. 122). Diese grafischen Elemente verleihen dem begleitenden Text erhebliches Gewicht und ermöglichen es dem Leser, durch den *closure* ein umfassendes narratives Gefühl zu erlangen.

Es wird deutlich, dass *Maus* durch die Erschütterung von Annahmen über die Wahrhaftigkeit von Fiktion, Erinnerung und historischen Fakten die Grenzen zwischen Biografie, Autobiografie und Geschichte verwischt und, wie Julia Klimek betont, die Identität amerikanischer Juden und die Rolle, die vergangene Traumata für Gedächtnis und Erinnerung spielen, problematisiert (1998, S. 73). Darüber hinaus nutzt Spiegelman den Roman auf geniale Weise, um die Vorteile der Verwendung des Mediums Comic zu demonstrieren, indem er die offiziellen Berichte über den Holocaust den individuellen, privaten Berichten der Überlebenden gegenüberstellt (Elmwood 2004, S. 692).

Der nächste Teil des Aufsatzes wird sich auf die im Roman verwendete metaleptische Technik konzentrieren und für den ständigen Wechsel von Plan und Zeit innerhalb des Erzählrahmens argumentieren.

¹³ Die Juden werden als Mäuse, die Nazis als Katzen und die Polen als Schweine dargestellt.



Fig. 2. Vladek und Anja tragen Schweinemasken, um sich als Polen zu tarnen.

© Art Spiegelman, *Maus I*, 1986, S. 136.

Metaleptische Technik und Ebenenwechsel

Gerard Genette definiert die narrative Metalepsis als “the transition from one narrative level to another without the benefit of narration” (1989, S. 234-370). Wenn

beispielsweise der Erzähler einer Geschichte dem Leser mitteilt, dass der Freund des Erzählers von einer Figur in einem Buch, das er, der Erzähler, gerade liest, ermordet wurde, handelt es sich um eine Metalepsis: Die beiden Erzählebenen, diejenige, in der der Erzähler sein Buch liest, und die Erzählebene des Buches, in dem der Mörder auftaucht, sind nach Ansicht des Erzählers vom Mörder überschritten worden. Der Mörder in dem Buch, das der Erzähler liest, springt aus diesem Buch heraus, betritt die Seinsebene des Erzählers und tötet den Freund des Erzählers (Schuldiner 2002, S. 109).

David Herman hat später eine andere Art von Metalepsis theoretisiert, bei der eine Figur in der Welt der Erzählung vom Erzähler als in die reale Welt des Lesers verlegt wird. Oder umgekehrt wird der Leser vom Erzähler aufgefordert, sich in die Welt der Erzählung zu versetzen (1997, S. 134-136). Ziel beider Arten der Metalepsis ist es, eine surreale Atmosphäre zu schaffen, erklärt Schuldiner (110), oder vielmehr das Gefühl, an einem Ort gewesen zu sein, den es nicht geben kann, Grenzen überschritten zu haben, die fiktiv sind und daher nicht überschritten werden können. Aus diesen Gründen wird die Metalepsis manchmal als “rupture” oder “seepage” von einer Erzählebene oder von einer möglichen Alternativwelt in einer anderen bezeichnet.

Spiegelman's Text ist reich an solchen narrativen Gegenüberstellungen, die in paradigmatischer Anwendung von Genettes Theorie Überschreitungen darstellen, die “by the intensity of their effects, demonstrate the importance of the boundary they tax their ingenuity to overstep, in defiance of verisimilitude—a boundary that is precisely the narrating (or the performance) itself: a shifting but sacred frontier between two worlds, the world which one tells, the world of which one tells” (*Ibidem*, S. 236). So ist die Grenze zwischen den beiden Erzählebenen (die von Vladek's Geschichte, Auschwitz überlebt zu haben, und die von Artie's Anwesenheit als Zeuge) sowohl diffus als auch reichlich vorhanden in den visuellen metaleptischen Beispielen, die im gesamten Text vorkommen (McGlothlin 2003, S. 182).

Doch obwohl Spiegelman's Graphic Novel diese beiden getrennten Erzählebenen zu enthalten scheint und die Momente “vor und nach dem Holocaust” klar voneinander abgrenzt, wie McGlothlin erklärt, scheut der Text davor zurück, dem Leser chronologische Grenzen zwischen den beiden Ebenen aufzuerlegen. Vielmehr bedient er sich einer Art zeitlicher Unschärfe, indem er die Vergangenheit in die Gegenwart einbezieht und umgekehrt, gerade um zu signalisieren, dass die Vergangenheit ein integraler Bestandteil der Gegenwart ist und die Gegenwart ein wesentlicher Schlüssel zum Verständnis der Vergangenheit wird (*Ibidem*, S. 179). Diese zeitlichen Wechsel konstruieren eine Vielzahl narrativer Räume, in denen das metaleptische Phänomen seinen Platz zur Entfaltung findet, denn der Wechsel der Erzählebenen impliziert automatisch einen chronotopischen Wechsel. Die Erzählstränge in *Maus* ermöglichen die Homogenisierung von Vergangenheit und Gegenwart, und, wie James Young in einer wirkungsvolleren theoretischen Bildsprache feststellt, “Vergangenheit und Gegenwart sind nicht nur miteinander verbunden, sondern dringen ständig ineinander

ein und fallen gelegentlich sogar ineinander” (1998, S. 682). Dominik LaCapra würde diesen Gedanken fortsetzen, indem er darauf hinweist, dass die Vergangenheit oft wie ein Vulkan in die Gegenwart “ausbricht”, während die Gegenwart eher eine Funktion oder ein Schirm für die Vergangenheit zu sein scheint (1998, S. 155).

Erin McGlothlins ausgezeichnete Analyse der alternierenden Ebenen in *Maus* hebt eine zusätzliche Komplikation in der Beziehung zwischen den zeitlichen Ebenen im Roman hervor und weist darauf hin, dass der Text nicht nur zwei, sondern sogar drei Erzählstränge enthält. Neben Vladeks gelebter Erfahrung des Holocaust (die paradigmatisch zu dem gehört, was Genette *Geschichte* nennt) und Arties Nacherzählung dieser Erfahrung (*Diskurs*) enthält der Text eine dritte Ebene, nämlich die der *Narration*, die aus Arts Reflexionen über das Erleben der Geschichte seines Vaters und die Probleme, sie in eine visuelle Erzählung zu verwandeln, besteht.¹⁴ James Young zufolge hebt diese dritte Ebene nicht nur Vladeks Geschichte selbst hervor, sondern auch den Prozess, durch den die Erzählung selbst zu einem integralen Bestandteil des Erzählprozesses wird oder, wie Spiegelman selbst sagt, “eine von ihrem eigenen Prozess gerahmte Erzählung” darstellt (2011, S. 208). Dies ist eine “metafiktionale” (Richard Martin), “metatextuelle” (Jeanne Ewert) und sogar “meta-meta-narrative” (Rick Iadonisi) Dimension, die sowohl die kreativen Formen des Mediums, das Ringen des Autors um eine angemessene Ästhetik für die Darstellung des Traumas als auch die Schwächen oder Unzulänglichkeiten des Mediums beinhaltet. Dies sind die Momente, in denen Spiegelmans Avatar feststellt: “I feel so inadequate trying to reconstruct a reality that was worse than my darkest dreams. [newpanel] And trying to do it as a comic strip! I guess I bit off more than I can chew. Maybe I ought to forget the whole thing” (II, 16); “there’s so much I’ll never be able to understand or visualize. I mean, reality is too complex for comics... so much has to be left out or distorted” (II, 17). Neben den tiefen Schuldgefühlen, die Art empfindet und die offenbar bei vielen Kindern von Holocaust-Überlebenden auftreten (Kestenberg 1982, S. 83-102), hat er auch das Gefühl, dass er im falschen Medium arbeitet. Die Art der Graphic Novel scheint für seine Darstellung des Holocausts nicht mehr geeignet, weshalb er sich selbst die Schuld gibt (Fig. 3). Diese Panels fangen einen wahrhaft metaleptischen Moment ein, denn Art spricht, als ob er sowohl die Comicwelt als auch die reale Ebene beherrschen würde:

The character has to have inhabited a level of being or world other than that of the cartoon character to reasonably be able to tell Francoise that in real life she would never have let him talk that long without interrupting. We have a character, Art,

¹⁴ Dem gleichen Paradigma folgend wird Vladeks Rolle dem Erzähler zugewiesen, er ist “die Stimme, die spricht”. Die Kunst wird zum Fokalisator, da sie “auf die Perspektive verweist, aus der erzählt wird”, aber auch zum “Beobachter, dessen verkörperte räumliche Position dargestellt wird und den Leser einlädt, sie zu teilen” (Kukkonen; Klimek 2011, S. 59). Diese drei Erzählintentionen wechseln jedoch schnell hintereinander, nehmen die Form des jeweils anderen an und kollabieren oft in einer Person: Art.

who thinks he was real or is real, in addition to being a comic book character. He thinks he inhabits, or has inhabited two different worlds. If the dilemma were that of a human who thought he could frequent a fictional world, we would identify him as delusional. Is a comic book character who thinks he inhabits the real world to be understood as any less delusional? Has the author who writes from the point of view of his character and speaks as if he lives in both worlds admitted to a delusional state of mind? (Schuldiner 2002, S. 112)



Fig. 3. Art und François diskutieren über die Wahl des Mediums Comic als Ort für die Darstellung von Vladeks Geschichte. Panel 4 durchbricht den Eindruck der Gegenwartsposition der Erzählung und positioniert den Leser zwischen den diegetischen Rahmen des Romans neu.

© Art Spiegelman, *Maus II*, 16.

Es ist wichtig, an dieser Stelle festzuhalten, dass diese Meta-Erzählungsebene in *Maus II* sehr viel stärker ausgeprägt ist und als Metadialog mit den beiden anderen Ebenen fungiert: Sie thematisiert nicht nur die Fragen der Darstellung des Zeugnisses seines Vaters (die erste Erzählebene), sondern auch, wie der erste Band vom Publikum rezipiert wurde, wobei die zweite Erzählebene wiederum eine Metareflexion von Vladeks Geschichte ist (McGlothlin 2003, S. 112). Auch diese diegetische Ebene funktioniert nach einer eigenen Erzähllogik und nutzt bestimmte Mittel, um die Grenzen zu den beiden anderen Ebenen visuell zu markieren.

Ein erstes eigenes Zeichen, das auf der paratextuellen Ebene zu beobachten ist, sind also die kleinen Buchstaben, die Spiegelman für die Umsetzung seines Metatextes wählt, eine Schreibweise, die in *Maus I* (in der die ersten beiden Erzählebenen vorherrschen) kaum vorkommt und die einen starken Kontrast schafft. McGlothlin stellt sogar fest, dass “the use of the lower-case, like that of the upper-case of the first

and second diegetic levels, functions here to mark a site of narrating. In this case, however, it is Art who is doing the narrating, not Vladek, who controls the narration in the middle level” (*Ibidem*, S. 183). Die Wahl dieser Schrift deutet also an, dass die Geschichte dieses Erzählplans Art gehört, weshalb sie im zweiten Band mehrere Seiten lang vorherrscht, vor allem im Kapitel Auschwitz (die Zeit vergeht), wo das zweite grafische Element auftaucht, das die Diegesepläne abgrenzt: Arts Avatar trägt jetzt eine Mausmaske (Fig. 4), was die Distanzierung von den ersten beiden Ebenen symbolisiert, in denen die Anwesenheit von anthropomorphisierten Tieren nie den Eindruck von Künstlichkeit erweckt - es ist eine Ebene, die die bisher verwendeten Kulissen und ästhetischen Mittel zeigt: “The employment of the mouse mask over the human head points to the text’s self-conscious reflection on its own production, on the representational choices it has made from a spectrum of aesthetic possibilities” (*Ibidem*, S. 184).

Diese Distanzierung auf grafischer Ebene impliziert auch eine Annäherung an eine Ebene der Gegenwart, die sich jedoch von der Gegenwart der zweiten Ebene unterscheidet (der Leser kann oft den Eindruck gewinnen, dass die Gegenwart durch die Momente des Dialogs zwischen Vladek und Art repräsentiert wird). Es ist eine Ebene der Über-Gegenwart, wie Spiegelman sie selbst nennt, eine statische zeitliche Dimension, die irgendwie außerhalb des “alltäglichen” Erzählrhythmus liegt, eine “zeitlose Zeit”¹⁵, die der Autor nutzt, um über das Projekt, das er schreibt, nachzudenken, und in der er Widersprüche zu den anderen Erzählebenen darstellt:

There was a present with Vladek and me talking and then there was the past with his story. All of the sudden we now had a kind of super-present. And the super-present is done with certain de- vices—for one thing, the upper- and lower-case writing, which is used only a few times earlier in the book. It’s used when you very first enter into the story and in a couple of captions, like “I went back to visit my father,” or something like that. And that implies that all of that upper- and lower-case comes from a different present. The other indicator is that we’re moving closer to a present where there are people. So that these masks are more obviously masks than ever before. The masks are masks of mice on what’s obviously humans wearing them (Spiegelman 2011, S. 178).

¹⁵ Die Analogie zwischen dem Untertitel des Kapitels, “Time flies”, und der Art und Weise, wie die Zeit in diesem Teil des Romans tatsächlich dargestellt wird, ist sehr interessant. Das Eröffnungsbild des Kapitels unterscheidet sich von den anderen bisherigen Bildern dadurch, dass es nicht vollständig in den Rahmen eines Panel eingefasst ist. Im Gegenteil, es ist von Fliegen umgeben, die aus dem Rahmen herauszukommen scheinen und die in den folgenden Panel, in denen Art an seinem Schreibtisch sitzt, überwiegen (siehe Fig. 4). Die Fliegen scheinen aus diesem Bild der Grausamkeit in den unbeschriebenen Raum des Textes aufzusteigen und die Abdrücke der Vergangenheit in die Gegenwart zu tragen. Metaphorisch betrachtet McGlothlin diese anthropomorphisierten Insekten sogar als Fliegen der Zeit (wörtlich *time flies*), was die Zeit selbst zu einer Figur macht (187). Auch Will Eisner hat darauf hingewiesen, dass ungerahmte Panels die Enge einer narrativen Sequenz aufbrechen und einen unbegrenzten leeren Raum suggerieren (1985, S. 64).

Time flies...



Fig. 4. Bemerkenswert ist die Verwendung einer anderen, kleineren Schriftart zur Abgrenzung der Erzählebene. Anstatt den Leser in die Welt der Mäuse und Katzen eintauchen zu lassen, entscheidet sich Art dafür, eine Maske zu tragen, die von vorne authentisch aussieht und sich nur von der Seite und von hinten als aufsteckbare Schnurmaske entpuppt. Damit wird sowohl die Künstlichkeit als auch die Wirksamkeit der Maske als ästhetisches Mittel hervorgehoben.

© Art Spiegelman, *Maus II*, 32.

McGlothlin stellt fest, dass Stephen Tabachnick in einem kanonisierten Interpretationsraster die drei Erzählebenen in *Maus* (Geschichte, Diskurs und Erzählen) mit den Gattungskonventionen gleichsetzt, denen sie entsprechen (1993, S. 154-162). So kann Vladeks gesamte Lebenserfahrung als “monströse Odyssee” gelesen werden und stellt eine “epische Erzählung” (*Ibidem*, S. 156) dar; die mittlere Erzählebene, die Beziehung von Art zu seinen Eltern und seine Erfahrung als Überlebender der zweiten Generation, entspricht dem *Bildungsroman*, da sie seine Momente des Erwachsenwerdens und der Initiation in das familiäre Trauma erfasst; die dritte diegetische Ebene schließlich kann als *Künstlersroman* gelesen werden, da sie das Schreiben des “Romans im Roman” beinhaltet und die schriftstellerischen Fragen von Repräsentation, Authentizität und Fakt versus Fiktion erfasst (Fig. 5).

Unabhängig davon, wie die drei Erzählebenen kategorisiert werden, steht fest, dass sie ein einheitliches Ganzes bilden, ein narratives Kontinuum von Bewegungen untereinander, von dem McGlothlin sagt, dass “the movement between diegetic levels occurs with the absorption of the father’s trauma into the son’s memory through the very agency of narrative, the act of storytelling” (*Ibidem*, S. 184).

First (inner) narrative (story) Vladek’s Holocaust experience (epic narrative)	Second (middle) narrative (discourse) scene of Vladek’s testimony (<i>Bildungsroman</i>)	Third (outer) narrative (narrating) memory and representation (<i>Künstlerroman</i>)
---	---	---

Fig. 5. Die drei diegetischen Ebenen in *Maus*, klassifiziert von Erin McGlothlin in dem Artikel “No Time like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman’s *Maus*”, Mai 2003.

Diese Absorption des Traumas wird in hervorragender Weise durch erzählerische Nebeneinanderstellungen vermittelt, die eine Komplexität des zeitlichen Rahmens bezeichnen, um die Ereignisse nicht durch ein starres binäres Raster zu vermitteln. Die Metalepsen verleihen dem Text eine gewisse persönliche Fluidität, der es gelingt, aus der “Vorher-Nachher”-Erzählung auszubrechen und eine chronologische Multivalenz zu konstruieren, die zu einer neuen narrativen Ökologie gehört (Herman 1997, S. 237). Eines der ausdrucksstärksten Beispiele ist die Episode, in der Vladek Artie vom Selektionsprozess in Auschwitz erzählt (Fig. 6). Während er die Ereignisse, die er erlebt hat, und seine beiden Besuche bei Dr. Mengele erzählt, scheint Vladek Praktiken der Vergangenheit auszuführen (er dreht sich wie in einer Art Trance auf Mengeles Kommando “Turn Left”), und die Panels wechseln von der unmittelbaren häuslichen Umgebung zu einer Auschwitz-Einstellung, in der Arties physische Position 1:1 durch die von Mengele ersetzt wird und in der Vladeks Avatar von älteren Erzähler die Form seiner jüngeren, hungernden Version als Häftling annimmt.



Fig. 6. Vladek und Art sprechen über den Selektionsprozess in Auschwitz. Die Panels 4 bis 7 zeigen den metaleptischen Prozess des Eintauchens in die Vergangenheit und wie sich die mittlere Ebene der Erzählung in den Vordergrund der Überlebensgeschichte verwandelt und Gegenwart und Vergangenheit im Erzählprozess vereint.

© Art Spiegelman, *Maus II*, 58.

Durch den raffinierten Einsatz dieser visuellen Mittel, die als “supplement to narration” (McGlothlin 2003, S. 178) eingesetzt werden, scheint der Roman die Grenzen zwischen der Holocaust-Erfahrung und dem heutigen Leben von Vladek und Artie zu verwischen. Anstatt die Grenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart klar zu markieren, verbinden diese Bilder die beiden Dimensionen miteinander und homogenisieren sie, bis sie untrennbar und voneinander abhängig werden. Wie wir gesehen haben, fungiert Panel 4 des zweiten Blocks als Erweiterung der ersten drei, auch wenn sie von der zeitlichen Logik losgelöst zu sein scheint, da sie, wie wir aus der oben erläuterten statischen Position der Figuren verstehen, durch ihre Inszenierung den Bezug zu den letzten beiden Panels deutlich macht. Vladeks Geschichte, die Vater-Sohn-Geschichte und natürlich die Meta-Geschichte von Art sind auf Erzählstränge festgelegt, die sich periodisch kreuzen und eine Art “temporal seepage” darstellen, wie Iadonisi erklärt (1994, S. 45), eine Tatsache, die sich nicht nur in der grafischen Komposition der Panels, sondern auch in der Textsprache manifestiert.

Eine weitere metaleptische Episode ereignet sich, als Vladek erzählt, wie einige Auschwitz-Häftlinge drei SS-Männer töteten (Fig. 7) und wie sie anschließend ermordet wurden, “and the four girls what sneaked over the ammunition for this, they hung them near my workshop” (*Maus II*, 79). Die Füße dieser Mädchen sind zwischen den Waldbäumen zu sehen, durch die Vladek, Art und Francoise fahren.



Fig. 7. Die metaleptische Technik zeigt sich darin, wie Vladek, Art und Francoise (in der Gegenwartsebene) durch den “Erzählwald” fahren, in dem die Leichen von Auschwitz-Häftlingen hängen (Vergangenheitsebene). © Art Spiegelman, *Maus II*, 79.

Sehr deutlich ist auch der Unterschied in den Proportionen auf der grafischen Ebene zwischen der überdimensionalen Ebene der Vergangenheit in Auschwitz und der physisch untergeordneten Ebene der Gegenwart: Die Maschine ist winzig im Vergleich zu den erhängten Leichen, was die immense Macht der Vergangenheit, die Gegenwart zu absorbieren und einzuschließen, andeuten mag. Darüber hinaus verweist die Art und Weise, wie die drei Figuren die Dimension der Vergangenheit auch visuell “durchqueren”, genau auf die initiatorische Dimension der zweiten Erzählebene, des Bildungsromans, gemäß Stephen Tabachnicks obiger Klassifizierung.

Die Metalepsis ist jedoch am besten in Spiegelmans Momenten der Schreibblockade zu erkennen. Es wird angenommen, dass die Ereignisse von *Maus II* vor der Veröffentlichung des ersten Bandes stattfinden, da Art in Kapitel 1 von *Maus II* seine Unfähigkeit kundtut, sich zu entscheiden, wie er Francoise, seine Frau, zeichnen soll (Fig. 8). Schuldiner weist jedoch darauf hin, dass “andere, größere Sorgen im Hintergrund lauern” (2002, S. 111), insbesondere die Frage nach der Möglichkeit, dem Holocaust in irgendeinem Medium gerecht zu werden, ganz zu schweigen von Comics - in der Tat ist es dieselbe Sorge, mit der sich Art in Kapitel 2 in einem ernsteren Ausmaß auseinandersetzt. Interessanterweise wird sowohl die Antwort auf die Frage, ob Comics in der Lage sind, den Holocaust angemessen darzustellen, durch ein metaleptisches Mittel gegeben, als auch das Dilemma, wie Art Francoise zeichnen sollte. Die Art der Metalepsis, die hier verwendet wird, tritt laut Schuldiner auf, “wenn zwei Sinne gleichzeitig angesprochen werden, wie es in der Graphic Novel der Fall ist, wo das Akustische und das Visuelle zusammenkommen oder manchmal aufeinanderprallen” (*Ibidem*, S. 112).

Die obigen Beispiele zeigen, dass die dritte diegetische Ebene tatsächlich ein Metatext ist, und die metaleptischen Nebeneinanderstellungen und der Wechsel der Zeitformen bestätigen, dass die Vergangenheit in Spiegelmans Graphic Novel als Teil der Gegenwart erlebt wird, als eigenständiger Organismus, der in der Gegenwart weiter funktioniert und Bedeutung erzeugt. Diese Idee erhält durch die Verwendung der Suchscheinwerfer-Metapher, die vom Wachturm ausgeht und Art durch diese Seiten begleitet, eine noch stärkere Bedeutung. Erin McGlothlin hält diese Redewendung für besonders nützlich, um das Verschwimmen der Zeitlichkeit und die Unfähigkeit, die Vergangenheit außerhalb der Gegenwart zu halten, zu verstehen (195). Außerdem sind all diese visuellen Techniken nicht nur wichtig, um die Geschichte selbst zu gestalten, sondern auch, um “zwischen den Zeitlichkeiten der verbalen/textlichen Erzählung zu verhandeln” (Ewert 2004, S. 188). Wie Spiegelman in einem Interview mit Jonathan Rosen sagt, “a comic strip is made up of units of time placed next to each other so that one sees past and present simultaneously, before decoding the moments that are being depicted in any box” (1992, S. 9).

Der nächste Teil des Beitrags wird sich darauf konzentrieren, wie die Traumata der Vergangenheit von den Überlebenden der zweiten Generation verarbeitet werden, wobei die Auswirkungen und Folgen der Zeugenaussagen hervorgehoben werden.



Fig. 8. Art and Francoise diskutieren darüber, wie man Francoise, die zum Judentum konvertiert ist, grafisch darstellen kann. Im Hintergrund sind die Skizzenversuche von Art zu sehen. Die Tatsache, dass wir Francoise zum Zeitpunkt der Lektüre bereits als Maus anthropomorphisiert sehen, weist auf die metaleptische Technik hin, die Spiegelman verwendet.

© Art Spiegelman, *Maus II*, 11.

Narratologie der Traumdarstellungen und die Auswirkungen von Zeugenschaft

Marianne Hirsch zeigt in Kapitel 1 von “The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture after the Holocaust”, dass die Kinder der unmittelbar vom kollektiven Trauma Betroffenen eine schreckliche, unbekannte und uneingestandene Vergangenheit erben, die ihre Eltern nur knapp überlebt haben. Die Fiktion, die Kunst, die Memoiren und die Zeugnisse der zweiten Generation sind geprägt von dem Versuch, die langfristigen Auswirkungen des Lebens in der unmittelbaren Umgebung von Trauer, Depression und Dissoziation von Menschen darzustellen, die ein massives historisches Trauma erlebt und überlebt haben. Verwirrung und die Verantwortung für Kinder sowie der Wunsch nach Wiedergutmachung sind ebenfalls Teil dieser posttraumatischen Auswirkungen (2012, S. 34).

Die Graphic Novel *Maus* bestätigt die oben genannte These und enthält zahlreiche Beispiele, in denen Spiegelmans Avatar sein Bedauern und seine Unfähigkeit zum Ausdruck bringt, die Geschichte seiner Familie darzustellen, die nicht nur zu ihm, sondern zur gesamten Geschichte gehört. Das Problem der Darstellung des Traumas, das er nicht direkt erlebt hat, wird laut Hirsch gleich zu Beginn des Romans in der grafischen Replikation von Margaret Bourke-Whites Foto von 1945, das die entlassenen Häftlinge in Buchenwald zeigt, angesprochen (Fig. 9):

Spiegelman's early drawn version of the photograph is distinct from its later incarnations not only in its drawing style, but also in the photo corners on the edges that show how this public image has been adopted into the private family album. Indeed, the arrow pointing to a mouse figure in the back row and identifying him as “Poppa” clarifies that the son can only imagine his father's experience in Auschwitz by way of a well-known image from the public archive. Even the most intimate familial transmission of the past is, it seems, mediated by public images and narratives (30).



Fig. 9. © Estate of Margaret Bourke-White

Die Tatsache, dass Erinnerungen, die eine Person erlebt hat, nicht in die Erinnerungen einer anderen umgewandelt werden können, ist selbstverständlich und wird von Hirsch mehrfach betont: Das Postgedächtnis (d.h. transgenerationale Repräsentationen der Erfahrungen der nachfolgenden Generation) ist nicht im Entferntesten mit dem Gedächtnis identisch: "es ist post-, aber gleichzeitig [...] nähert es sich dem Gedächtnis in seiner affektiven Kraft und seinen psychischen Wirkungen an" (2012, S. 31). Diese Emanationen des Gedächtnisses werden oft durch "Bildblitze", "gebrochene Refrains", "Körpersprache" vermittelt. Es ist also Spiegelmans Aufgabe, die Vergangenheit des Vaters durch seine persönliche Brille zu rekonstruieren und eine Geschichte darzustellen, die sich ständig verändert. Aus der Sicht von Klimek wird die Übernahme der Geschichte seines Vaters durch Art in der Erzählung von Vladeks Geschichte vor allem bei zwei Gelegenheiten sichtbar: in der Sprache und in den Brüchen in der Chronologie der Erzählung (1998, S. 199). Art Spiegelman behauptet, die Worte seines Vaters aus den Aufnahmen getreu transkribiert zu haben, wobei er die Sätze nur abänderte, um sie zu kürzen, damit sie in die Panels passen. Und tatsächlich wird der Leser durch das, was Michael Rothberg den "Shtetl-Effekt" (1994) nennt, in den Bann gezogen: Vladeks stark akzentuierte Stimme, die die Authentizität und implizite Vertrautheit der Geschichte zu garantieren scheint. Diese Authentizität erscheint jedoch fragwürdig:

A particularly good example of Spiegelman's (unconscious) tendency to overdo his father's accent comes in a passage, featured in the exhibit and broadcast on Talk of the Nation, in which Vladek recounts the shooting of a prisoner, a shooting which reminds him of having seen a neighbor shoot a rabid dog. In the book, Art has Vladek say 'How amazing it is that a human being reacts the same like this neighbor's dog.' But on tape, Vladek says simply and grammatically, 'How amazing it is that a human being is like a dog.' This passage also contradicts Spiegelman's assertion that the changes he made were dictated by the necessity of condensing Vladek's speech, since in this case he adds words (668).

Dieses Beispiel verdeutlicht die sprachlichen Anpassungen, die Art an der Sprache seines Vaters vornimmt, und zeigt sich sogar in dem Satz, den Vladek auf dem Tonband äußert: "We were talking Jewish", den Art aber als "We spoke Yiddish" transkribiert (1998, S. 150). Rothberg zufolge stellen diese Anpassungen "einen Generationsunterschied" dar, und Klimek nennt es "a shift from the son's position as a listener to that of the narrator of the story" (1998, S. 200), weil er nicht mehr nur der Illustrator der Erzählung seines Vaters ist, sondern faktisch zum zweiten Erzähler wird, da die Geschichte teilweise auch ihm selbst gehört. Diese sprachlichen Umformungen zeigen also, wie sich der Prozess des Erzählens mündlich oder, besser gesagt, transgenerational umwandelt. Die Tatsachen, die sich ereignet haben, stimmen überein, aber die Wahrnehmung dieser Tatsachen ermöglicht die Dichotomie der

Vater-Sohn-Generation: “Again, we see history as an ongoing process, handed down in the family from the father to the child” (Klimek 2013, S. 200).

Die Absorption des Traumas und die unbewusste Übernahme der Familienereignisse erreicht ihren Höhepunkt in den Rahmen der Erzählung innerhalb der Erzählung, “Prisoner on the Hell Planet: A Case History”, die Spiegelman verdreht, um die Ereignisse nach Anjas Selbstmord 1968 und den emotionalen Zustand des von Trauer und Schuldgefühlen umgebenen Kindes darzustellen (Fig. 10). Diese Episode nimmt einen eigenen grafischen Stil an, den Klimek “with [...] exaggerated perspectives and claustrophobic compositions” (*Ibidem*, S. 201) beschreibt, in denen Art als menschliche Figur erscheint, die genau in die Uniform eines Häftlings in Auschwitz gekleidet ist. Marianne Hirsch ist der Ansicht, dass er mit dieser Darstellungsweise “seine vollständige Versetzung in die Geschichte seiner Eltern und seine eigene Übernahme ihres Traumas in Auschwitz signalisiert, die durch das Trauma des Selbstmordes seiner Mutter aktiviert wird” (2012, S. 43). Der zutiefst expressionistische Stil und die menschlichen Figuren reißen uns aus dem Rahmen der konventionellen Erzählung heraus und schicken uns direkt in die dunklen Bereiche des Unterbewusstseins der Nachgeneration, wo die Folgen des Krieges so tief eindringen, dass sogar eine grafische Darstellung für das Zeugnis des Überlebens notwendig ist.



Fig. 10. “Prisoner on the Hell Planet: A Case History” ist die Rahmengeschichte von Arts Überleben nach dem Selbstmord seiner Mutter und wie er unbewusst die gesamte traumatische Reise seiner Familie auf sich nahm. © Art Spiegelman, *Maus I*, 30.

Spiegelman's Aussage über die Assimilation der Ereignisse ist mehr als schlüssig: "I know what happened by having assimilated it that fully. And that's part of my reason for this project, in fact" (2011, S. 89). Das Schreiben der Graphic Novel *Maus* ist in erster Linie "his witnessing event of both his father's survival, which he partially internalized as a child [...] but only now writes, or draws, into being, and thereby experiences himself" schreibt Klimek (1998, S. 206). Indem wir also durch aktives Lesen an der Zeugnisszene zwischen Vladek und Art teilnehmen, werden wir wiederum zu Zuschauern von Arts künstlerischem Kampf und zu Augenzeugen einer transgenerationalen Darstellung eines Familientraumas.

Fazit

Die Graphic Novel *Maus* von Art Spiegelman bietet eine tiefgreifende Erforschung des Holocausts durch die Linse der Metalepse und den innovativen Einsatz des Comic-Mediums. Spiegelman verwebt die Erzählungen der Erfahrungen seines Vaters während des Zweiten Weltkriegs mit seinen eigenen Bemühungen, diese Erfahrungen zu verstehen und zu repräsentieren. Dadurch zeigt er die Kraft von Comics als Medium zur Vermittlung komplexer historischer Ereignisse. Die metaleptischen Techniken, die in *Maus* angewendet werden, verwischen nicht nur die Grenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart, sondern laden die Leserschaft auch dazu ein, sich kritisch mit der Natur des Geschichtenerzählens und der Erinnerung auseinanderzusetzen. Des Weiteren fügen die strategischen Zeitwechsel innerhalb des Graphic Novels dem narrativen Geflecht weitere Ebenen hinzu, die es den Lesern ermöglichen, zwischen verschiedenen zeitlichen Ebenen zu navigieren und den generationsübergreifenden Einfluss von Traumata zu erfassen. Durch die Gegenüberstellung von Vergangenheit und Gegenwart betont Spiegelman die dauerhafte Wirkung des Holocausts und unterstreicht die Bedeutung des Erinnerns und des Zeugnisablegens von Geschichte. Letztendlich fungiert *Maus* als ergreifende Erinnerung an die Gräueltaten des Holocausts und die Widerstandsfähigkeit des menschlichen Geistes inmitten von Widrigkeiten. Spiegelman's Meisterwerk besticht durch seine innovativen erzählerischen Techniken und die durchdachte Erforschung der Geschichte und fasziniert nach wie vor Leser sowie durch bedeutungsvolle Diskussionen über die Darstellung von Traumata in Literatur und Kunst.

Bibliografische Angaben:

AGAMBEN, Giorgio. *Homo sacer: sovereign power and bare life*. trad. Daniel Heller-Roazen, Stanford, CA: Stanford University Press, 2020. ISBN 9780804732178.

ELMWOOD, Victoria A. "Happy, happy ever after": The transformation of trauma between the generations in Art Spiegelman's *Maus: A survivor's tale*. *Biography*. 2004, 27(4), pp. 691–720.

EWERT, Jeanne C. Reading visual narrative: Art Spiegelman's *Maus*. *Narrative*. 2000, 8, pp. 87–103.

FASS, Paula S. Children in the Holocaust and its aftermath: Historical and psychological studies of the Kestenberg Archive (review). *Journal of the History of Childhood and Youth*. 2018, 11(2), pp. 281–283.

GENETTE, Gérard. *Narrative discourse: An essay in method*. Ithaca: Cornell University Press, 1980. ISBN: 978-0801492594.

HERMAN, David. Toward a formal description of narrative metalepsis. *Journal of Literary Semantics*. 1997, 26(2), pp. 132–152.

HIRSCH, Marianne. *The generation of postmemory: writing and visual culture after the Holocaust*. New York: Columbia University Press, 2012. ISBN 978-0231156530.

IADOSINI, Richard. Bleeding history and owning his [father's] story: *Maus* and collaborative autobiography. *The CEA Critic*. 1994, 57(1), pp. 41–56.

JENSEN, Klaus Bruhn. Media. În: DONSBACH, Wolfgang (ed.). *International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2008. ISBN: 978-1405131995.

KLIMEK, Jan. Art Spiegelman's *Maus*: Drawing out the implications of witnessing in a father/son relationship. Hrsg. von Viktoria Hertling. Amsterdam: Rodopi, 1998. ISBN: 990002351420705171

KLIMEK, Karin. *Studying comics and graphic novels*. Newark: Wiley, 2013. ISBN: 978-1-118-49991-7.

KLIMEK, Karin. *Contemporary comics storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2020. ISBN: 9780803246379.

KUHLMAN, Martha. The autobiographical and biographical graphic novel. În: *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017. ISBN: 9781316258316.

KUKKONEN, Karin și KLIMEK, Sonja. *Metalepsis in popular culture*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2011. ISBN: 3110252783.

LACAPRA, Dominick. *History and memory after Auschwitz*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1998. ISBN: 0801434963.

LEJEUNE, Philippe. *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2005. ISBN: 978-3-518-11896-2.

MARTIN, Richard. Art Spiegelman's *Maus*, or „The way it really happened”. În: ENGLER, Bernd și MÜLLER, Kurt (eds.). *Historiographic metafiction in modern American and Canadian literature*. Paderborn: Ferdinand Schöningh, 1994, pp. 373–382. ISBN: 3506708236.

MCCLOUD, Scott. *Comics richtig lesen: die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen, 2007. ISBN: 3-551-72113-0.

MCGLOTHLIN, Erin. No time like the present: Narrative and time in Art Spiegelman's *Maus*. *Narrative*. 2003, 11(2), pp. 177–198.

PARK, Hyo S. Art Spiegelman's *Maus: A survivor's tale*: A bibliographic essay. *Shofar*. 2011, 29(2), pp. 146–164.

ROTHBERG, Michael. Reading Jewish: Philip Roth, Art Spiegelman, and Holocaust postmemory. În: *Traumatic realism*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. ISBN: 9780816634590

SCHULDINER, Michael. Writer's block and the metaleptic event in Art Spiegelman's graphic novel *Maus*. *Studies in American Jewish Literature*. 2002, 21, pp. 108–115.

SPIEGELMAN, Art. *Maus I: A survivor's tale: My father bleeds history*. New York: Pantheon Books, 1986. ISBN 978-0394747231.

SPIEGELMAN, Art. *Maus II: A survivor's tale: And here my troubles began*. New York: Pantheon Books, 1991. ISBN: 978-0394556550.

SPIEGELMAN, Art. *MetaMaus*. New York: Pantheon Books, 2011. ISBN 978-0375715372.

TABACHNICK, Stephen E. Of *Maus* and memory: The structure of Art Spiegelman's graphic novel of the Holocaust. *Word & Image*. 1993, 9(2), pp. 176–194.

WHITLOCK, Gillian. Autographics: The seeing „I” of the comics. *Modern Fiction Studies*. 2006, 52(4), pp. 965–979.

WILNER, Arlene F. "Happy, happy ever after": Story and history in Art Spiegelman's *Maus*. *The Journal of Narrative Technique*. 1997, 27(2), pp. 171–189.

YOUNG, James E. The Holocaust as vicarious past: Art Spiegelman's *Maus* and the afterimages of history. *Critical Inquiry*. 1998, 24, pp. 666–699.

Primit: 24 aprilie 2026

Acceptat: 26 iunie 2026