

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 108 (2012)

Heft: 2: Under Construction : Räume im kulturwissenschaftlichen Fokus

Artikel: Vom Panel zum Closet : zur Symbolik von Räumen in Alison Bechdel's Fun Home

Autor: Frei, Dana

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-348942>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 22.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Vom Panel zum Closet: Zur Symbolik von Räumen in Alison Bechdels *Fun Home*

Dana Frei

Abstract

Alison Bechdel widmet sich in *Fun Home – A Family Tragicomic* der Aufarbeitung der komplexen Beziehung zu ihrem nicht öffentlich bekennend homosexuellen Vater, der bis zu seinem Tod im Zeichen der Illusion lebt. Als autobiographischer Text ist der Comic mit einem impliziten Anspruch auf Authentizität verknüpft. Lebensgeschichtliche Erzählungen stellen jedoch retrospektiv erzählte und subjektiv rekonstruierte Ereignisse dar. Die Autorin setzt sich mit dieser Problematik auseinander und zeichnet das gattungsinhärente Spannungsfeld zwischen Fakt und Fiktion gleichzeitig als Sinnbild ihrer Jugendjahre auf. In ihrer Auseinandersetzung mit Täuschung und Wahrheit arbeitet Bechdel stark mit der Symbolik und metaphorischen Verwendung unterschiedlicher Räume. Der Reflexion von Authentizität mithilfe ihres narrativen Einsatzes diverser diegetischer (handlungsinterner) und extradiegetischer (handlungsexterner) Räume (z. B. des zeichnerischen Raums), soll exemplarisch nachgegangen werden.

Im autobiographischen Comic *Fun Home: A Family Tragicomic* (2006), einer sogenannten *Graphic Memoir*, verarbeitet die Comiczeichnerin und -autorin Alison Bechdel (*1960) ihre persönlichen Jugenderinnerungen. Der Comic zeichnet rückblickend und reflektierend die Entwicklungsgeschichte der jungen Alison¹ nach, die zusammen mit ihrer Familie in der Kleinstadt Lock Haven in Pennsylvania aufwächst. Ihr auffällig dekoriertes Eigenheim sowie die Persönlichkeit des Familienvaters stechen in dieser ländlichen Umgebung stets als leicht unangepasst und exzentrisch heraus. Während ihrer Jugend scheint Alison sich dadurch immer wieder am Rande gesellschaftlicher Normen zu befinden – dies insbesondere auch später, als sich ihr eigener Bruch mit gesellschaftlichen Normen (bzw. heteronormativen Vorstellungen) herauskristallisiert. Das Buch thematisiert den Selbstfindungsprozess eines Mädchens, das sich selbst in Bezug auf seine sexuelle Orientierung und Geschlechterrolle zu finden sucht. Alison Bechdel ist mittlerweile bekennend lesbisch.

Die Autobiographin verarbeitet in *Fun Home* eine Vielzahl komplexer Themen: (sexuelle) Identitätsfindung im Jugendalter, eine unterkühlt-distanzierte Eltern-Kind-Beziehung, Abweichung von gesellschaftlichen Normvorstellungen oder auch den sozialen Druck, Angepasstheit vorspielen zu müssen. Der Text beschäftigt sich dabei insbesondere mit der komplexen Beziehung von Alison zu ihrem nicht bekennend homosexuellen Vater, Bruce Bechdel, dessen Ehe und nach aussen präsentierte Persönlichkeit Alison nach und nach als Täuschung erkennt. Nicht nur die Beziehung ihrer Eltern, sondern auch das Reichtum vorspiegelnde, kunstvoll dekorierte Eigenheim nimmt Alison immer mehr als Lüge wahr, die ihre Jugend nachhaltig prägt. Während ihrer College-Zeit stirbt Alisons Vater bei einem Unfall. Wie Bechdel im Comic andeutet, vermutet sie jedoch einen Suizid.

Die Spannungsfelder zwischen Täuschung und Wahrheit sowie Natürlichkeit und Künstlichkeit dominieren die narrative Aufarbeitung einer aussergewöhn-

lichen Jugend in *Fun Home*. Der Text ist stark von einer Thematisierung der Dichotomie von Sein und Schein geprägt. Auf der Suche nach ihrer eigenen Identität sieht sich Alison immer wieder zwischen Täuschung und Wahrheit – sowie Vorstellungen dieser Konzepte – gefangen. Der Comic thematisiert diesen Konflikt mehrfach explizit.

Auch für Bechdel als Autorin eines autobiographischen Textes spielt die Kategorie «Wahrheit» eine entscheidende Rolle. Die Frage nach dem Wahrheitsgehalt einer Geschichte stellt sich bei lebensgeschichtlichen Erzählungen ganz besonders. Philippe Lejeune spricht bei autobiographischen Texten vom sogenannten «autobiographischen Pakt», den eine Autorin mit ihrer Leserschaft eingeht.² Es handelt sich dabei um eine Art impliziten Vertrag, dass das, was erzählt wird, realen Begebenheiten entspricht, die tatsächlich so passiert sind. Durch die Bezeichnung ihres Werkes als *Memoir* deklariert Bechdel, dass es sich um ein nicht-fiktionales Werk handelt und dass eine Namensidentität zwischen Autorin, Protagonistin und Erzählerin besteht,³ auch wenn es sich dabei um verschiedene Manifestationen der gleichen Person handelt, die nicht unreflektiert gleichgesetzt werden dürfen.

Das Konstrukt «Wahrheit» und die Vermischung dieser Vorstellung mit wiederholten Eindrücken von Täuschung prägen *Fun Home* durchgehend, und zwar auf der Ebene der Erzählung (d. h. innerhalb der nacherzählten Jugend) wie auch auf der Ebene der Textgattung (Autobiographie). Der Umgang mit den erwähnten Spannungsfeldern soll im Folgenden auf diesen beiden Ebenen untersucht werden, wobei der Fokus auf den Einsatz von symbolischen «Räumen» gelegt wird. Denn in seiner narrativen und zeichnerischen Auseinandersetzung mit der Kategorie «Wahrheit» arbeitet der Text mit der Symbolik und metaphorischen Verwendung von unterschiedlichen Räumen, die ich hier – in Anlehnung an Begriffe aus der Erzähltheorie⁴ – in *diegetische* (handlungsinterne, in der Handlung selbst vorkommende) und *extradiegetische* (handlungsexterne, namentlich zeichnerische) Räume einteile.⁵

Diegetische Räume

In der Auseinandersetzung mit der Frage, was real ist und was bloße Täuschung, arbeitet *Fun Home* unter anderem mit der Symbolik unterschiedlicher Wohn- und Aufenthaltsräume aus Bechdels Erinnerung. Im Folgenden wird insbesondere auf das Eigenheim der Bechdels eingegangen, die Bibliothek des Vaters sowie das Bestattungsunternehmen, das den privaten mit dem beruflichen Raum des Vaters kombiniert.

Bechdel porträtiert in *Fun Home* ihren nicht bekennend homosexuellen Vater, der bis zu seinem Tod eine Illusion lebt: Er bleibt zeitlebens im sprichwörtlichen *Closet* versteckt. Die Ehe der Eltern hält die Lüge seiner Heterosexualität aufrecht, und diese wird innerhalb der Familie als vereinbarte Wahrheit akzeptiert. William Stewart definiert den metaphorischen Raum, also den *Closet*, in dem sich

ein nicht *geouteter* Homosexueller befindet und versteckt, folgendermassen: «The metaphorical space occupied by those who are aware of their same-sex impulses, but who are unwilling to declare them to anyone else. Thus <to be in the closet> is to live one's life ostensibly as a heterosexual, and to be <out of the closet> is to acknowledge one's sexuality.»⁶

In *Fun Home* manifestiert sich dieser metaphorische Raum im Eigenheim der Bechdels. Das eigentliche *Coming Out* hat Bruce letztlich erst mithilfe der Comicseiten, die seine Tochter ihm posthum widmet. Das Schreiben und das Zeichnen, für Alison früh zum Ventil ihrer lesbischen Identität geworden, erhalten damit für beide die Funktion der stellvertretenden Schranktüre, die sich öffnet.

Das Zuhause der Bechdels ist gleichzeitig ein Bestattungsunternehmen, das der Vater neben seinem Beruf als Englischlehrer führt. Dieses Haus wird im Titel des Comics in ironischer Verkürzung von *Funeral Home* zu *Fun Home* umgewandelt, was die Doppelfunktion des Hauses als Bestattungsunternehmen und Eigenheim betont und zugleich den Mangel an Spass in Alisons Jugend kommentiert. Auch der Untertitel, *A Family Tragicomic*, unterstreicht diese zwiespältige Haltung. Das Bestattungsinstitut kann zudem in Analogie zum Friedhof zu denjenigen Räumen gezählt werden, die Michel Foucault unter dem Begriff der *Heterotopie* fasst:

«[Heterotopien sind] wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplatzierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.»⁷

Bechdel selbst bezeichnet den dazugehörigen Ausstellungsraum, der eine Auswahl von Särgen beinhaltet, als *otherwordly*, das heisst als jenseits der alltäglichen Realität: «Though there were never any dead people in the showroom, it had the otherwordly ambience of a mausoleum.»⁸ Das (*Funeral*) *Home*, das als Wortspiel sowohl Bestattungsinstitut als auch Zuhause beinhaltet, stellt eine Art Zwischenraum dar – einen Ort, der in der Gesellschaft zwar integriert ist, sich aber trotzdem in einem ausgegrenzten Taburaum am Rande der Normalität und Alltäglichkeit befindet. Interessanterweise wählt Bruce Bechdel sogar in seinem Tod noch eine Form der sozialen Abweichung beziehungsweise des Herausstechens im bereits gesellschaftlich *ausgegrenzten* oder eher *eingegrenzten* Raum des Friedhofs – einer weiteren Heterotopie. Der phallisch anmutende Grabstein⁹, den er für sich wählt, erscheint wie ein abschliessender Kommentar zu seiner Aussenseiterrolle und ein Abschied mit Referenz zur lebenslang unterdrückten Homosexualität.

Bruce Bechdel pflegt und dekoriert zu Lebzeiten sein Haus mit Leidenschaft, was die Erzählerin der Geschichte wie folgt kommentiert und interpretiert: «He used his skillful artifice not to make things, but to make things appear to be what they were not.»¹⁰ Das Haus wird damit auch zum hauptsächlichen Fokus seiner

Fürsorge und Zuneigung, die er als Vater seinen Kindern verwehrt. Die fehlende innere Perfektion der Familie wird durch die stetige Optimierung des Zuhauses durch den Vater kompensiert. Das kunstvoll dekorierte Haus, in dem Alison aufwächst, lässt zudem (*de facto* nicht vorhandenen) Reichtum vermuten, da es wie ein Herrenhaus wirkt. Es fungiert damit nach aussen als stellvertretendes Bild für die intakte Familie, was sich aber, aus der Sicht von Alison, letztlich als reine Kulisse entpuppt. Bechdels Kommentar dazu lautet folgendermassen: «Sometimes, when things were going well, I think my father actually enjoyed having a family. Or at least, the air of authenticity we lent to his exhibit. A sort of still life with children.»¹¹ Bechdel führt weiter aus: «It's tempting to suggest, in retrospect, that our family was a sham. That our house was not a real home at all but the simulacrum of one. A museum.»¹² Die Familie als solche stellt ein lebendes (wenn auch als Stillleben bezeichnetes) Porträt der perfekten Scheinwelt dar.

Die Beziehung des Vaters zu seinen Kindern besteht hauptsächlich aus der gemeinsam durchgeführten, intensiven Verbesserungsarbeit am Haus: «My brothers and I were free labor. Dad considered us extensions of his own body, like precision robot arms.»¹³ Die Interaktion des Vaters mit seinen Kindern ist geprägt durch das lebenslange Projekt der Hausverschönerung. Das Haus wird dadurch zur Konkurrenz für die Kinder, gegen die sie kaum eine Chance haben: «My brothers and I could not compete with the astral lamps and girandoles and Hepplewhite suite chairs. They were perfect.»¹⁴ Die Kinder sind also einerseits mitverantwortlich für die stetige Perfektionierung ihres Heimes; sie helfen dadurch aber andererseits auch mit, ihren stärksten Gegenspieler im Kampf um die Aufmerksamkeit des Vaters zu gestalten.

Eine tiefere zwischenmenschliche Beziehung zum Vater, als sie sich in der gemeinsamen Hausgestaltung äussert, kommt nur über die Vermittlung durch Literatur zustande. Die Bibliothek im Heim der Protagonistin versinnbildlicht die fiktionalen Welten, in die sich der Vater vor der Realität flüchtet und in die ihm die Tochter dann auch folgt, um in der Literatur einen gemeinsamen Nenner und die Basis einer Beziehung zu ihm zu finden. Bechdel verwendet dementsprechend auch unzählige literarische Verweise, um aus ihrer eigenen Lebensgeschichte Sinn zu machen. Wie sie als Erzählerin kommentiert, denkt sie teilweise sogar in literarischen Konzepten: «I employ these allusions to James and Fitzgerald not only as descriptive devices, but because my parents are most real to me in fictional terms.»¹⁵ Literatur ist also nicht nur prägend in der zwischenmenschlichen Beziehung von Kind und Eltern – der Fiktion wird sogar ein stärkerer Wahrheitsgehalt zugeschrieben, als ihn die fiktionsfreie Realität zu haben scheint.

Extradiegetische Räume

Neben den beschriebenen diegetischen Räumen arbeitet Bechdel als Comic-Autorin auch intensiv mit dem zeichnerischen Raum, der ihr zur Verfügung steht,

um gezielt bestimmte Atmosphären zu schaffen.¹⁶ Im Folgenden wird deshalb exemplarisch auf Bechdel's Verwendung von bedeutungstragenden extradiegetischen Räumen eingegangen und insbesondere darauf, wie Bechdel den Raum der Comicseite und den Raum des Panels¹⁷ zeichnerisch und narrativ nutzt und welche Effekte sie damit erreicht.

Eindrücklich geschieht dies etwa in einer Anhäufung kleiner und beinahe gleich bleibender Panels, mit der die Comic-Zeichnerin bei einem zentralen Gespräch zwischen Vater und Tochter kunstvoll eine Atmosphäre von Anspannung und Verlegenheit kreiert, indem das zögerliche Gesprächstempo durch Schweigepausen in Zwischenpanels illustriert wird.¹⁸ In dieser Szene hat Bruce erst kürzlich von der Homosexualität seiner Tochter erfahren und outet sich ihr gegenüber ebenfalls. Bechdel verwendet den zeichnerischen Raum hier bewusst dazu, bestimmte Stimmungen innerhalb einer Handlungssequenz herzustellen: Die aneinandergereihten kleinen Panels zeigen Vater und Tochter auf einer Doppelseite mit fast gleich bleibender Position und Mimik. Einige Panels beinhalten Dialog in Sprechblasen, einige nur die Gesichter ohne Sprech- oder Gedankenblasen (Schweigepausen). Andere wiederum sind durch Bechdel aus der Retrospektive kommentiert. Die fast spürbare Unbehaglichkeit in dieser Szene wird also vor allem zeichnerisch-räumlich erreicht. Zugleich stellt diese Szene den aufrichtigsten Moment zwischen Alison und ihrem Vater dar, der durch die Vergabe einer Doppelseite zusätzlich an narrativem Gewicht gewinnt. Alisons Eingeständnis,



Illustration from Fun Home by Alison Bechdel. Copyright © by Alison Bechdel. Reprinted by permission of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. All rights reserved.

lesbisch zu sein, verbindet die beiden für einen kurzen Moment in der gemeinsamen sexuellen Orientierung.

Ein weiterer narrativ bedeutsamer Einsatz des extradiegetischen Raumes zeigt sich in *Fun Home* in der Verwendung von Comic-Panels als eine Art musealer Vitrinen, die realistisch wirkende Fundstücke aus Alison Bechdels «realer» Jugend archivieren und zur Schau stellen und damit als Link zwischen Text und Realität beziehungsweise Fiktion und Fakt fungieren sollen. Bechdel erzählt so ihre Jugend nicht nur nach; sie dokumentiert sie mit zahlreichen Archivalien.

Die jugendliche Protagonistin Alison wird in *Fun Home* in unterschiedlichen Handlungssträngen als zwanghaft genaues Kind dargestellt. Bechdel thematisiert dadurch sich selbst als detailfixierte Beobachterin und Sammlerin von Beweisstücken, die bereits in ihrer Jugend eine erstaunliche Strenge mit ihrer eigenen Fähigkeit zeigt, Realität akkurat zu repräsentieren. Dieser besonders hohe Anspruch wird im Text (handlungsintern) intensiv als Eigenschaft der jugendlichen Alison verhandelt, die mit beinahe zwanghafter Genauigkeit versucht, ein faktentreues Tagebuch zu schreiben und ständig an der Diskrepanz zwischen Fakt und Fiktion zu verzweifeln droht. Ein in der Erzählung wiedergegebener Tagebucheintrag enthält beispielsweise eine scheinbar rein faktenbezogene Darlegung der Tagesereignisse («We watched cartoons. [...] We didn't go to church»¹⁹ etc.). Trotzdem ist jeder Absatz komplett mit einem Y-artigen Symbol übermalt, das Alisons Zweifel ausdrückt, ob es überhaupt möglich sei, Realität zu beschreiben und Erlebtes akkurat wiederzugeben. Ihre Selbstzensur beginnt mit dem wiederholten Nachsatz «I think» und sammelt sich letztlich im dafür stehenden Symbol, das für eine dem Tagebuch (und auch der Autobiographie) inhärente Unfähigkeit zur tatsächlichen Faktentreue steht.²⁰

Die narrativ so präsentierte Charaktereigenschaft der jugendlichen Alison als besonders kritische Betrachterin der «Realität» zeigt sich indirekt auch bei Bechdel als Autorin eines lebensgeschichtlichen Textes, besonders in der in *Fun Home* beschriebenen und umgesetzten archivarischen Dokumentation ihrer Vergangenheit. Wie Valerie Rohy argumentiert, verwendet Bechdel ihre Panels als eine Art Archiv-Vitrinen, um einen Eindruck historischer Faktentreue zu schaffen.²¹ *Fun Home* strebt an, die Erinnerungen und Jugenderlebnisse der Autobiographin mit akribischer Genauigkeit darzustellen, und versucht, einen überzeugenden Eindruck von Authentizität und Faktentreue in Bezug auf ihre Heimat und Familiengeschichte zu vermitteln.

In Bechdels Verwendung von Panels zeigt sich die bereits erwähnte Auseinandersetzung mit Sein und Schein ebenfalls deutlich. Ähnlich, wie sich Alison in ihrem Tagebuch fragt, wie viel Wahrheit in ihren frischen Erinnerungen und Beobachtungen überhaupt stecken kann, ist auch die Autorin selbst besonders bestrebt, den autobiographischen Pakt Lejeunes einzuhalten. In *Fun Home* zeigt sich ein starkes Bemühen um Aufrichtigkeit und das Erreichen einer authentischen Wiedergabe der Vergangenheit, soweit diese in der subjektiven Präsentation selektiver Erinnerungen überhaupt möglich ist.

In ihre Zeichnungen lässt Bechdel immer wieder Abbildungen von Artefakten (wie Briefe, Fotos oder offizielle Dokumente) einfließen, deren «reale Existenz und Echtheit» durch einen zeichnerisch geringeren Abstraktionsgrad simuliert und deren «Authentizität» dadurch betont wird. Diese eher fotorealistisch und weniger comicartig gezeichneten Panels fungieren dabei als museale Vitrinen, die einzelne Ausstellungsstücke oder Archivalien präsentieren. Ihnen haftet implizit die scheinbare Qualität eines Beweises für den Realitätsbezug an. Diese eingebetteten Fotos sollen daran erinnern, dass *Fun Home* an die Geschichte einer real existierenden Familie anknüpft und auf wahren Begebenheiten basiert.

Exakt in der Mitte des Buches findet sich das einzige doppelseitige²² Panel: Es zeigt ein Foto, das für *Fun Home* von zentraler Bedeutung ist.²³ Darauf ist Alisons ehemaliger Babysitter in erotischer Pose und komplett nackt abgebildet. Durch Positionierung sowie Inhalt gleicht das Bild einem sogenannten *Centrefold*²⁴, der Aktfotografie, die als Ausfaltbild in der Mitte einer Zeitschrift erscheint. Bechdel bindet ein solches Bild in ihren Comic ein – wenn auch nicht in ausfaltbarer Form. Das Foto wurde von Bruce Bechdel während eines Familienurlaubs aufgenommen. Indem Bechdel dieses Panel zentral im Buch positioniert und zwei ganze Comicseiten dafür verwendet, verleiht sie ihm eine starke Gewichtung. Sie nutzt hier den «Gesamtraum» des Buches bewusst. Der Fund genau dieses

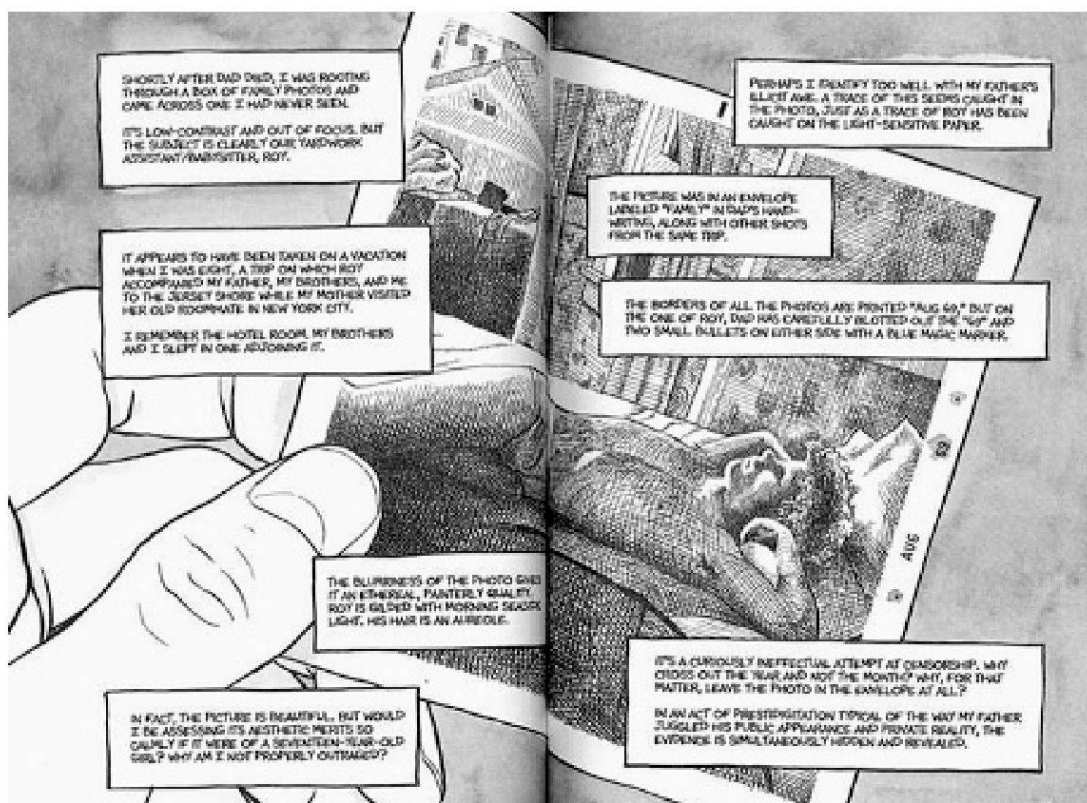


Illustration from *Fun Home* by Alison Bechdel. Copyright © by Alison Bechdel.

Reprinted by permission of Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. All rights reserved.

Fotos inmitten «unschuldiger» Familienaufnahmen führte nämlich, wie sie erzählt, zu ihrem Wunsch, die Erinnerungen an ihren Vater aus der Retrospektive aufzuarbeiten und nach Indizien dafür zu suchen, die sie als Kind nicht sehen konnte. Das Foto dient als Beweis für Bruces Doppelleben, das direkt vor ihren Augen stattfand und inmitten des familiären Alltags bewusst oder unbewusst übersehen wurde.

Bemerkenswert ist auch die Hand der betrachtenden Erzählerin, die das Foto hält. Es ist eine erwachsene Hand, was darauf hinweist, dass Alison nicht als Kind tatsächliche Zeugin der unerlaubten Affäre des Vaters mit dem jugendlichen Babysitter geworden ist, obwohl sie in diesem Familienurlaub anwesend war. Bechdel schlüpft stattdessen erst aus der Erwachsenenperspektive in die Rolle einer Zeugin, was ihr erst nach der Enthüllung der väterlichen Homosexualität überhaupt möglich wird. Indem das Panel ein Foto zeigt, das von Bechdel betrachtet wird und das gleichzeitig aber aus dem Blickfeld des Vaters aufgenommen worden ist, spiegeln sich die beiden Blicke. Sie schaut gleichsam durch die Bildperspektive über seine Schultern, wodurch sich Ann Cvetkovich zufolge Bechdels lesbische Identität im homoerotischen Verlangen des Vaters spiegelt.²⁵ Bechdel verwendet auch hier ein Panel als Ausstellungsrahmen, der realistische Beweisstücke oder Archivalien beinhaltet. Der Rahmen des Fotos, das heisst der Rahmen innerhalb des Panelrahmens, weist Details auf, die nur dann zum Bedeutungsträger werden, wenn man sie als Mittel dazu interpretiert, Realitätstreue zu simulieren.

Dieser Eindruck wird auf der nächsten Seite noch verstärkt, indem Bechdel das Foto mithilfe des Negativs in seinen Entstehungskontext stellt und auch hier nicht auf Details verzichtet.²⁶ Im Rahmen dieses Foto-Negativ-Streifens ist beispielsweise der Markenname *Kodak* enthalten, was Faktentreue impliziert. Gleichzeitig kann dies aber auch als ironischer Kommentar interpretiert werden, da der homoerotische Blick des Vaters beziehungsweise sein homoerotisches Verlangen als «sündiges Geheimnis» in einen sogenannten *Kodak Moment* eingebettet ist, also ein Bild reiner Familienidylle, wie es Kodak häufig für Werbezwecke verwendet. Dieser Negativ-Streifen hat, wie Cvetkovich erwähnt, darüber hinaus die Funktion, die Gleichzeitigkeit und Unauffälligkeit beziehungsweise Verstecktheit des sexuellen Verlangens des Vaters inmitten der vordergründigen und vermeintlichen Normalität der Familie zu repräsentieren.²⁷ Aufgenommen und aufgefunden in einer Reihe «unschuldiger» Familienaufnahmen, wird das Foto zum Symbol für das Doppelleben des Vaters.

Alison Bechdel zeichnet sich als Autorin von *Fun Home* durch ein hohes Niveau an Selbstreflexion aus. In ihrer kritischen Auseinandersetzung mit «Wahrheit» sowie ihrem eigenen Anspruch auf authentische Darstellung der Vergangenheit arbeitet sie intensiv mit der künstlerischen wie metaphorischen Verwendung unterschiedlicher diegetischer und extradiegetischer Räume. Die derart durchdachte Gestaltung dieses autobiographischen Comics, der mit verschiedenen

Mitteln versucht, einen möglichst hohen Grad an Authentizität herzustellen, stellt den Konstruktionscharakter von Erinnerung jedoch zugleich aus – ein Dilemma, das die Grundproblematik von autobiographischen Texten wiederum kritisch reflektiert und die Hauptthemen des Textes spiegelt: die grundsätzliche Unfähigkeit, Realität adäquat wiederzugeben, sowie die Konstruiertheit des Konzeptes «Wahrheit» an sich.

Anmerkungen

- ¹ Um im Folgenden die unterschiedlichen Rollen von Alison Bechdel klar unterscheiden zu können, wird in diesem Beitrag mit unterschiedlichen Namensformen operiert. Die kommentierende, autobiographisch rückblickende Erzählperson im Comic wird jeweils mit *Bechdel* bezeichnet, während die jugendliche Protagonistin der Handlung *Alison* genannt wird.
- ² Lejeune, Philippe: *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1994, 27.
- ³ Lejeune 1994, 27.
- ⁴ Der Begriff der *Diegese* bezeichnet in der Erzähltheorie die durch eine Erzählung konstituierte räumlich-zeitliche Welt. Entsprechende Attribute wie intra- oder extradiegetisch werden u. a. dazu verwendet, eine Erzählperson innerhalb oder ausserhalb der Handlung einer Erzählung zu positionieren (vgl. Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie: Ansätze. Personen. Grundbegriffe. Hg. v. Ansgar Nünning. Stuttgart: Metzler 2004). Ich verwende die Begriffe hier in Analogie dazu im Sinne von handlungsintern und handlungsextern, um Räume wie handlungsinterne Häuser von handlungsexternen Räumen wie dem zeichnerischen Raum unterscheiden zu können, die für den Comic und seine Bedeutung ebenso ausschlaggebend sein können.
- ⁵ Pascal Lefèvre verwendet in seinem Artikel «The Construction of Space in Comics» ebenfalls diese Begriffe, um handlungsinterne von handlungsexternen Räumen zu unterscheiden. Er beschreibt darin «the various types of «space» a reader encounters in a comic: diegetic space (the fictive space in which the characters live and act) versus extradiegetic space, visualized versus non-visualized space, etc.» (In: Heer, Jeet und Kent Worcester (Hg.): *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi 2009, 157–162). Während seine Ausführungen zum diegetischen Raum hingegen insbesondere auf den auf einem zweidimensionalen Blatt kreierten dreidimensionalen Raum im Comic abzielen (vgl. ebd. 2009, 157–160), beschreibt er bei seinen Erläuterungen zum extradiegetischen Raum unter anderem auch den zeichnerischen Raum der Comicseite, dessen Organisation (Panel-Raumeinteilung und Panelgrößen) narrativ bedeutsam wird (vgl. ebd. 2009, 160–161).
- ⁶ Stewart, William: *Closet*. In: *Cassell's Queer Companion. A Dictionary of Lesbian and Gay Life and Culture*. London and New York: Cassell 1995, 52.
- ⁷ Foucault, Michel: *Andere Räume*. In: Karlheinz Barck (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1992, 34–46, hier 39.
- ⁸ *Bechdel Alison: Fun Home. A Family Tragicomic*. Boston, New York: Mariner 2007, 38.
- ⁹ Vgl. Bechdel 2007, 54.
- ¹⁰ Bechdel 2007, 16.
- ¹¹ Bechdel 2007, 13.
- ¹² Bechdel 2007, 17.
- ¹³ Bechdel 2007, 13.
- ¹⁴ Bechdel 2007, 14.
- ¹⁵ Bechdel 2007, 67.
- ¹⁶ Zur narrativ effektvollen Verwendung des zeichnerischen Raums im Comic siehe u. a.: Mc Cloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial 1994.
- ¹⁷ Vgl. Definition *Panel*: «Ein einzelnes Bild in der *Panelsequenz* [sic], aus der Comics bestehen.» Packard, Stephan: *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. München: Wallstein 2006, 347.
- ¹⁸ Bechdel 2007, 220–221.
- ¹⁹ Bechdel 2007, 148.
- ²⁰ Bechdel 2007, 148.
- ²¹ Vgl. Rohy, Valerie: *In the Queer Archive. Fun Home*. In: *QLQ. A Journal of Lesbian and Gay Studies*. 16/3 (2010), 341–361 (http://muse.jhu.edu/journals/journal_of_lesbian_and_gay_studies/v016/16.3.rohy.html, Abrufdatum: 23.04.12).
- ²² Ein solches doppelseitiges Panel wird auch *double splash page* genannt – durch seine Grösse wird ihm eine besondere Bedeutung innerhalb der Narration zugewiesen: «A splash that appears across two pages of a comic book is called a «double splash» or a two-page spread. [...] When used early in the issue, the splash provides a means of establishing characters or setting as well as draw the reader's attention. If used far later, it is commonly employed to dramatically portray the climax of a story.» *Comics vocabulary*. Wikipedia – The Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Comics_vocabulary&oldid=483284659, Abrufdatum: 09.07.12.
- ²³ Bechdel 2007, 100–101.

- ²⁴ Vgl. Definition *Centrefold*: «A large photograph that covers the two pages opposite each other in the middle of a magazine, usually of a young woman with few or no clothes on, or the person who appears in such a picture.» Cambridge Dictionaries Online, <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/centrefold?q=centrefold>, Abrufdatum: 02.07.12.
- ²⁵ Vgl. Cvetkovich, Ann: Drawing the Archive in Alison Bechdel's *Fun Home*. *WSQ. Women's Studies Quarterly*. 36/1–2, 2008 (<http://muse.jhu.edu/journals/wsq/v036/36.1-2.cvetkovich.html>, Abrufdatum: 23.04.12), 111–128, hier 119.
- ²⁶ Bechdel 2007, 102.
- ²⁷ Cvetkovich 2008, 116.