

3.5 Erkenntnisse aus mehr-als-menschlicher Forschung ausdrücken

Während in den mehr-als-menschlichen Geographien und in den neuen Tiergeographien die Bedeutung körperlich-leiblicher und sinnlich-emotionaler Aspekte für die Konstitution von Beziehungen erkannt wurde und auch im Zuge der Datenerhebung thematisiert wird, erfährt deren Rolle über die Feldforschungsphase hinausgehend vergleichsweise wenig Beachtung. Nach wie vor greifen die Vertreter:innen dieser Forschungsrichtungen nahezu ausschließlich auf das Format der Verschriftlichung zurück. Angesichts des hohen Präzisionsgrades, den die Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse erfordert und der durch Text möglich wird sowie der wachsenden Bedeutung quantitativer, wissenschaftlicher Bewertungskriterien wie Publikationsindizes und Impactpunkten, ist dies wenig verwunderlich. Doch wie lassen sich »Verbindungen und Vermischungen in multiplen Welten und Ordnungen« (Gesing et al. 2019: 24) adäquat ins lineare Textformat übersetzen? Wie»schreiben wir beispielsweise nicht von »Körpern an sich«, sondern von Körpern-in-Umgebung, Körpern-in-Praxis, Körpern-in-Aktion« (ebd.), wie von gemeinsam-werdenden-Menschen-und-Tieren und nicht von voneinander abgekoppelten Wesen? Besteht bei wörtlichen Übersetzungen multisensorischer Elemente nicht auch immer die Gefahr, dass einige für die Erkenntnisgewinnung zentrale er- und gelebte Wirklichkeiten im Da_zwischen von Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem unterbelichtet bleiben? In der Geographie wird über diese Frage zunehmend diskutiert (Jacobs 2016; Gesing et al. 2019; Hafner 2022; Steiner et al. 2022; Schröder 2022a) und während Dowling et al. (2017) die ausschließliche Verschriftlichung mehr-als-menschlicher Forschungsergebnisse als eine Blockade für die methodologische Innovation in den mehr-als-menschlichen Geographien ausmachen, will Garrett (2011) in der Dominanz des Textlichen als einzig anerkannte wissenschaftliche Präsentationsform gar ein zentrales Hindernis dafür sehen, dass sich das kreative Potenzial geographischen Arbeitens vollständig entfalten kann. Vor diesem Hintergrund hat sich diese Arbeit zum Ziel gesetzt, die Diskussion um alternative wissenschaftliche Repräsentationsformen zu erweitern, indem sie die Rolle von Comics in der Geographie erstmals erörtert und seine verschiedenen Stilmittel im Hinblick auf ihr Potenzial für mehr-als-menschliche Narrative diskutiert. Anhand eines kollaborativ entwickelten Comics mit einem Illustrator (s. Ergebnisteil Kap. 5), wird der leiblichen Verbundenheit, dem Atmosphärischen, dem Viszeralen und damit dem schwer

Sagbaren im Kontext von Mensch-Tier-Beziehungen, eine alternative Ausdrucksform verliehen und der Forschungsgegenstand der Wolfsrückkehr in ein neues Licht gerückt.

3.5.1 Comics als Forschungs- und Kommunikationsmedium und deren Rolle in der Geographie

Comics erfahren als Forschungs- und Kommunikationsmedium in jüngerer Zeit und in unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen zunehmend Aufmerksamkeit (Kuttner et al. 2021)¹⁵. Sowohl naturwissenschaftliche wie auch geistes- und sozialwissenschaftliche Themen werden mittels Comics erschlossen (bspw. Thébaud et al. 2017; Weaver-Hightower 2017; Schlünder & Ahrens 2019) und in sehr renommierten Fachzeitschriften publiziert (bspw. Monastersky & Sousanis, 2015). Aber nicht nur etablierte Journale zeigen sich der bilderzählerischen Vermittlung von wissenschaftlichen Erkenntnissen gegenüber offen. Es sind auch Wissenschaftsverlage, die sich dem Medium Comic annähern: So hat Taylor & Francis beispielsweise begonnen, Cartoon-Abstracts zu wissenschaftlichen Artikeln zu veröffentlichen und mit der erst kürzlich gegründeten Buchserie »ethnoGRAPHIC« möchte die University of Toronto Press ein Format anbieten, um Feldforschungsprozesse und daraus gewonnene Ergebnisse visuell zu erzählen. Parallel wurden mit der »Bonn Online Bibliography of Comics Research« (BOBC) der Universität Bonn eine umfangreiche digitale Comic-Literaturdatenbank geschaffen und mit »The Comic Grid«, dem »Journal of Comics and Culture«, dem »Journal of Graphic Novels and Comics« und dem »Sequentials« Peer-Review-Journale gegründet, die die Produktion und Verbreitung von Wissen durch comicbasierte Inhalte unterstützen. Comics stellen also mittlerweile ein ernstzunehmendes Wissenschaftsmedium dar, welches auch in der Geographie unter den Schlagwörtern der »Comic Book Geographies« (Dittmer 2014), der »Comic Geographies« (Fall 2020a) oder der »geoGraphic novel« (Peterle 2021) in den vergangenen Jahren nicht unbeachtet blieb¹⁶. Aber aus welchem Anlass und zu welchem

15 Dieser Abschnitt basiert wörtlich auf der Publikation Schröder (2022a).

16 Comics erfahren nicht zuletzt auch aufgrund der Entwicklung von Graphic Novels erhöhte Aufmerksamkeit, welche im Buchformat erscheinen, abgeschlossene Geschichten darstellen und sich meist an Erwachsene als Zielgruppe richten. Die Etablierung von letzteren in Abgrenzung zu Comics stellt den Versuch dar, grafischen Erzählungen eine gewisse Ernsthaftigkeit und Autorität zuzuschreiben (Schwender et al. 2019: 388). In der Comicszene wird diese Unterscheidung durchaus kritisch bewertet (Beatens &

Zweck greifen Geograph:innen auf das Comicformat zurück, welche zentralen Erkenntnisse liegen vor und welche Strömungen lassen sich identifizieren?

Im Wesentlichen können in der Geographie drei unterschiedliche Annäherungen an Comics ausgemacht werden (Abb. 10). Im ersten und ältesten Zugang, den ich »Comicanalyse« nenne, werden bereits veröffentlichte Comics als Datenmaterial herangezogen und beispielsweise hinsichtlich ihres Ausdrucks über Geopolitik (Dodds 1996; Dittmer 2007a; Rech 2014), feministischer Geopolitik (Fall 2014) oder Identitätsbildung (Dittmer 2007b) untersucht. Das Medium dient hier vor allem als Grundlage für inhaltsanalytische Auswertungen und wird als Repräsentation spezifischer gesellschaftspolitischer Entwicklungen und Diskurse verstanden. Als »Comicsemiotik« definiere ich eine zweite Phase, in der es vor allem um Fragen des Aufbaus und des Lesens bildbasierter Erzählungen geht. Entsprechende Beiträge greifen ebenfalls auf bereits publiziertes Comicmaterial zurück und setzen sich u.a. mit der Rolle der Leser:innenschaft für die Konstruktion comicbasierter Narrative und der Bedeutung des Panels (*panel*) – der kleinsten Einheit im Comic, welche von anderen Bildern mittels Rahmen getrennt wird – und der Zwischenräume (*gutter*) – der Abstände und topologischen Verbindungen zwischen den Panels – auseinander (Dittmer 2010; Gallacher 2011; Dittmer & Latham 2015). Es sind also nicht nur die Inhalte von Comics, die das Interesse von Geograph:innen wecken, sondern auch die Gestaltung der Seite, die Anordnung der Panels, Sequenzen und Zwischenräume, die in ihrer jeweils spezifischen Anordnung dazu beitragen können »to hold time still« (Dittmer 2010: 232) und den Lesenden die Möglichkeit bieten »[to] create geographical space [...] to produce their own narrative« (ebd.: 233). Vor diesem Hintergrund unterscheidet sich die Praxis des Comiclesens auch wesentlich von der (linearen) Praxis des Filmeschauens, bei der die Regie und nicht die Lesenden bzw. Zusehenden das Tempo bestimmen. Groensteen (2007: 108) bezeichnet diese besondere Eigenschaft als »plurivektorial«, womit gemeint ist, dass Comiclesende regelmäßig dazu angehalten werden, nach vorne und nach hinten bzw. nach oben und nach unten zu blicken, um das jeweils aktuelle Panel zu verstehen oder um bereits betrachtete Bilder neu zu interpretieren und so letztlich eine simultane Auffassung von Raum und Zeit erhalten. Basierend auf Groensteen (2007: 61), der die Praxis des Comiclesens als »natural rhythm« bezeichnet, als ein Musizieren, ein Atmen »aroused by its discrete apparatus of enunciation,

Surdiacourt 2011), da sie suggeriert, dass Comics anspruchsloser als Graphic Novels wären.

which, discontinuous, is laid out in strips and tabular« (ebd.), fasst sie Dittmer (2010: 229) als »embodied musical affect« zusammen. Erste gedankliche Ansätze zur viszeralen Dimension von Comics finden Anklang, aber werden trotz der Debatten um mehr-als-repräsentationale Theorien und mehr-als-menschliche Zugänge in der Geographie nicht weiter aufgegriffen.

Abb. 10: Drei identifizierte Annäherungen an Comics in der Geographie.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
Comicanalyse	Comicsemiotik	Comic als Praxis
		
DATENGRUNDLAGE		
bereits veröffentlichte Comics	bereits veröffentlichte Comics	wird selbst oder in Kollaboration mit einem*r Zeichner*in erstellt
ZWECK		
Inhaltsanalytische Auswertung von Comics, die als Repräsentation spezifischer gesellschaftspolitischer Entwicklungen und Diskurse verstanden werden	Untersuchung der Bedeutung von Panels, Sequenzen und Zwischenräume sowie der Rolle der Leser*innenschaft für die Konstruktion comicbasierter Narrative	Sichtbarmachen von Standpunkten, Momenten und/oder Beziehungen, die bisher gesellschaftspolitisch oder wissenschaftspraktisch unterbelichtet blieben

Quelle: Schröder 2022a

Einen Wendepunkt in der geographisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Comics stellt die Arbeit von Laurier (2014) dar, der seine ethnographischen und mittels Video erhobenen Daten in Comic-Transkripte übersetzt und so die dritte Phase einleitet, die ich »Comic als Praxis« nenne. In dieser werden Comics nicht mehr ausschließlich analysiert, sondern durch Geograph:innen selbst oder in Kollaboration mit Zeichner:innen erstellt und kommen entweder ergänzend oder alternativ zur Verschriftlichung von wissenschaftlichen Ergebnissen zum Einsatz. Eine Möglichkeit des aktiven Einbaus von Comics in den Datenerhebungsprozess stellen Aalders et al. (2020) mit ihrer entwickelten Methode der *collaborative comic creation* (CCC) vor. In Zusammenhang mit einem geplanten Infrastrukturprojekt in Kenia geht es den Autor:innen in ihrem Beitrag um die Sichtbarmachung von Zukunftsvorstellungen marginalisierter Gruppen. Dazu werden die Ge-

sprächspartner:innen in mehreren Workshops angehalten, ihre Eindrücke und Vorstellungen zu verbildlichen, welche anschließend und nach erneuter Rücksprache mit den Beteiligten durch erfahrene Illustrator:innen in Form von Comicstrips nacherzählt werden. Während die comicbasierte Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse im Beitrag von Aalders et al. kollaborativ zwischen einem Forschenden und Comiczeichner:innen erfolgt, gestalten Fall (2020a, 2020b, 2021) und Peterle (2019, 2021) als zentrale Vertreterinnen der Comic-Geographien ihre Zeichnungen selbst. Erstere setzt das Comicformat beispielsweise ein, um die (Re-)Materialisierung von Staatsgrenzen im Zuge der Covid-19-Pandemie zu diskutieren (Fall 2020a). In einem anderen Beitrag arbeitet sie die Benennung eines Gebäudes der Universität Genf nach Carl Vogt kritisch auf (Fall 2020b). Sie wendet sich darin mit einem persönlichen und comicbasierten Brief an den einstigen Politiker und Naturwissenschaftler selbst, macht auf dessen rassistisches Gedankengut aufmerksam und zeigt wie dieses durch seinen Namenszug am Universitätseingang, einer Statue und einer nach ihm benannten Straße, symbolisch präsent ist. Für Fall bedeutet die Kreation von Comics ein Zusammenstellen ausgewählter Momente zu einer Assemblage sowie ein Kreieren alternativer Erzählungen. Während dies auch bei der Verschriftlichung von Erkenntnissen eingelöst werden kann, sei man sich in der Comicerstellung der spezifisch auszuwählenden Momente bewusster, indem diese zielgerichtet und rhythmisch an- bzw. untereinander gereiht würden und potenzielle Affekte in den Zwischenräumen Berücksichtigung fänden (Fall 2020a, 2020b). In ähnlicher Weise argumentiert Peterle (2021: 151), wenn sie die Wichtigkeit der Herausstellung *des Moments* in der Comicerstellung betont. Sie versteht Comics performativ und affektbasiert und unterscheidet hier einerseits zwischen *the practice of doing comics*, »that is able to merge the moment of research with its representation through a process of co-production between page and place« (ebd.: 17) und *comics as doings*, womit sie den Comic selbst als Materialität mit *agency* meint, der Affekte auslöst und Beziehungen herstellt und insofern über das Panel und die Comicseite hinauswirkt. Mit ihrem kreierten Begriff der *geoGraphic novel* will Peterle auf die Potenziale eines neuen narrativen Formats aufmerksam machen, welches geographisches Denken bilderzählerisch vermitteln und hierdurch in neue Richtungen lenken soll, indem »the subjective and pre-cognitive, [...] the representational and embodied, and the human [and] more-than-human [...] aspects of doing (and reading) comics« (ebd.: 15) Berücksichtigung finden. Sie zeigt dies beispielhaft in einem Comic zum öffentlichen Verkehrsnetz der finnischen Stadt Turku, indem sie verschiedene Geschichten

des Städtischen in unterschiedlichen Zeitrahmen miteinander koexistieren lässt, ihre Gedanken, Mimik und Gestik in die Erzählung einbaut und damit ihre Persönlichkeit als Teil ihrer Positionierung im Feld offenlegt.

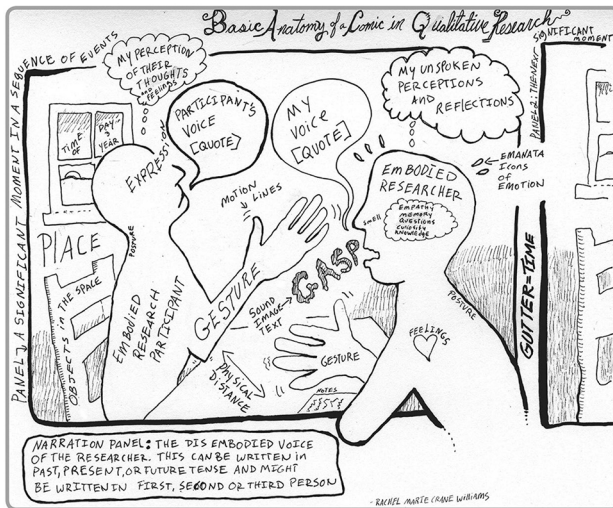
Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass comicbasierte Forschung zunehmend Relevanz erfährt und Wissenschaftler:innen aus unterschiedlichen Disziplinen und epistemologischen Hintergründen tangiert. In der Geographie werden Comics nicht mehr ausschließlich als Forschungsobjekte, sondern als Forschungspraxis begriffen, wobei es den geographischen Comicvertreter:innen in ihren praktischen Arbeiten vor allem darum geht, Standpunkte, Momente, Emotionen und Beziehungen sichtbar zu machen, die bisher entweder gesellschaftspolitisch oder wissenschaftspraktisch unterbelichtet blieben. Oder wie Fall (2021: 32) schreibt: es geht darum Forschung anders zu gestalten, um »alternative Welten« zu kreieren. An dieses Motiv möchte ich anknüpfen, indem ich zunächst verschiedene mehr-als-menschliche Qualitäten von Comics identifiziere und darauf aufbauend den Entstehungsprozess des kollaborativ entwickelten Comics vorstelle.

3.5.2 Mehr-als-menschliche Qualitäten von Comics

Nonverbale Elemente wie Bewegungsabläufe sowie Mimik und Gestik – und damit Relationen zwischen Entitäten – lassen sich in Comics vergleichsweise gut abbilden. Nicht zuletzt deshalb spielen sie für die Erzählung von Mensch-Tier-Beziehungen schon lange eine zentrale Rolle (bspw. Lucky Luke, Die Peanuts mit Snoopy und Charlie Brown, Garfield etc. – für eine Übersicht s. Herman 2018a und Yezbick 2018). Mehr als andere Medien sind Comics dazu in der Lage, innige Verbindungen zwischen menschlichen und tierlichen Lebewesen zu zeigen – wie dies insbesondere Watterson (2003) mit seinem bekannten Comicstrip »Calvin und Hobbes« gelingt –, oder die Grenze zwischen Mensch und Tier aufzulösen, wie u. a. im Comic »Maus« von Spiegelman (1986) sehr eindrücklich gezeigt wird. Bezogen auf letzteren hält Spiegelman in einem Interview fest, dass die Benutzung von Tieren als Chiffre einen direkten Zugang zu menschlichem Trauma ermöglichen soll (Groth & Fiore 1988: 190f). Die Lesenden in einen entfremdeten Raum der Assoziation und Dissoziation führen (Whitlock 2006: 977) und durch Tierformen hindurch zu den erlebten Gefühlen von Menschen im Holocaust vordringen, darum geht es dem Zeichner, der sich hiervon und durch die strategische Vermeidung menschlicher Gesichtsdarstellungen, »a much more direct way of dealing with the material« (ebd.) verspricht. Durch diese unmittelbare Direktheit zum Materiellen hebt sich der

Comic von der reinen Textform ab, weshalb Herman (2018b) in ihm und mit Bezug zu den Multispezies-Ethnographien (Kirksey & Helmreich 2010) vor allem ein Potenzial zur Beschreibung von Prozessen in Mensch-Tier-Kontaktzonen sieht, »for (re)imagining the dynamics of self-other relationships that cross the species boundary« (Herman 2018b: 12).

Abb. 11: Simultanität von Verkörperung, Gefühlen, Sound uvm. und die Aneinanderreihung ausgewählter und miteinander in Beziehung stehender Elemente bzw. Panels als grundlegende Comic-Anatomie.



Quelle: Williams 2012, zit. n. Kuttner et al. 2021: 202

Diese Ausführungen legen nahe, dass dem Comic mehr-als-menschliche Qualitäten zuzuschreiben sind, auf welche Williams (2012) – wenn auch nicht in einem mehr-als-menschlichen Kontext – indirekt verweist (Abb. 11). In ihrem Beitrag zur comicbasierten Darstellung von Gesprächen mit inhaftierten Frauen gelingt es der Autorin aufzuzeigen, wie Comics als Instrument zur Vermittlung von Emotionen und sinnlichen Erfahrungen im Austausch mit Interviewpartner:innen eingesetzt werden können. Dabei sieht sie im Comic mehr als nur eine Geschichte: »this way of presenting experiences also allows me to succinctly share the sounds, sights, and even smells of prison,

as well as the conversations and body language« (ebd.: 92). Comics verfügen demnach über das Potenzial, das leiblich-affektive Erleben von Situationen und Atmosphären zu vermitteln, die ganz wesentlich durch Geräusche und Gerüche und/oder die Körpersprache von den an der Begegnung beteiligten Entitäten konstituiert werden. Während Peterle (2021: 59) ebenfalls konstatiert, dass es vor allem die Beziehung zwischen Körpern und der Umgebung ist, die im Comic (ohne erforderliche textliche Beschreibung) sichtbar werde, trägt Flowers (2017) die Diskussion über den Ausdruck leiblichen Spürens eine Ebene weiter, wenn sie beschreibt, wie sie und andere sich leiblich und affektiv in die Bewegungen und Gefühle der gezeichneten Comicfiguren hineinversetzen. Viszerale lässt sich in Form von Comics demzufolge nicht nur vermitteln, ausdrücken und sichtbar machen, sondern in gewisser Weise auch nachfühlen. Vielleicht ist dies genau das, was Latham & McCormack (2009: 253) als »pre-signifying affective materiality« bezeichnen, die den Bildern innewohnt und leiblich-affektiv spürbar wird. Oder der von Roberts (2013: 386) angeführte »in-between« status [...] haunting between material and immaterial, real and virtual«, den die Autorin in ihrer Konzeptionalisierung von Bildern in der Humangeographie ableitet und der die Vermittlung und Nachempfindung visueller, auditiver, gustatorischer und olfaktorischer Elemente zwischen Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem durch Comics erklärbar(er) macht.

Um Affekte auszulösen und wissenschaftliche Erkenntnisse nachfühlbarer zu machen, wird auch im wissenschaftlichen Schreiben mit neuen performativen Formen experimentiert (Lorimer & Wylie 2010; Stewart 2011, 2014). Zudem lassen sich Geräusche und Gerüche mittels Beschreibung in (mehr) Worten übermitteln. Die Wirkung der Übersetzung viszeraler Elemente in Bildform unterscheidet sich dennoch von jener in Text, da sie jeweils auf zwei unterschiedliche Modi des Verstehens verweisen. Während der Prozess des Verstehens in der comicbasierten Vermittlung im Wesentlichen über Affekte sowie sinnliches Nachspüren eingeleitet wird und die Lesenden dadurch multisensorisch in die Geschichte »eintauchen«, geschieht das Verstehen beim Lesen von wissenschaftlichen Texten vor allem durch Reflexion¹⁷. Oder anders formuliert: Es sind die simultan stattfindenden Prozesse, die Überlappung

17 An dieser Stelle ist anzumerken, dass ein im Rahmen einer wissenschaftlichen Zeitschrift veröffentlichter Comic vermutlich »reflexiver gelesen und verstanden« wird, als ein Comic außerhalb des wissenschaftlichen Kontextes. Hierzu liegen bisher jedoch keine Untersuchungen vor.

materieller, diskursiver, viszeraler, leiblich-affektiver und atmosphärischer Aspekte in der Ko-Konstitution von Momenten, die in der Comicerzählung anders als im Textformat zur Darstellung gebracht werden können und damit das gemeinsame Werden zwischen Entitäten greifbarer machen. Comics ermöglichen demnach ein tiefgehendes Verstehen von (nichtlinearen) Situationen, die durch Worte bzw. durch (lineare) Verschriftlichung nur schwer zu beschreiben sind. Laurier (2014: 245) drückt dies in der Erläuterung seiner Comic-Transkripte folgendermaßen aus: »[it] offers the possibility of sustaining the transcript as a record of an event while also helping sensitise us to the timing and spacing of the verbal, visual, embodied, environmental, material and kinaesthetic aspects of that earlier event«. Dieses spezifische Charakteristikum des Comics bietet Forschenden die Möglichkeit, wissenschaftliche Erkenntnisse dicht und auf mehreren Bedeutungsebenen gleichzeitig stattfindend zu erzählen (Kuttner et al. 2021) und damit ein Bewusstsein für die vielfältige Verstrickung von Entitäten in einer mehr-als-menschlichen Welt zu generieren. Vor diesem Hintergrund, finde ich, ist die Überlegung des Einsatzes von Comics als narratives Medium für mehr-als-menschliche Geographien naheliegend. Bestätigung für meine Überlegung sehe ich bei Menga & Davies (2020: 671), welche die Kommunikationsform als eine »with particular posthuman tendencies and capabilities« beschreiben sowie bei Jeffrey (2016: 5), der die Operationalisierung von Comics, basierend auf Deleuze & Guattari (1987), als »rhizomatisch« bezeichnet. Inwiefern sich nun ein Comic mit postdualistischem Anspruch umsetzen lässt, wird im nächsten Abschnitt geschildert.

3.5.3 Kollaborative Comicerstellung: Mensch-Tier-Beziehungen alternativ erzählen und sichtbar machen

Die Erstellung des Comics wurde als kollaboratives Projekt zwischen einem professionellen Illustrator bzw. Comiczeichner und mir angelegt. Da ersterer bereits Erfahrung in der Erforschung von Mensch-Tier-Beziehungen gesammelt hatte (Bonato 2012) und mehrere Jahre in der Schweiz lebte, war ihm die schweizerische Debatte zur Wolfsrückkehr nicht ganz unbekannt. Die comic-basierte Erzählung stellt einen Teaser einer sich fortsetzenden Geschichte dar, deren Umsetzung erst durch die Einwerbung von Fördergeldern realisiert werden konnte. In einem ersten Projekttreffen wurden die Zielgruppe festgelegt und potenzielle Erzählstränge diskutiert. Auf Grundlage eines bereits veröffentlichten Papers (Schröder & Steiner 2020), meiner Erfahrungen während

der Feldforschung und der Einschätzung des Illustrators, schienen mir für das gesteckte Ziel – der visuellen Vermittlung körperlich-leiblicher und sinnlich-emotionaler Dimensionen in Mensch-Tier-Begegnungen – vor allem die Erlebnisse durch Jäger:innen und Wildhüter:innen geeignet zu sein. Sie jagen und beobachten dieselben Tiere wie die Wölfe, bewegen sich über weite Strecken im geteilten Revier bzw. Territorium und begegnen sich daher vergleichsweise häufig, sie müssen sich in andere Lebewesen hineinversetzen, hierfür ihre Sinne aktivieren und sind sowohl zur Tages- als auch Nachtzeit aktiv. Als die Entscheidung gefallen war, das Wechselverhältnis zwischen Vertreter:innen der Jagd und des Calandarudels bilderzählerisch zu vermitteln, stellte ich dem Comiczeichner die Portraitfotografien der befragten Personen, Fotos des Untersuchungsgebietes, Audiomitschnitte der Interviews sowie meine aufgezeichneten Selbstgespräche zur Verfügung. Auf Grundlage dieses Datenmaterials und durch das Betrachten von Wolfsdokumentationen und das Abhören der Audiomitschnitte bei gleichzeitiger Ausarbeitung erster Skizzen, machte sich der Illustrator mit dem Forschungsthema tiefer vertraut. Um Wölfe »live« zu zeichnen und so die Anatomie der Tiere besser zu verstehen, besuchte er außerdem einen Zoo und schrieb seine Gedanken in einem Notizbuch nieder (Abb. 12). Das Drehbuch, welches die Grundlage für das Storyboard bildet, entwickelten wir in mehreren Projekttreffen gemeinsam und legten uns darin auf einen Jäger namens Peter¹⁸ als Protagonisten und das Calandarudel in der Nebenrolle fest. Peter ist keine fiktive Person, er war ein Interviewpartner und sieht den Wolf als zentralen Bestandteil im Ökosystem des Calandas. An ihm und seinen Erlebnissen mit Wölfen und anderen Wildtieren, sollten die körperlich-leiblichen und sinnlich-emotionalen Mensch-Tier-Beziehungen zur Darstellung gebracht werden. Die entwickelte Geschichte hatte sich im Feld nicht eins zu eins so zugetragen, sondern ist das Ergebnis einer Verdichtung des empirischen Materials und wurde vor Fertigstellung durch einen örtlichen Jäger und einen Wildhüter validiert.

Sowohl für den Comiczeichner als auch für mich stellte die Herangehensweise an die Comicerzählung ein Novum dar, bei dem ich mich mit neuen Fragen konfrontiert sah: Wie ist die Übersetzbarkeit leiblicher und viszeraler Erfahrungen durch die dreifache Vermittlung zwischen einem Jäger, einem Illustrator und mir als Wissenschaftlerin zu bewerkstelligen und wieviel Vorgabe durch die forschende Person darf sein bzw. wieviel künstlerische Gestaltungsfreiheit wird dem Zeichnenden eingeräumt? In letzterer Hinsicht ent-

18 Um die Anonymität zu wahren, wurde der Name abgeändert.

schied ich mich für einen Mittelweg, der durch die Anweisung an den Illustrator gekennzeichnet war, ausschließlich Szenen zu skizzieren, die auf das gesammelte Interviewmaterial bzw. das entwickelte Drehbuch zurückführbar sind. Entsprechend eines mehr-als-menschlichen Zugangs erhielt der Zeichner außerdem den Auftrag, Tiere nicht als passive Wesen zu illustrieren, über welche Menschen verfügen können, sondern deren eigene Logiken und damit die »Unbestimmtheit von Materie« (Barad 2007) in die Darstellungen mit einfließen zu lassen. Zudem sollten Menschen und Tiere nicht in Kontrast zueinander dargestellt werden. Während die Anordnung der Panels sowie die Wahl der Farbgebung nicht vorgegeben waren, bekam der Illustrator hinsichtlich der Übersetzbarkeit von Sinneseindrücken die Anweisung, den leiblich-affektiven Gehalt des zur Verfügung gestellten Materials zu fokussieren und das generierte Wissen miterlebbarer, erfahrbarer und näher an der Viszeralität des Gegenstandes zu vermitteln. Inwiefern dies gelungen ist und welche Comic-Stilmittel schlussendlich für die Erzählung mehr-als-menschlicher Narrative Anwendung fanden, kann im letzten Abschnitt des Ergebnisteils, in Kapitel 5 nachgelesen werden. Zuvor werden die Ergebnisse aus der Empirie vor dem Hintergrund der drei gewählten Theorien (schriftlich) präsentiert, wobei im ersten Teil pragmatisch-transaktionistische Mensch-Wolf-Beziehungen den Schwerpunkt bilden.

Abb. 12: Skizzen und Notizen des Illustrators.



Quelle: © Patrick Bonato.

