

5 Leibliche und viszerale Beziehungserfahrungen zwischen Menschen, Wölfen und anderen Tieren im Comicformat

Wie bereits in Kapitel 3.5.3 zum Thema kollaborativer Comicerstellung erläutert, sind es vor allem die Erzählungen von Vertreter:innen der Jagdwirtschaft, die auf eine Reihe leiblich-viszeral erlebter Beziehungserfahrungen im Kontext der Wolfsrückkehr hindeuten¹. Aus diesem Grund spannt sich der entwickelte Comic rund um eine Gruppe aus befragten Jägern² auf und stellt deren Verhältnisse zu Tieren in den Mittelpunkt. Im Besonderen soll es darum gehen, gewonnene Erkenntnisse zu direkten und indirekten Mensch-Tier-Begegnungen sowie zu Fehl- bzw. Streifschüssen (vgl. Kap. 4.2.2) näher an der Leiblichkeit und Viszeralität zu erzählen. Der kollaborativ erstellte Comic wird in diesem Kapitel nicht zur Gänze gezeigt³, sondern es gilt anlehnend an

- 1 Dieses Kapitel basiert in weiten Teilen auf der Publikation Schröder (2022a).
- 2 Als Vertreter:innen der Jagd standen im Untersuchungsgebiet ausschließlich Männer zur Verfügung, weswegen im Comic auch nur Männer gezeichnet wurden und an dieser Stelle auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet wird.
- 3 Der vollständige Comic-Teaser (Bonato & Schröder 2020) ist unter dem folgenden Link abrufbar: https://www.researchgate.net/publication/355395774_Comic_Die_Ruckkehr_r_der_Wolfe_in_die_alpine_Kulturlandschaft. Im Rahmen der Ausstellung »COHABITATION – Raum für alle Arten. Die Zukunft alpiner Städte und das Zusammenleben von Menschen und Tieren« im Kunstraum Innsbruck vom 23. April bis 12. Juni 2021, wurde der Wolfcomic einem breiten Publikum vorgestellt. Die einzelnen Comicstrips wurden filmisch bearbeitet, auf eine Leinwand projiziert und mit einer Tonspur versehen (u.a. mit Geräuschen aus dem Wald, Wolfsgeheul, durch Spazieren im Wald verursachte Laute, Schüsse), wodurch sich der Comic multisensorisch erfahren ließ. Die Beschreibung zur Ausstellung kann unter dem folgenden Link nachgelesen werden: <https://www.kunstraum-innsbruck.at/archiv/ausstellungen/cohabitation> (Kunstraum Innsbruck 2021).

Kapitel 3.5.2 vielmehr darzulegen, inwiefern spezifische Comic-Stilmittel für mehr-als-menschliche Narrative fruchtbar gemacht werden können (Tab. 1).

Tabelle 1: Comic-Stilmittel und ihr Potenzial für mehr-als-menschliche Narrative

Comic-Stilmittel	Potenzial für mehr-als-menschliche Narrative
Geräusch/ Soundelement	Vermittelt Atmosphäre Lenkt Fokus auf Affekte und Relationen
Körpersprache/ Bewegung	Macht emotionale Verbindung sichtbar (ohne Worte) Vermittelt <i>agency</i> und leibliche Kommunikation (bspw. durch Affekte) Schärft Bewusstsein für Menschen und Tiere als leibliche Wesen
Zeichenstil/ Farbgebung	Vermittelt Atmosphäre Schärft Bewusstsein für Menschen und Tiere als nichtdualistische Wesen mit ähnlichen Motiven
Plurivektorialität/ Simultaneität verschiedener Prozesse	Berücksichtigt menschliche und mehr-als-menschliche Perspektiven und Logiken (gleichzeitig) Zeigt die mehrdimensionale, zirkuläre und immanente Verstrickung von Entitäten Schlüsselt Momente der Transformation in Begegnungen auf und fördert Verständnis für Prozesse eines gemeinsamen Werdens Ermöglicht die Auflösung von Grenzen zwischen Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem
Affektive Materialität der Bilder/Panels	Erzeugt ein zeitlich entkoppeltes Reflexionsmoment, in dem Da_zwischen von Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem Raum gibt und damit mehr-als-menschliche Forschung zugänglicher macht Macht <i>agency</i> in Momenten der Begegnung sichtbar Macht Viszerales vermitteln- und nachfühlbar

Quelle: Schröder (2022a)

Abb. 16: Jäger Peter beim Versuch einen Hirsch zu erlegen. Der Schuss lässt die Tiere aufhorchen, die Stimmung ist angespannt.

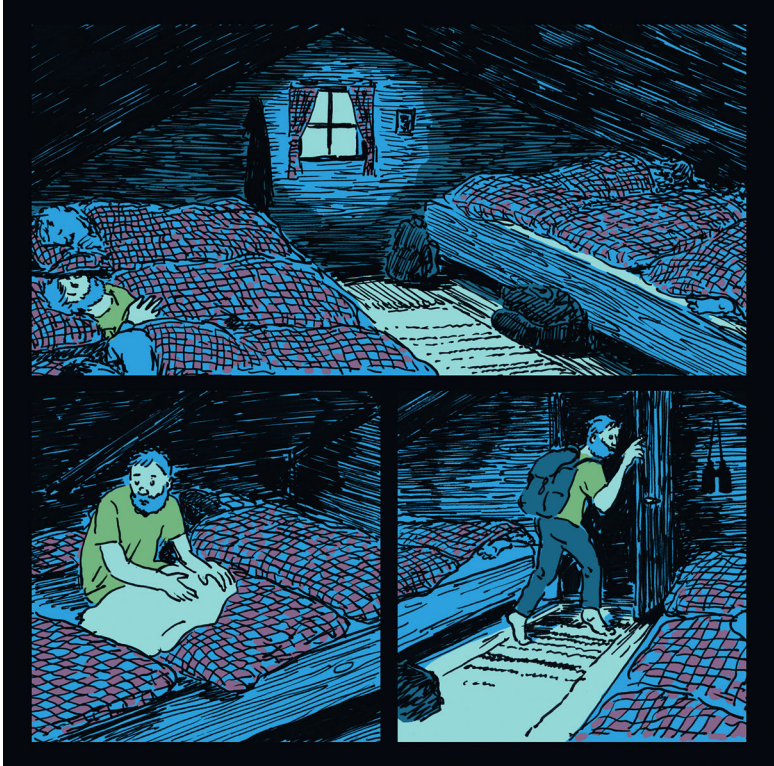


Quelle: © Patrick Bonato

Ein erstes solches Stilmittel ist das Arbeiten mit *Soundelementen* (Abb. 16), womit den mehr-als-menschlichen Akteuren nicht nur eine »Stimme« gegeben werden kann (im Fall von Wölfen wäre die Darstellung von Geheul in Form von »wohooo!« denkbar), sondern die gleichzeitig auch Auslöser für Affekte und damit Beziehungen sind. Im entwickelten Comic geschieht dies beispielsweise durch das PENG! (Abb. 16) – einem Schuss, durch welchen die Entitäten in Verbindung miteinander treten. Die Hirsche einerseits mit Jäger Peter, indem sie vor ihm die Flucht ergreifen, ebenso ein Tier, das durch ihn möglicherweise verletzt wurde und er deshalb in seiner Körpersprache sichtlich an-

gespannt wirkt; andererseits das Calandarudel mit dem Jäger, weil es auf seine Schüsse und die anderer Jäger:innen konditioniert ist (vgl. Kap. 4.1.1).

Abb. 17: Jäger Peter kann nicht schlafen, er denkt nach und schleicht sich aus der Jagdhütte raus.



Quelle: © Patrick Bonato

Während nun Abbildung 16 mit dem PENG!-Schriftzug und den Bewegungen der Tiere einen lauten und geräuschreichen Moment darstellt, wird in Abbildung 17 Stille zum Ausdruck gebracht. Bilderzählerisch wird hierdurch in beiden Fällen Atmosphäre vermittelt. Wie sich in Abbildung 17 außerdem

zeigt, ist Peter wegen des Streifschusses sichtlich bedrückt. Es bedarf an der Stelle keiner textlichen Erläuterung, um seine Sorge wahrzunehmen, da seine leibliche und emotionale Verbindung mit dem verletzten Tier durch seine *Körpersprache* ausgedrückt wird. Anlehnend an Spiegelmans »Direktheit zum Materiellen« (Whitlock 2006: 977; s. Kap. 3.5.2) im Comic, welche das Bewusstsein für Menschen und andere Tiere als grundsätzlich leibliche, miteinander verbundene und insofern nichtoppositionelle Wesen schärfen kann, identifiziere ich daher die Darstellung von Mimik und Gestik bzw. *Körpersprache* und *Bewegung* als zweites Stilmittel, welches sich für die Erzählung nichtdualistischer Mensch-Tier-Narrative einsetzen lässt.

Eine Bewusstseinserschärfung für die Gemeinsamkeiten zwischen Mensch und Tier und für einen nichtdualistischen Blick auf dieselben, kann in der bilderzählerischen Vermittlung auch durch den *Zeichenstil* geschehen, weswegen die Lebewesen im entwickelten Comic in Schraffuren und damit ähnlich dargestellt werden. Darüber hinaus wird durch die *Farbgebung* Atmosphärisches ausgedrückt, welches im Comic auf die Lesenden unmittelbarer wirkt, als durch eine textliche Beschreibung. Den Zweck wissenschaftliche Ergebnisse weniger anthropozentrisch zu vermitteln, kann auch das Charakteristikum *Plurivektorialität und Simultaneität verschiedener Prozesse* erfüllen, indem spezifische Momente sowohl durch menschliche als auch durch tierliche Perspektiven Berücksichtigung finden. Im hier vorgestellten Comic stellen dies beispielsweise Aktivitäten und multisensorische Erfahrungen wie Mobilität (Abb. 16 und 20), die Einbettung in ein Sozialgefüge (Abb. 18) oder das Essen von Fleisch dar (Abb. 19 und 21).

Diese bilderzählerische Aneinanderreihung menschlichen und tierlichen Werdens im selben Moment kann für die Mehrdimensionalität von Praktiken und die Verbundenheit zwischen verschiedenen Lebensrealitäten sensibilisieren. Sie deutet damit auf den nichtkausalen und insofern trans- und intraaktiven Charakter von Mensch-Tier-Beziehungen hin, der auch zu erkennen gibt, dass menschliche und mehr-als-menschliche Entitäten an mehreren Orten »gleichzeitig sein« können. Oder anders formuliert: Der Comic liefert tiefgehende Einsichten in die zirkuläre und immanent miteinander verwobene Freisetzung materieller, diskursiver, leiblich-affektiver, sinnlich-emotionaler und atmosphärischer Dimensionen sowohl bei direkten als auch indirekten Mensch-Tier-Begegnungen.

Abb. 18: Soziale Einbettung von Wölfen und Menschen. Deren Perspektiven und Aktivitäten lassen sich im Comic simultan vermitteln.



Quelle: © Patrick Bonato

Abb. 19: Das Essen eines Stück Hirschfleisches als viszerales Erlebnis.



Quelle: © Patrick Bonato

Damit meine ich beispielsweise die in Abbildung 20 abgebildete Materialität des Blutes, die Peter sieht, die er spürt, die ihn gleichzeitig affiziert und ihn emotional mit dem Hirsch in Verbindung treten lässt. Oder die in Abbildung 21 stattfindende Begegnung zwischen Mensch und Wolf, die beide leiblich-affektiv berührt und bei der Peter den Wolf sieht und hört (und von demselben im Ausdruck von Augen und Ohren betrachtet und gehört wird, vgl. Pütz 2019). Die *agency* des Hirschflesches drückt sich in der Begegnung von Peter mit der Blutspur aus, die *agency* des Wolfes in dem unverfügbaren Moment (Rosa 2016; vgl. Kap. 4.3.1) des Aufeinandertreffens von Peter mit dem rückkehrenden Wildtier. In beiden Fällen gehen die Beteiligten transformiert aus den Begegnungen hervor bzw. erzeugt jede Veränderung auf der einen Seite eine unmittelbare Veränderung auf der anderen Seite.

Anknüpfend an das fünfte Stilmittel der *affektiven Materialität der Bilder/Panels*, versteht sich der entwickelte Comic nicht nur als Medium des Ausdrucks leiblich-affektiver und sinnlich-emotionaler Wirklichkeiten. Vielmehr soll er auch dazu dienen, diese Wirklichkeiten nachfühlbarer zu machen. Dies wird am Beispiel von Abbildung 19, dem Essen eines Stück Hirschfleisches durch einen Jäger illustriert. Die Zeichnung wirkt viszeral, sie verweist die Lesenden auf ihr Körperinneres und trägt möglicherweise zu erhöhtem Speichelfluss bei. Ebenfalls wird diese viszerale Qualität von Comics in der Zusammenstellung der Panels in Abbildung 20 zum Ausdruck gebracht, als Peter mit seiner Hand in die von ihm vermutete Blutspur greift und sich das

Blut des Hirsches an seinem Finger festsetzt. Die affektive Materialität der Comicbilder in Kombination mit dem plurivektorialen Charakter erzeugt hier einen Reflexionsmoment. Dieser verschafft dem Da_zwischen von Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem – also jenen Verbindungen, die mit dem Auge oder dem Ohr alleine nicht auszumachen sind – Raum und macht mehr-als-menschliche Forschung damit zugänglicher. Auf diese Weise appellieren Comicinhalte an unbeabsichtigte, viszerale Reaktionen und generieren damit eine andere Form von Intensität, als jene, die durch die Verschriftlichung von Ergebnissen entsteht. Sie geben zu verstehen, dass Mensch-Tier-Begegnungen nahe gehen und Materie bzw. Tier und Mensch niemals abgekoppelt vom jeweiligen Gegenüber gedacht werden können.

Vor diesem Hintergrund liefert die Methode des kollaborativen Comics nicht nur tiefgehende Einsichten in die Übersetz- und Nachführlbarkeit leiblich-affektiver und sinnlich-emotionaler Aspekte in Mensch-Tier-Beziehungen, sondern aus ihr bzw. aus der Dreierkonstellation zwischen Forscherin, Illustrator und Peter lassen sich ebenfalls für die in Kapitel 3.5.1 identifizierte Phase 3 »Comic als Praxis« neue Erkenntnisse ableiten. So fördern beispielsweise alleine schon die Nachfragen zum gewählten Forschungsgegenstand durch eine fachfremde Person und deren narrativ-visueller Blick, neue und bisher nicht beachtete Perspektiven auf denselben. Erst in der Kollaboration kristallisierte sich heraus, dass sich die Bedeutung leiblich-affektiver und sinnlich-emotionaler Aspekte im Kontext der Wolfsrückkehr insbesondere an der Jäger:innenschaft vergleichsweise gut veranschaulichen und nachvollziehen lässt. Zudem ergeben sich aus der mit dem kollaborativen Comic verbundenen Aufgabe der Entwicklung eines Drehbuchs völlig neue Fragen für Geograph:innen: Wie lässt sich das gesammelte Datenmaterial in eine für die Lesenden spannende und nachfühlbare Geschichte übersetzen, welche berichteten und beobachteten sowie leiblich erlebten Erfahrungen müssen in dem Zusammenhang vordergründig und hintergründig behandelt und welche ausgeschlossen werden? Diese bilderzählerische Abstraktion des umfangreichen empirischen Materials kann einerseits mit Unwohlsein und Unbehagen verbunden sein, sie eröffnet andererseits aber eine neue Sphäre der Assoziation, in der die Verstrickungen zwischen Menschlichem und Mehr-als-Menschlichem und die Gemeinsamkeiten derselben geschärft und konkretisiert werden. Die kollaborative Comicpraxis und die damit verbundenen Zeichnungen entfalten daher eine gewisse Wirkmächtigkeit, die sich nicht nur zwischen ihren Ausführenden bzw. dem Projektteam entfaltet, sondern auch in den Reaktionen Peters als Lesender, bei weiteren Betrachter:innen,

in den zukünftigen Arbeiten des Illustrators, im vorliegenden Text sowie in daran anknüpfenden Publikationen. Darüber hinaus drückt sie sich in einem tiefgehenden Verstehen mehr-als-menschlicher Prozesse im gewählten Untersuchungsgebiet aus, indem ich durch den Comic hindurch zu den leiblich-affektiven und sinnlich-emotionalen Erfahrungen der Menschen und Tiere nun besser vordringen kann.

Abb. 20: Jäger Peter entdeckt eine Bluts spur und fühlt deren Konsistenz und Temperatur.



Quelle: © Patrick Bonato

Abb. 21: Mensch-Wolf-Begegnung – ein Moment der Unverfügbarkeit.

