

JOHANNES KRAUSE

Wilde Heimat – Der *locus amoenus* als Instrument zur Strukturierung eines Heimatbildes in postapokalyptischen Kinder- und Jugendmedien am Beispiel der Graphic Novel *Endzeit* (2018) von Olivia Vieweg

Der Beitrag untersucht, inwiefern das Heimatbild der Protagonistin der postapokalyptischen Graphic Novel *Endzeit* von Olivia Vieweg (2018) durch die Aufladung der diegetischen Gegenwart mit nostalgischer Erinnerung definiert wird. Im Zentrum der Analyse steht dabei die Frage, in welcher Weise sich die subjektive Perspektive der Protagonistin in der farblichen Gestaltung der Graphic Novel niederschlägt und das antike Motiv des *locus amoenus* als idyllischer Raum im postapokalyptischen Ödland die Vorstellung von Heimat beeinflusst.

Schlüsselwörter: locus amoenus, Intertextualität, Postapokalypse, Dystopie, Graphic Novel, Olivia Vieweg, *Endzeit*

1 Vorüberlegungen

Spätestens mit dem Erscheinen der *Tribute von Panem*-Trilogie (COLLINS 2012) plus Prequel (COLLINS 2020) begann innerhalb der Jugendliteratur ein regelrechter Hype um Werke, die in dystopischen sowie postapokalyptischen Szenarien angesiedelt sind (vgl. ULM 2012: 26). Die Gattung Dystopie wird analog zur Erwachsenen- auch in der Jugendliteratur zunehmend als hybrides Genre aufgefasst. Sie mischt ihre eigenen mit den Merkmalen anderer für die Jugendliteratur typischer Genres und Textsorten, besonders mit denen des Adoleszenz- und Abenteuerromans, zu denen die Dystopie handlungsstrukturell ein enges Verhältnis pflegt: Das Verlassen bzw. der Verlust der Heimat und die Suche nach einer neuen Heimat bzw. einem Ort der Zugehörigkeit und der Identität (Abenteuer- und Reiseliteratur) wird ebenso wie die geistige und persönliche Entwicklung der Protagonist/innen thematisiert und in den Mittelpunkt gestellt (Adoleszenzroman). Heimat soll in diesem Band nach Gebhard als räumlich, zeitlich und durch die Identität bestimmt, aber auch ihrerseits als identitätsstiftend verstanden werden (vgl. GEBHARD et al. 2007: 10). Ihre

Bedeutung als Raum der Geborgenheit komme meist erst dann zum Vorschein, wenn sie verloren worden sei (vgl. ebd. 11, 29). Es lässt sich ein affektives Verhältnis zwischen Mensch und Raum feststellen (vgl. BÖNISCH et al. 2020: 2). Die Suche nach Identität und Heimat kann die Triebfeder bilden für die Abenteuerreise, die auch gattungsbildend für die postapokalyptische und dystopische Jugendliteratur ist. Dementsprechend stehen die Bewegung durch verschiedene Räume sowie Grenzübertritte im Mittelpunkt der Handlungsstruktur postapokalyptischer Jugendmedien (vgl. GEBHARD et al. 2007: 41, POMMER 2019).

Analog zur kritischen Dystopie (vgl. LAYH 2014: 31–65) finden sich oft auch in der jugendliterarischen Dystopie vermehrt „utopische Impulse“ (KALBERMATTEN 2016: 163) als „Option einer Wendung zum Besseren, der Wiederherstellung der bisherigen Verhältnisse“ (GLASENAPP 2013: 75). Glasenapp bezeichnet diesen funktionellen Zusammenhang als „Gattungstransgression, ein enges Aufeinanderbezogenensein von Utopie und Dystopie“ (ebd. 78). Die Utopie wird in der Dystopie verankert, um eine Möglichkeit zur Besserung aufzuzeigen (ROEDER 2012: 38, ULM 2012: 31). Es findet sich eine „Dialektik aus utopischer Hoffnung und dystopischem Pessimismus“ (LAYH 2014: 25). Häufig manifestieren sich diese in einem positiven Ende der Handlung, in der der totalitäre Staat zumindest potentiell gestürzt werden kann. Beim utopischen Moment kann es sich aber auch um einen Sehnsuchtsort handeln, den die Protagonist/innen als Ziel der Reise auserkoren haben und der ihnen Hoffnung auf eine zukünftig bessere Situation bietet. Eine dritte Möglichkeit, die Utopie in der Dystopie zu implementieren, besteht darin, die Hoffnung als nostalgische Erinnerung an eine bessere, vergangene Zeit zu inszenieren, die sich auch aus dem kollektiven bzw. sozialen Gedächtnis speisen kann (vgl. ASSMANN 2006, LAYH 2014: 199) und so einen erinnerten Sehnsuchtsraum zu schaffen, der einen utopischen Topos begründet.

Olivia Viewegs Graphic Novel *Endzeit* (2018) soll im Spannungsfeld dieser utopischen Trias gelesen werden. Deutschland wurde in einer unbekannteren, nicht allzu fernen Zukunft von Zombiehorden überrannt. Die Zivilisation ist weitgehend ausgelöscht. In der erzählten Welt haben es lediglich die Städte Weimar und Jena geschafft, sich gegen die Angreifer abzuschotten und den Menschen eine mehr oder weniger sichere Zuflucht zu bieten. Hier leben die jugendlichen Mädchen Vivi und Eva. Bei einem Zombieangriff wird Eva infiziert und muss fliehen, während Vivi aus einer psychiatrischen Einrichtung zu entkommen versucht. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg durch das zombieverseuchte Ödland nach Jena, um eine neue Zuflucht, respektive Heimat zu finden. Allerdings entscheiden sie sich nach einigen Abenteuern, nicht in die Zivilisation zurückzukehren, sondern gemeinsam in der Wildnis zu bleiben.

Im Laufe der Abenteuerhandlung wird die Chronologie immer wieder durch Rückblicke in die Vergangenheit der Protagonistinnen aufgebrochen. Es stellt sich heraus, dass Vivi sich für den Tod ihrer Schwester durch Zombies verantwortlich fühlt und diese Schuldgefühle erst am Ende der Handlung besiegen kann.

Der (optischen) Raumin szenierung kommt grundsätzlich eine besondere Bedeutung als „konstitutives Element für den Comic als Bildmedium“ (ABEL/KLEIN 2016: 95) und damit auch für seine Untergattung, die Graphic Novel, zu. Die Graphic Novel ist ein „polysemiotisches Medium“ (ebd. 100), verwendet also sowohl schriftliche als auch pikturale Zeichensysteme, um ihre Geschichte zu erzählen. Außerdem werden Graphic Novels häufig in die Nähe einer Erinnerungskultur gerückt, können sogar „Räume der Erinnerung neu vermessen“ (EDER 2016: 158). In der vorliegenden Graphic Novel fällt besonders die visuelle Inszenierung der Rückblenden auf: Idyllische, friedliche Bilder beschreiben das Leben, das hinter Vivi liegt. Auch einige Zwischenstationen ihrer Reise greifen diese Bildsprache wieder auf und werden als idyllische Orte in der Tradition des antiken Motivs des *locus amoenus* inszeniert.

Die Idyllisierung eines (literarischen) Ziel- und Sehnsuchtsraums als ‚Ideal-landschaft‘ findet sich schon seit der Antike in literarischen Werken. In dieser Zeit etablierte sich vor allem in der bukolischen Hirtendichtung die Beschreibung Arkadiens als idealer Ort, wie auch die Vorstellung des Goldenen Zeitalters als vergangenes, zeitliches Ideal. Besonders der *locus amoenus* ist ein wiederkehrender Topos, den Böschenstein-Schäfer als einen idyllisch schönen Raum, der sich unter anderem durch sein Verhältnis zur Außenwelt definiert, beschreibt (vgl. BÖSCHENSTEIN-SCHÄFER 1977: 1, 12). Die „verderbte Stadt“ werde in Opposition zum „unschuldige[n] Landleben“ (ebd. 5) gesetzt, das „von der Zivilisation abgeschirmt“ (STIERSTORFER 2017: 348) ist. Durch die räumliche wie zeitliche Abgegrenztheit des Ortes wird ein Gefühl von Geborgenheit transportiert. Häufig ist der *locus amoenus* dabei als Hain oder Garten inszeniert, der eine besondere Nähe zur Natur symbolisiert. Das Motiv kann deshalb auch als ein sinnstiftender Raum gelesen werden, der nicht selten das Setting für eine Selbstreflexion des Helden/der Heldin liefert (vgl. BÖSCHENSTEIN-SCHÄFER 1977: 9).

Aus diesen Überlegungen ergibt sich die Thematik des Beitrages. Es soll untersucht werden, wie sich das Heimatverständnis der Hauptfigur im Laufe der Handlung durch die subjektive Aufladung eines Sehnsuchtsortes mit nostalgischer Erinnerung in der Tradition des *locus amoenus* entwickelt und wie die Heimat- und Identitätsstiftung innerhalb der adoleszenten Charakterentwicklung auf diese Weise strukturiert wird. Dabei soll besonders die Raum- und

Farbgestaltung als Symbol für die subjektive Wahrnehmung der Protagonistin in den Mittelpunkt der Untersuchung rücken.

2 Erzähltheoretische Grundlagen

2.1 Das narratologische Potential von Graphic Novels

Für die literaturwissenschaftliche Untersuchung ist es unabdingbar, der Graphic Novel als jugendliterarischer Gattung das narratologische Potential zuzuschreiben, das sie selbst in ihrer Bezeichnung für sich beansprucht. Schon in den 1940er Jahren wurde die Graphic Novel als anspruchsvolle literarische Unterform der Comic-Erzählung verstanden, die sich durch ihre „ernsthafte Erzählhaltung“ (KNIGGE 2016: 29) vom klassischen Comic abhebt. Es handle sich um eine „grafische Erzählung, die sich mit Innen- statt Außenwelten auseinandersetzt, einen literarischen Anspruch erhebt und in ihrer Verbindung von Bild und Text auch nach neuen Wegen sucht, um ihr Thema bestmöglich umzusetzen“ (ebd. 29). Daher könne die Graphic Novel „anhand inhaltlicher, ästhetischer oder qualitativer Merkmale als grafische Literatur typisiert werden“ (EDER 2016: 156), was dann auch mit der im deutschen Sprachraum gebräuchlichen Bezeichnung des ‚Grafischen Romans‘ korreliert.

Das Vorhandensein eines erzählerischen Moments ist in der Forschung deshalb zumindest überwiegend anerkannt, literarische Merkmale wie Erzählinstanzen, *histoire* und *discours* lassen sich durchaus auch im Comic nachweisen (genauer dazu PACKARD 2016: 57ff.). Für die „literarisch ambitionierte[n] Comicromane“ (EDER 2016: 157) mag dies in besonderem Maße gelten. Der erzählerische Gehalt einer Graphic Novel manifestiert sich in ihrem „Text-Bild-Verhältnis“, wird also von mehreren Zeichensystemen bestimmt (vgl. ABEL/KLEIN 2016: 99ff.), Groensteen spricht in diesem Zusammenhang von einer „polysemiotischen Struktur“ (GROENSTEEN 2011: 82). Da es sich beim *locus amoenus* um ein Motiv handelt, das vor allem anhand seiner äußeren Merkmale identifiziert und analysiert werden kann, soll besonders die pikurale Inszenierung als Setting für die Handlung, aber auch als Spiegel der inneren Vorgänge der Protagonist/innen im Fokus stehen.

Die Graphic Novel setzt sich mit Innenwelten auseinander (siehe oben), die auch im Mittelpunkt dieser Untersuchung stehen sollen, weshalb außerdem die Möglichkeit einer Fokalisierung auf die Hauptfiguren in grafischer Literatur zu diskutieren sein wird. Ob eine Erzählinstanz in grafischen Geschichten überhaupt angenommen werden kann, ist in der Forschung umstritten (vgl. ABEL/KLEIN 2016: 97ff.). Grundsätzlich lässt sich aber sagen, dass es für die grafi-

sche Literatur ihrer Polysemiotik wegen schwerer fallen wird, eine eindeutige Erzählinstanz zu bestimmen. Es muss aber zumindest unterschieden werden zwischen einer bildlichen und einer sprachlichen Erzählinstanz. Teilweise wird der Begriff ‚Erzähler‘ sogar gänzlich ausgeschlossen, es sei denn, er tritt als erzählende Figur in der Diegese der Geschichte auf (vgl. GROENSTEEN 2011, THON 2013, zit. in ABEL/KLEIN 2016: 100). Auch die Übertragung der in der ‚klassischen‘ Literaturwissenschaft gebräuchlichen Fokalisierung auf das grafische Medium des Comics sei nicht ohne weiteres möglich, betonen Abel und Klein (vgl. MIKKONEN 2013, GROENSTEEN 2011, 83, zit. in ABEL/KLEIN 2016: 97). Allerdings biete das Medium durchaus Möglichkeiten an, eine gewisse Subjektivität, beispielsweise durch die Wahl der ‚Kameraperspektive‘, in die Erzählung einzubringen.

Neben den erzähltheoretischen Überlegungen liefert auch das permanente Vorhandensein intertextueller Verweise auf andere Texte und Wissensbestände Hinweise auf das literarische Potential der Gattung. Diese Verweise spiegeln sich sowohl auf der Text- als auch der Bildebene wider (vgl. SCHMITZ-EMANS 2016: 277).

2.2 Raumstrukturierung in jugendliterarischen Dystopien nach Alexander Pommer

Grundlage für die Analyse soll das Modell zur Raumstrukturierung in jugendliterarischen Dystopien von Alexander Pommer (2019) bieten, mit dem sich unter anderem dystopische von postapokalyptischen Werken abgrenzen lassen.

Ausgehend von einem Nullpunkt, einer großen Katastrophe, die die Menschheit an den Abgrund führt, bildet sich in der klassischen Dystopie meist eine totalitäre Staatsform heraus, die den Bürger/innen vordergründig eine gewisse Sicherheit verspricht, sich diese Sicherheit bei genauerem Hinsehen allerdings mit einem repressiven System erkauft (vgl. ULM 2012: 29). Dabei „geht es keineswegs darum, eine unveränderbare Zukunft zu entwerfen, sondern durch die Dystopie auf Missstände aufmerksam zu machen und deren Verhinderung zu erwirken“ (PLANKA 2018: 55). Sie erhebt auf funktionaler Ebene vor allem den Anspruch, zu mahnen und zu warnen. Auch die jugendliterarische Dystopie geht zunächst diesen Weg, erschafft ein ‚Was-wäre-wenn‘-Szenario (ausführlicher dazu KRAUSE 2022), das aktuelle, noch nicht realisierte Probleme als schreckenshafte Zukunftsvision ausgestaltet (vgl. GLASENAPP 2013: 7).

Dahingegen bildet sich in der postapokalyptischen Literatur, anders als beim dystopischen Roman, keine geordnete Gesellschaftsform mit rationalen Strukturen heraus (vgl. PLANKA 2018: 53, ULM 2012: 28f.), „vielmehr ist das Chaos strukturbildendes Element“ (ULM 2012: 29). Die Individuen sind in einer le-

bensfeindlichen Umgebung auf sich selbst gestellt und müssen ihr eigenes Überleben sichern. Wie bereits erwähnt, lässt sich ein Hang zur Genrehybridisierung feststellen. Die Apokalypse dient nicht selten als Folie für andere Thematiken (vgl. DREIER 2012: 2). Die Suche nach Identität und Zugehörigkeit kann parabolisch als Suche nach einer Heimat in der apokalyptischen, lebensfeindlichen Welt dargestellt werden.¹ Postapokalyptische Werke legen wegen ihrer strukturellen Nähe zur Abenteuererzählung² (GLASENAPP 2003: 12) ihren Handlungsfokus auf die Bewegung der Protagonist/innen durch verschiedene Handlungsräume. Dabei bildet der literarische Raum seit dem *spatial turn* nicht mehr nur „räumliche Gegebenheiten in der erzählten Welt“ (POMMER 2019: 36) ab, sondern besitzt „als eine der konstitutiven Kategorien neben Handlung, Figur, Erzähler und Zeit [...] [eigene] Funktionen“ (POMMER 2017: 35).³ Neben der Steigerung der Glaubwürdigkeit der erzählten Welt durch die Unterstützung der Mimesis könne der Raum auch als Symbol oder Metapher zur Bedeutungsstruktur des Textes beitragen sowie im Sinne des gestimmten Raums (vgl. GANSEL 2010: 86) mit seiner Bildhaftigkeit die Figurencharakterisierung unterstützen. Der Raum kann durch Grenzüberschreitung oder Gewähren, bzw. Nicht-Gewähren von Bewegungsfreiheit den Verlauf der Handlung strukturieren und die Gestaltung der Welt narratologisch unterstützen (vgl. POMMER 2019: 35f.). Hier argumentiert Pommer mit Lotman, der die „Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“ (LOTMAN 1993: 332) als handlungskonstituierend einstuft.

Auf Grundlage dieser Überlegungen entwickelt Pommer ein Raumstrukturmodell, das zwei Makroraumssysteme in der jugendliterarischen Dystopie unterscheidet. Dabei geht er von einer prototypischen binären Opposition von Gesellschafts- und Naturräumen aus (vgl. POMMER 2019: 254f.).

1 Im Rahmen dieses Beitrags kann nur ein grober Überblick über die Gattungseinordnung in der Jugendliteratur gegeben werden. Ausführlich und sehr aufschlussreich zur Subsumierung (negativer) Zukunftsromane unter den Begriff der *future fiction* vgl. KALBERMATTEN 2016 und GLASENAPP 2003.

2 Auch in der Abenteuer- beziehungsweise Reiseliteratur finden sich derart inszenierte Sehnsuchtsorte, die zum Beispiel in den Werken Friedrich Gerstäckers eine sehr ähnliche Funktion ausfüllen, nämlich den nach Amerika Auswandernden eine motivierende Illusion des Lebens in der Neuen Welt zu vermitteln.

3 Pommer verweist in diesem Zusammenhang weiterführend auf SCHWARZE (1998: 170) sowie MEYER (1963: 56f.).

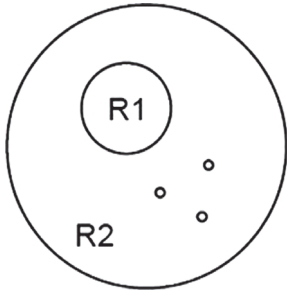


Abb. 1: Makroraumtyp I
(POMMER 2019)

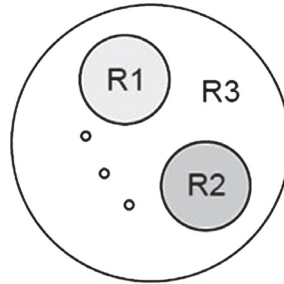


Abb. 2: Makroraumtyp II
(POMMER 2019)

Makroraumtyp I

Im ersten Makroraumtyp (Abb. 1) ist der zivilisierte Gesellschaftsraum (R1) gänzlich von der Wildnis umschlossen und in der Regel von dieser durch eine nur schwer überwindbare Grenze separiert. In dieser Konstellation ergibt sich ein Konflikt zwischen einem/einer rebellierenden Protagonisten/in und dem übermächtigen Staat, der im Kulturraum angesiedelt ist. Die Stadt symbolisiert Enge, Überwachung und Fremdbestimmtheit, steht für Immobilität (vgl. POMMER 2019: 171). Der/die Protagonist/in entflieht der Enge der Stadt meist, überschreitet die ‚semantische Grenze‘ und zieht in die Wildnis hinaus, um eine abenteuerhafte Handlung zu erleben. Zielpunkt der Reise ist im ersten Typus zunächst meist ein (imaginiertes) Sehnsuchtsraum, der unterschiedlich ausgestaltet sein kann, sich aber vom Rest der Welt unterscheiden muss. Eine mögliche Realisierung des utopischen Sehnsuchtsraums ist der *locus amoenus* (vgl. POMMER 2019: 157, HAUPT 2004). Dem besonders schlechten Ort wird ein außerordentlich schöner gegenübergestellt. Layh betont, dass eine Darstellung der innerdystopischen Utopie als arkadisch-idyllischer Sehnsuchtsraum mit Nähe zur Natur oder als konkreter Garten ein durchaus übliches inszenatorisches Mittel zu sein scheint (vgl. LAYH 2014: 121ff.). Im ersten Makroraumtyp geht es vor allem um eine adoleszente Reifung. Der/die Protagonist/in kehrt entweder in einer Kreisbewegung in die bekannte Welt zurück oder dringt in einer geraden Bewegung in einen zweiten Gesellschaftsraum ein, der allerdings ebenfalls dem Raum R1 zuzuordnen ist und ein ähnliches Gesellschaftssystem vertreten muss. Mit seiner/ihrer neu gewonnenen Erfahrung gelingt es dem/der Helden/Heldin im Sinne der kritischen Dystopie meist, die alte Gesellschaftsordnung umzustürzen und eine bessere Lebenswelt zu erschaffen oder eben den utopischen Sehnsuchtsraum zu erreichen. Damit überwiegt in diesem

Makroraumtyp der postapokalyptische Anteil und das Überleben in der Wildnis, das Pommer als Metapher für den Lebensweg und die Entwicklung der jugendlichen Protagonist/innen einordnet. Keine Option sei es hingegen, in der Wildnis selbst eine neue Heimat zu begründen (vgl. POMMER 2019: 68, 106ff.).

Makroraumtyp II

Der zweite Makroraumtyp bildet einen Konflikt zwischen zwei oder mehr Gesellschaftsräumen (R1, R2,...) ab, die durch einen Wildnisraum R3 getrennt werden. Dieser Typus zeichnet sich durch den Konflikt der Gesellschaftsformen aus, zwischen denen der/die Protagonist/in hin- und herpendelt und so sein/ihr Gesellschaftsbild ausschärft.

2.3 Raum im Comic

Im Comic manifestiert sich der Raum im visuellen Anteil des polysemiotischen Mediums. Der Raum wird innerhalb der verschiedenen Panels also bildlich und so für den/die Leser/in optisch erfahrbar dargestellt. Vor allem über die Perspektive (vgl. ABEL/KLEIN 2016: 96ff.), aber auch durch die Farbgebung und die Anordnung der einzelnen Elemente in den Panels sowie deren Größe selbst kann der Raum strukturiert werden. Abel/Klein (2016: 98) arbeiten vor allem drei Funktionen der Raumdarstellung im Comic heraus: Erstens kann der Raum schlicht als Ort der Handlung verstanden werden, zweitens eine Stimmung transportieren und drittens als gestimmter Raum Hintergrundinformationen über einzelne Figuren liefern (vgl. GANSEL 2010: 86). Die Auswirkung dieses Zusammenspiels der verschiedenen Funktionsmöglichkeiten auf die Konstruktion des Heimatbildes wird im Folgenden untersucht.

3 Die Konstruktion eines Heimatbildes in der Graphic Novel *Endzeit*

Die Strukturierung der Graphic Novel *Endzeit* kann der Makroraumstruktur I zugeordnet werden (vgl. Abb. 3). Es finden sich zwei Gesellschaftsräume (R1), die Städte Jena und Weimar, die aber durchaus als *ein* Zivilisationsraum angesehen werden können, da sie keine unterschiedlichen Gesellschaftsentwürfe vertreten. Die Protagonistinnen Vivi und Eva brechen aus Weimar aus und versuchen, sich durch die Wildnis nach Jena durchzuschlagen. Auf dem Weg treffen sie auf einige Zwischenräume bzw. -stationen. Nachvollzogen werden soll die Entwicklung des Heimatverständnisses der Hauptfigur anhand der visuellen Inszenierung der unterschiedlichen Räume, beginnend mit der Fremdbestimmtheitserfahrung in der alten Heimat (R1) über die erinnerte Heimat als nostalgisches, idyllisch inszeniertes Sehnsuchtsmotiv (U) bis hin zur abschlie-

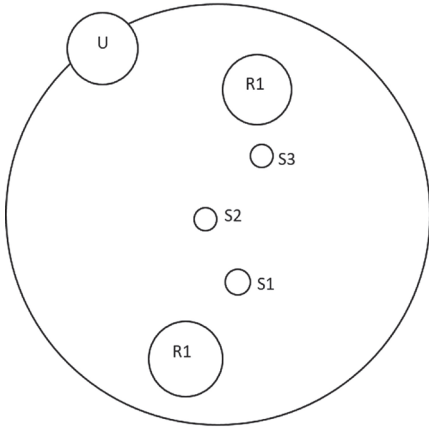


Abb. 3: Raumstruktur der Graphic Novel *Endzeit* (VIEWEG 2018 / eigene Darstellung)

benden Konstruktion eines neuen Heimatverständnisses in der Heterotopie des *locus amoenus* (S 3). Besonders die Farbwahl begründet eine inszenatorische Motivik, die im Mittelpunkt der Untersuchung stehen soll.

3.1 Weimar – Ausbruch aus der fremdbestimmten Heimat (R1)

Die Hauptfigur Vivi lebt zu Beginn der Handlung in einer psychiatrischen Einrichtung der hermetisch abgeriegelten Stadt Weimar. Sie ist – wie sich später herausstellt – wegen ihrer Ähnlichkeit zur verstorbenen Tochter der Anstaltsleiterin deren ‚Lieblingsinsassin‘ und dient ihr als Tochterersatz. Vivis Unterkunft in der Anstalt wird als Gefängniszelle inszeniert. Durch ein vergittertes Fenster dringt nur ein schmaler Lichtschein, der das enge Zimmer spärlich erleuchtet. Vivi liegt auf einer harten Pritsche, die klein gehaltenen Panels vermitteln Enge (vgl. VIEWEG 2018: 14f).⁴ Das obsessive Verhalten der Anstaltsleiterin wird ebenfalls auf der Bildebene deutlich (Abb. 4).



Abb. 4: Vivi und die Anstaltsleiterin: Das fremdbestimmte Leben (VIEWEG 2018: 11)

4 Der Primärtext *Endzeit* wird im Folgenden mit der Sigle EZ gekennzeichnet.

In einer grotesk anmutenden Szene sitzt die viel zu große Vivi wie ein Kleinkind auf dem Schoß der Leiterin. Der Hintergrund ist dunkel und trostlos gehalten, die Beziehung der beiden Figuren steht im Mittelpunkt des Bildes. Durch die Behandlung der Protagonistin als Kind wird eine deutliche Fremdbestimmung aufgezeigt, die sich auch in den Anweisungen der Anstaltsleiterin niederschlägt: So verlangt sie von Vivi, sich die Haare in einem auffälligen Pink zu färben, der Farbe, die auch die Haare ihrer Tochter hatten. An dieser Stelle treffen zwei Heimatkonzepte aufeinander. Die Anstaltsleiterin wünscht sich das alte Leben mit ihrer Tochter als idyllisches Konzept zurück, versucht sogar optisch, die Zeit zurückzudrehen. Dies allerdings führt im Umkehrschluss für Vivi zu jener von Alexander Pommer am Beginn postapokalyptischer Handlungen festgestellten Enge und Fremdbestimmung, die sich auch in der visuellen Inszenierung des Anstaltszimmers niederschlägt und aus der sie schließlich mit Hilfe eines anderen Patienten fliehen und somit die zunächst rein geographisch definierte Heimat aufgeben kann (vgl. EZ 68–73).

3.2 Erinnerte Heimat (U)

Immer wieder erinnert sich Vivi in Rückblenden an das Leben vor der Katastrophe und zeichnet das nostalgische Bild einer idyllischen Heimat (z. B. EZ 100, insb. 245–253). An dieser Stelle stellt sich die Frage nach der Fokalisierung, beziehungsweise der Erzählperspektive in besonderem Maße. Es handelt sich in den besprochenen Sequenzen um Erinnerungen der Hauptfigur, die sicherlich unstreitig durch die eigene Wahrnehmung beeinflusst sein dürften. Aus der farbmotivischen Gestaltung können Rückschlüsse auf die Wahrnehmung der Protagonistin und damit auch die Konstruktion des vergangenen Heimatbildes gezogen werden. Um der Schwierigkeit der Einordnung einer Erzählperspektive bzw. einer Fokalisierung dennoch Rechnung zu tragen, soll hier von einer zumindest persönlich gefärbten Perspektivierung die Rede sein, die sich eher an einer Figurencharakterisierung anhand des Raums orientiert denn an einer ‚echten‘ Erzählinstanz.

Es dominiert eine goldgelbe Färbung der Umgebung, die Szenerie erscheint idyllisch und lässt einen warmen Sommertag vermuten. Die Farb- und Stilwahl dieser Erinnerungssequenzen (Abb. 5) deuten auf eine Vertrautheit und Geborgenheit ausstrahlende Heimat hin, die auch auf der Handlungsebene durch das Bild eines heilen, ‚normalen‘ Familienlebens transportiert wird. Vivi gerät mit ihrer Schwester zwar in einen alltäglichen Streit (vgl. EZ 246ff.), die idyllische Farbgebung konterkariert die streitbare Stimmung allerdings und zeigt, dass es gerade diese Alltagssituationen sind, nach denen sich Vivi sehnt. Vivis Heimatverlust wird durch den gewaltsamen Tod der Schwester symboli-



Abb. 5: Vorstadtdylle: Erinnerte Heimat (VIEWEG 2018: 245)

siert, für den Vivi sich wegen des vorangegangenen Streits verantwortlich fühlt. Immer wieder begegnen ihr im Verlauf der Handlung deshalb Trugbilder ihrer toten Schwester, die unterstreichen, dass sie mit ihrem alten geborgenen Leben nicht abschließen kann (z. B. EZ 104f.).

3.3 Der idyllische Garten als *locus amoenus* (S 3 + U)

Im Zentrum der Identitäts- und Heimatsuche der diegetischen Gegenwart steht der Aufenthalt in einem als idyllischer Sehnsuchtsort inszenierten prächtigen Garten, in dem sich Höhe- und Wendepunkt der Handlung abspielen (vgl. EZ 195–216). Ein weiblich konnotierter Mensch-Zombiehybrid pflegt die Pflanzen und kümmert sich um die Natur. Fast beiläufig wird für die infizierte Eva die Möglichkeit aufgezeigt, dass ein Zombieleben als Hybrid offensichtlich möglich ist und es keineswegs zu einer vollständigen Mutation kommen muss.

In der Inszenierung des Gartens finden sich viele Merkmale des klassischen *locus amoenus*. Der Ort scheint zeitlich und räumlich von der Außenwelt abgegrenzt zu sein. Die Bilder sind in hellen Farben gehalten, es dominieren grüne und leuchtende Kolorierungen. Die Blumen befinden sich in Kübeln, die an einen römischen Garten erinnern. Der Garten ist also naturnah, lädt zum Verweilen und Ausruhen ein. Die Perspektivierung ist hier noch schwieriger zu bestimmen, da es keinen direkten Verweis auf die Gedankenwelt der Figuren gibt, wie er bei Erinnerungssequenzen zumindest angenommen werden kann. Da die grundsätzliche Möglichkeit einer Fokalisierung in grafischen Romanen höchst umstritten ist, müssen hier die Indizien, die vor allem die grafische Aufbereitung liefert, Hinweise auf eine potentiell gefärbte Perspektivierung liefern. Die im Vergleich zum Rest der Graphic Novel farbenfrohe und doch

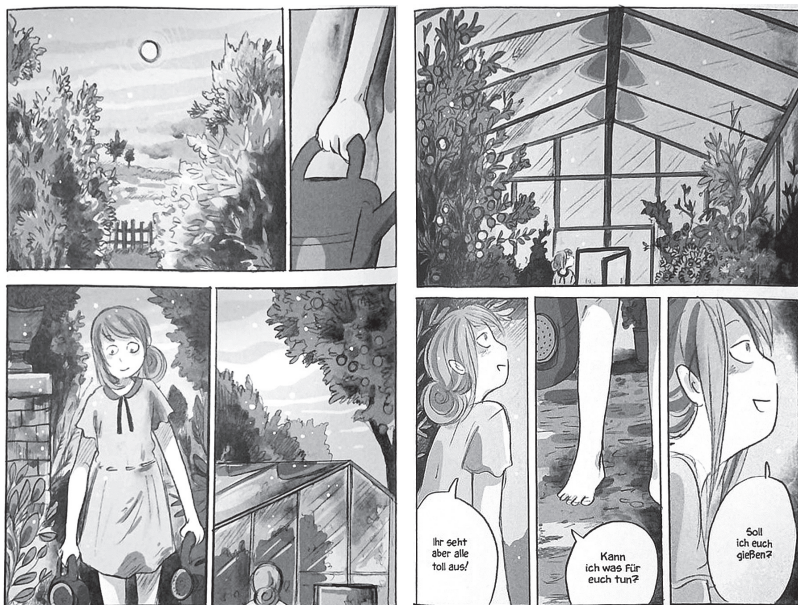


Abb. 6: Vivi beginnt, den Garten zu bebauen, und projiziert die leuchtenden Farben der nostalgisch-idyllischen Erinnerungssequenzen auf die Szenerie (VIEWEG 2018: 200f.).

etwas überzeichnete Inszenierung des idyllischen Gartens sowie traumhafte Sequenzen, in denen Vivi mit den Pflanzen des Gartens redet, deuten aber auch hier eine zumindest teilweise individuelle Färbung an. Nimmt man eine solche Perspektivierung an, lädt Vivi die Szenerie mit ihren Sehnsüchten nach der vergangenen Idylle auf. Darauf deutet die zunehmend goldgelblich-blaue Farbgebung hin, wie sie sich analog dazu in den Erinnerungssequenzen findet. Vivi fühlt sich mehr und mehr heimisch in dem Garten, den sie selbst zu bebauen beginnt (Abb. 6).

Im dem Moment, in dem sie sich auf die Möglichkeit einer neuen Heimat einzulassen beginnt, wechselt sie außerdem ihre Kleidung, die ihr – fremdbestimmt – von der Zombie-Mutterfigur übergestreift wird. Ein pinkes Oberteil symbolisiert die Möglichkeit zur Heimatbildung. Das Gefühl von Geborgenheit und das Angebot des Verbleibens an dem Ort der Stille und Idylle kulminiert in dieser Szene, die den vorläufigen Höhe- und potentiellen Endpunkt der Heimatsuche darstellt. Der *locus amoenus* zeigt ein durch die Trennung von Raum und Zeit weniger orts-, sondern vielmehr gefühlsgebundenes Heimatbild,

das verführerisch erscheint und Vivi die reale Möglichkeit einer zumindest zeitweisen Heimat bietet. Viele Teile der Farbgebung aus den Rückblicken auf die glückliche Kindheit finden sich in diesen idyllischen Szenen wieder (Abb. 6). Vivi scheint neben einer (nicht-)geographischen Heimat auch eine Mutterfigur gefunden zu haben, die ihr die Geborgenheit und Sicherheit vermittelt, die durch den Verlust der Heimat verloren gegangen ist. Symbolisiert wird dies durch den seligen Ausdruck auf ihrem Gesicht, als sie – schlafend – die Hand der Mutterfigur an ihrer Wange spürt (vgl. EZ 206).

3.4 Die neue Heimat in der Wildnis (Ankunft und Abkehr von R1) – Jena

In diesen Moment der scheinbaren Glückseligkeit bricht eine erneute Wendung der Handlung ein: Vivis Freundin Eva erscheint auf der Bildfläche. Nach einem kurzen symbolischen Kampf zwischen dem Zombiehybriden und Eva entscheidet sich Vivi, Eva wieder in die Wildnis zu folgen (vgl. EZ 217ff.). Die Farbgebung und damit die Stimmung der Szenerie wechseln vom alles überstrahlenden Gelb und dem angenehmen Regen zu einer realistischeren, schmutzigeren Darstellung. Dieser Wechsel der Farbgebung deutet wiederum auf einen von Vivis persönlicher Wahrnehmung gefärbten Blick auf die Ereignisse hin, die dem/der Leser/in nicht unbedingt ein objektives Bild vermittelt, sondern vielmehr die Gefühle und Empfindungen der Protagonistin widerspiegeln soll. Der Wunschtraum einer neuen, idyllischen Heimat zerplatzt wie eine Seifenblase, Realismus und vor allem ‚erwachsene Farben‘ halten Einzug. Die Heimat beginnt nun nicht mehr an einen Ort, sondern zunehmend an die andere Person, den Schwesternersatz, geknüpft zu sein. Durch ihre erzwungene Entscheidung gestärkt, kann Vivi mit dem Tod ihrer Schwester abschließen. In Eva hat sie einen Ersatz für die verlorene Heimat und vielleicht sogar die tote Schwester gefunden. Dies ermöglicht es ihr, sich von der Vergangenheit zu befreien.

Die Ankunft in Jena fasst die Makroräumstruktur der Graphic Novel noch einmal in einem seitenfüllenden Panel zusammen (vgl. EZ 270): Die wilde Natur (R2) ist durch einen Grenzzaun von der scheinbar zivilisierten Stadt (R1) und dem Zielraum getrennt. Plötzlich sind die inzwischen drei Protagonist/innen – Eva und Vivi haben noch einen Hund aufgenommen – auch räumlich aus dem Gesellschaftsraum ausgesperrt. Die drei entscheiden sich gegen die Stadt, denn Vivi müsste Jena zwangsläufig alleine betreten, da Eva als Infizierte dort nicht aufgenommen würde. Optisch hat sich Vivi Eva angenähert: Sie trägt jetzt ebenfalls ein schwarzes Top. Auch die körperliche Veränderung, der Verlust eines Auges im Kampf mit einem Untoten, bringt sie optisch dem Zombie näher. Der Heimatbegriff ist nun endgültig kein ortsgebundener mehr,

vielmehr entscheidet sich Vivi für die Ungebundenheit in der Wildnis und die Nähe zu Eva.

Der Prozess der Heimatablösung beziehungsweise -suche wird also immer wieder farblich unterstützt. Neben der idyllischen Darstellung sowohl der Erinnerungen als auch der potentiellen neuen Heimat ist es immer wieder die Farbe Pink, der eine symbolische Bedeutung zukommt. Zunächst sind es die Haare Vivis, die auf Anweisung der Anstaltsleiterin pink gefärbt wurden und den Wunsch der erwachsenen Frau nach einer unwiederbringlich verlorenen Vergangenheit symbolisieren. Später sind es Vivis eigene Erinnerungen an die Schwester, die im pinken Badeanzug gestorben ist, sowie die Kleidung, die ihr die zeitweise Ersatzmutter überstreift. Die Farbe findet sich also überall dort wieder, wo Vivi fremdbestimmt ist oder von ihren Schuldgefühlen geplagt wird, also nicht selbstgesteuert agieren kann. Die optische Transformation der Protagonistin unterstützt diese Entwicklung. Die Ablösung von der Vergangenheit sowie der eigenen Schuld und die Hinwendung zur Zukunft wird markiert durch das Ablegen der pinken Kleidungsstücke, die sie im Garten erhalten hat, und durch die optische Annäherung an die unangepasste Eva. Höhepunkt der körperlichen Transformation bildet sicherlich der Verlust des Auges im Kampf mit einem Zombie, der nun auch bildlich symbolisiert, dass Vivi durch ihre Vergangenheit gezeichnet ist. Vivi löst sich damit in einem die gesamte Graphic Novel umspannenden Prozess auch von ihrem alten Heimatgefühl der Geborgenheit und der Idylle ab. Die idyllischen Farben der Erinnerung sowie des *locus amoenus* werden ersetzt von einer düsteren, realistischeren Stimmung, die mit dem Wendepunkt der Geschichte beginnt und sich in gleichem Maße mit der Emanzipation der Hauptfigur von ihren Schuld- und Sehnsuchtsgefühlen vollzieht. Vivi wirkt erwachsener, verliert die Geborgenheit der Kindheit nun endgültig. Das Ergebnis könnte allerdings die Erlangung einer eigenen Identität sein.

4 Conclusio

Zusammengefasst entwickelt sich das Heimatkonstrukt der Hauptfigur Vivi wie folgt: Die ursprüngliche Heimat zu Beginn der Dystopie strahlt genretypisch keine sonderlich starke Geborgenheit aus. Im Gegenteil zeichnet sie sich durch Enge und Fremdbestimmtheit aus, was keine Option für einen langfristigen Verbleib bietet. Die räumliche Struktur verschränkt sich an dieser Stelle mit der zeitlichen Ebene der Erzählung. Ausgehend von der interfiktionalen Gegenwart, in der sich die beiden Protagonistinnen ganz konkret in der postapokalyptischen Wildnis zurechtfinden müssen, lässt sich eine Utopiebildung in zwei Richtungen

feststellen: einmal als hoffnungs- und zielgetriebene Vorschau in die Zukunft, einmal als nostalgischer Rückblick in die Vergangenheit. Die Vergangenheit, die die verklärte Idylle vergangener Zeiten und das Geborgenheitsgefühl Vivis widerspiegelt, beeinflusst natürlich auch die Hoffnungen, die sie in die Zukunft und das Ziel ihrer Reise – die Stadt Jena und damit den Gesellschaftsraum R1 – setzt. So gesehen bildet sich die utopische Hoffnung der Hauptakteurin aus dem Zusammenspiel der drei Zeitzonen, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, heraus. Die Entsprechungen, die in der Inszenierung der erinnerten Heimat auf der einen und des idyllischen Gartens auf der anderen Seite festgestellt wurden, spiegeln die Entwicklung der Hauptfigur wider. Erst als sie mit ihrer Vergangenheit und vielmehr noch mit der Möglichkeit, sich überhaupt wieder in eine solche Situation der Geborgenheit zu begeben, abgeschlossen hat, kann sie sich für die neue, ortsungebundene und selbstbestimmte Form der Heimat entscheiden. Das spielerisch kindliche Goldgelb der Raumzeichnung weicht ernsteren, erwachseneren Brauntönen. In einem modernen Gesellschaftsverständnis erscheint dieser Schritt nur konsequent und logisch. Das Verhältnis zwischen Wildnis und Natur wird in der Graphic Novel genauso wie der den meisten jugendliterarischen Dystopien inhärente Rückzug in die klassische Kernfamilie als absolut gesetztes Sehnsuchtsziel⁵ ins Gegenteil verkehrt. Die ungleichen Protagonistinnen haben ihre Unterschiedlichkeit akzeptiert und ziehen diese Freiheit und gerade die Orts- und Ideologieungebundenheit der Wildnis der Sicherheit der Stadt als Heimat vor. Die Wildnis bietet der ungleichen Truppe die Möglichkeit, ihre Unterschiedlichkeit zu entfalten, während dies im zivilisierten Raum schlicht nicht möglich ist. Die Protagonistinnen entscheiden sich bewusst für diesen schwierigeren, aber letztlich auch reiferen Weg. Dieser Weg wird zum einen inszeniert durch den intertextuellen Einsatz des antiken Motivs des *locus amoenus*, der ein übermäßig idyllisches und damit besonders anziehendes Bild der potentiellen neuen Heimat zeichnet. Zum anderen konnte auch die persönliche Färbung der Szenerie herausgearbeitet werden, die sich sowohl in den Erinnerungssequenzen als auch im *locus amoenus* wiederfindet. Die Farbinszenierung bietet hier also einen plausiblen Hinweis auf die Möglichkeit, zumindest eine durch die persönliche Wahrnehmung der Hauptfigur gefärbte Perspektive anzunehmen. Die Erzählperspektive ist in der grafischen Literatur also insgesamt schwieriger zu bestimmen, erfährt durch die Polysemiotik aber gleichzeitig eine multiperspektivische und damit komplexere Struktur.

⁵ Man denke nur an die im Film besonders eindrücklich umgesetzte Schlusszene der *Tribute von Panem*-Trilogie (ROSS und LAWRENCE 2012–2015), in der eine an Schablonenhaftigkeit kaum zu übertreffende Familienidylle beschrieben wird.

Literaturverzeichnis:

- ABEL, Julia/ KLEIN, Christian (2016): Leitfaden zur Comicanalyse. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 77–106.
- ASSMANN, Aleida (2006): Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik. München: Beck.
- BÖNISCH, Dana/ RUNIA, Jil/ ZEHSCHNETZLER, Hanna (2020): Einleitung: Revisiting 'Heimat'. In: Heimat Revisited. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf einen umstrittenen Begriff. Hrsg. v. Dana Bönisch, Jil Runia u. Hanna Zehschnetzler. Berlin, Boston: De Gruyter, S. 1–22.
- BÖSCHENSTEIN-SCHÄFER, Renate (1977): Idylle. 2., durchges. und erg. Aufl. Stuttgart: Metzler (=Sammlung Metzler Abteilung E, Realien zur Literatur Poetik, 63).
- COLLINS, Suzanne (2012): Die Tribute von Panem. Hamburg: Oetinger.
- COLLINS, Suzanne (2020): Die Tribute von Panem X. Das Lied von Vogel und Schlange. Hamburg: Oetinger.
- DREIER, Ricarda (2012): Editorial. In: *kj&m* 3/2012, S. 2.
- EDER, Barbara (2016): Graphic Novels. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 156–168.
- GANSEL, Carsten (2010): Moderne Kinder- und Jugendliteratur. Vorschläge für einen kompetenzorientierten Unterricht. 4., überarb. Aufl. Berlin: Cornelsen-Scriptor (=Scriptor Praxis Deutsch).
- GEHBARD, Gunther/ GEISLER, Oliver/ SCHRÖTER, Steffen (Hgg.) (2007): Heimat. Konturen und Konjunkturen eines umstrittenen Konzepts. Bielefeld: transcript. URL: <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4348258> [09.03.2022]
- GLASENAPP, Gabriele von (2003): Alptraum Zukunft. Die Risikogesellschaft und ihre literarischen Utopien. In: Anderswelten in Serie. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Tutzing in Kooperation mit der AVJ – Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen e.V. vom 21. bis 23. Juni 2002. Hrsg. v. Roswitha Terlinden. Tutzing: Evang. Akad. Tutzing (=Tutzing Materialien, Nr. 89), S. 9–27.
- GLASENAPP, Gabriele von (2013): Apocalypse Now! In: Lesen für die Umwelt. Natur, Umwelt und Umweltschutz in der Kinder- und Jugendliteratur. Hrsg. v. Hans-Heino Ewers, Gabriele von Glasenapp u. Claudia Maria Pecher. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren (=Schriftenreihe der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur, Band 41), S. 67–87.
- GROENSTEEN, Thierry (2011): Comics and narration. Jackson: University Press of Mississippi.
- KALBERMATTEN, Manuela (2016): „The world may need you, one day“. Kulturkritik, Identität und Geschlecht in aktueller Future Fiction für Jugendliche. In: Jugendliteratur im Kontext von Jugendkultur. Hrsg. v. Wynfried Kriegleder, Heide Lexe, Sonja Loidl u. Ernst Seibert unter Mitarbeit von Jan Mirbeth und Simone Weiss. Wien: Praesens (=Wiener Vorlesungen zur Kinder- und Jugendliteratur, Bd. 1), S. 161–186.

- KNIGGE, Andreas C. (2016): Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 3–37.
- KRAUSE, Johannes (2022): The Talos Principle – Eine Analyse der Mythenrezeption im dystopischen Computerspiel The Talos Principle unter den Gesichtspunkten der Intertextualitätstheorie. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. Sonderausgabe vom 15.02.2022, o. S. [Online-Version]. URL: <https://www.paidia.de/eine-analyse-der-mythenrezeption-im-dystopischen-computerspiel-the-talos-principle/> [09.03.2022].
- LAYH, Susanna (2014): Finstere neue Welten. Gattungsparadigmatische Transformationen der literarischen Dystopie und Utopie. Würzburg: Königshausen & Neumann (=Text & Theorie, Bd. 13).
- LOTMAN, Jurij M. (1993): Die Struktur literarischer Texte. 4., unveränd. Aufl. München: Fink (=UTB für Wissenschaft Literaturwissenschaft, 103).
- MEYER, Herman (1963): Raumgestaltung und Raumsymbolik in der Erzählkunst. In: Zarte Empirie. Studien zur Literaturgeschichte. Hrsg. v. Herman Meyer. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung, S. 33–56.
- MIKKONEN, Kai (2013): Subjectivity and Style in Graphic Narratives. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contribution to the Theory and History of Graphic Narrative. Hrsg. v. Daniel Stein u. Jan-Noel Thon. Berlin, Boston: De Gruyter (=Narratologia, Bd. 37), S. 101–124. URL: https://www.academia.edu/3423077/From_Comic_Strips_to_Graphic_Novels_Contributions_to_the_Theory_and_History_of_Graphic_Narrative [09.04.2022].
- PACKARD, Stephan (2016): Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: „Was ist ein Comic?“. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 56–76.
- PLANKA, Sabine (2018): „... und von hier oben sieht es so aus, als wären die Trümmer der alten Bibliothek mit riesigen schwarzen Spinnen bedeckt“. Die Bibliothek in dystopischen Jugendromanen des 21. Jahrhunderts. In: Bibliotheksdienst 2018/1, S. 12–36. DOI: 10.1515/bd-2019-0006 [25.01.2022]
- POMMER, Alexander (2017): Dystopische Räume und magische Mauern. Die Darstellung des Raums in Martina Wildners Roman „Murus“. In: *liber liberorum* 18 (49), S. 25–39.
- POMMER, Alexander (2019): Der Raum in der aktuellen dystopischen und postapokalyptischen Jugendliteratur. Dissertation. Universität Wien. URL: <http://othes.univie.ac.at/56846/1/59293.pdf> [09.03.2022].
- ROEDER, Caroline (2012): Die Dystopie als Dschungelcamp. Traditionelle Zukunftskritik und postapokalyptische Arena-Szenarien in aktueller All-Age-Literatur. In: *kj&M* 3/2012, S. 36–45.
- ROSS, Gary/ LAWRENCE, Francis (Regie) (2012–2015): Die Tribute von Panem – Complete Collection. DVD.
- SCHMITZ-EMANS, Monika (2016): Literaturcomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 276–290.

- SCHWARZE, Hans-Wilhelm (1998): Ereignisse, Zeit und Raum. Sprechsituationen in narrativen Texten. In: Arbeitsbuch Romananalyse. Hrsg. v. Hans-Werner Ludwig. 6. Aufl. Tübingen: Narr (=Literaturwissenschaft im Grundstudium, Bd. 12), S. 145–188.
- STAIGER, Michael (2019): Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. Ein fünfdimensionales Modell der Bilderbuchanalyse. In: BilderBücher. Band 1. Hrsg. v. Julia Knopf u. Ulf Abraham. 2. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 14–25.
- STIERSTORFER, Michael (2017): Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten? Dissertation, Universität Regensburg. Frankfurt/M.: Peter Lang (=Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, Bd. 107)
- THON, Jan-Noel (2013): „Who’ Telling The Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative“. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contribution to the Theory and History of Graphic Narrative. Hrsg. v. Daniel Stein u. Jan-Noel Thon. Berlin, Boston: De Gruyter (=Narratologia, Bd. 37), S. 67–100. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110282023.67> [17.04.2022].
- ULM, Christina (2012): Are things pretty perfect? Zur Future Fiction in der aktuellen Jugendliteratur. In: PH-Lesenswert. Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik, S. 25–33 [Online-Version]. URL: https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/2b-akjl-t-01/user_files/ph_lesenswert/Phlesenswert_Ausgabe_2_2012.pdf [29.05.2020].
- VIEWEG, Olivia (2018): Endzeit. Originalausgabe, 2. Aufl. Hamburg: Carlsen.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Makroraumtyp I (POMMER 2019)

Abb. 2: Makroraumtyp II (POMMER 2019)

Abb. 3: Raumstruktur der Graphic Novel *Endzeit* (VIEWEG 2018 / eigene Darstellung)

Abb. 4: Vivi und die Anstaltsleiterin: Das fremdbestimmte Leben (VIEWEG 2018: 11)

Abb. 5: Vorstadtidylle: Erinnernte Heimat (VIEWEG 2018: 245)

Abb. 6: Vivi beginnt, den Garten zu bebauen, und projiziert die leuchtenden Farben der nostalgisch-idyllischen Erinnerungssequenzen auf die Szenerie (VIEWEG 2018: 200f.).