

Noli me tangere

Mutters unheimliche Hände im Medienverbund *Coraline*

JULIA LÜCKL

Als Motive ›abnormaler‹ Körper- und Weiblichkeit ziehen sich widerspenstig-monströse, (un)tote Hände durch die Geschichte der Märchen- und Schauerliteratur. Dass sie in der Erforschung literarischer Unheimlichkeitsphänomene dennoch lediglich ein peripheres Dasein führen, nimmt der vorliegende Beitrag zum Ausgangspunkt, um dieses Motiv anhand der beiden intermedialen Adaptionen von Neil Gaimans Kinderroman *Coraline* (2002) – P. Craig Russells Graphic Novel (2008) und Henry Selicks Stop-Motion-Animationsfilm (2009) – in den Fokus zu rücken: Wie lässt sich das unheimliche Potenzial ›abnormaler‹ (Mutter-)Hände, jenseits ihrer psychoanalytischen Deutung als Ausdruck männlicher Kastrationsängste, als ästhetisches Phänomen fassen? Der Beitrag fokussiert dazu auf die Darstellung ihrer Gestik (Perversion mütterlicher Schutzgesten, *fear of touch*), Körperlichkeit (Fragmentierung, Hybridisierung, Transmorphismus) und Agentialität (Animität, Agilität). Gezeigt wird, wie ›händische Unheimlichkeit‹ bei Russell und Selick jeweils medienspezifisch hervorgebracht wird, welche literatur- und kulturgeschichtlichen Traditionen sich über diese Ästhetiken in die beiden Adaptionen einschreiben und wie sich dies für die Analyse der *Coraline* prägenden Frage nach ›(ab)normaler‹ Mutterschaft fruchtbar machen lässt.

Noli me tangere

Mother's Uncanny Hands in Intermedial Adaptations of *Coraline*

As motifs of ›abnormal‹ corporeality and femininity, monstrous, (un)dead hands permeate fairy tales and gothic literature. In research on literary uncanniness, however, they continue to play only a minor role. Therefore, this paper examines this motif by analysing two intermedial adaptations of Neil Gaiman's children's novel *Coraline* (2002), namely P. Craig Russell's graphic novel (2008) and Henry Selick's stop-motion animation film (2009). Beyond their psychoanalytical interpretation as an expression of male fear of castration, how do ›abnormal‹ (mother) hands acquire their uncanny potential as an aesthetic phenomenon? To approach this question, the paper focuses on the representation of their gestures (perversion of maternal protective acts, *fear of touch*), corporeality (fragmentation, hybridisation, transmorphism) and agency (animacy, agility). It shows how Russell and Selick each create a sense of the uncanny by drawing on the distinctive features of their art forms (graphic novel vs. film), and how their aesthetics are shaped by traditions from the literary and cultural history of (female) monstrosity. On this basis, I examine the role of the uncanny hand as it relates to the question of ›(ab)normal‹ motherhood, a central theme in *Coraline*.

Zwischen dem Eindruck heimeliger Vertrautheit und dessen unheimlicher Verfremdung liegt in P. Craig Russells Graphic-Novel-Adaption (2008) von Neil Gaimans Kinderroman *Coraline* (2002) nur ein schmaler Grat – eine Panelgrenze: Nachdem sich die Titelheldin, gelangweilt und von ihren Eltern vernachlässigt, auf Erkundungstour durch das neue Wohnhaus begeben hat, stolpert sie durch einen Tunnel in eine Welt, die der ihr vertrauten fast gleicht – aber eben nur fast. »A woman stood in the kitchen. She looked *a little* like Coraline's mother« (Russell 2008, S. 30, Herv. J. L.), so heißt es im

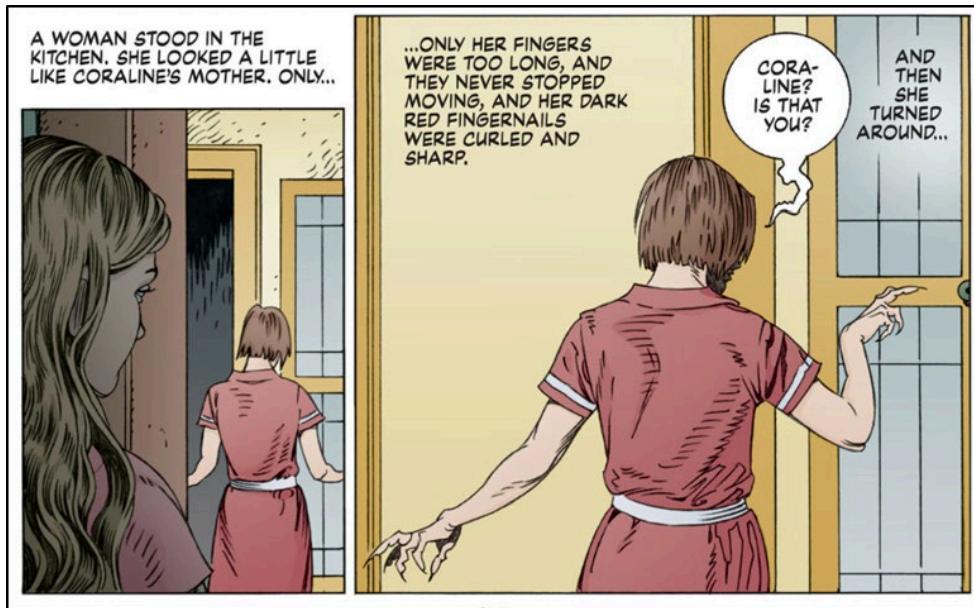


Abb. 1

Die Hände der
Other Mother
© P. Craig Russell.
Aus *Coraline* (Har-
perCollins 2008,
S. 30)

Textblock zu demjenigen Panel, das Coraline als Betrachterin dieser vermeintlich heimlichen Szenerie illustratorisch einfängt (s. Abb. 1). Was die ›kleine‹, aber entscheidende Differenz zwischen dem ihr Vertraut-Realen und der sich vor ihr abspielenden Szene ausmacht, wird – ein Moment spannungserzeugender Retardierung – erst mit der Überschreitung der Grenze zum nächsten Panel deutlich. Die Küchenszene rückt nun aus Coralines Perspektive ins Bild und verrät augenblicklich auch den Rezipient:innen, was die Protagonistin längst bemerkt hat: die krallenartigen Hände dieser »Other Mother«, deren knöcherne Finger »never stopped moving« (Russell 2008, S. 30).

Mit diesen unheimlichen Händen schreibt sich in *Coraline* ein Motiv mit langer literatur- und kulturgeschichtlicher Tradition ein: Seit jeher sind monströse »creepy-crawly hands« (Rowe 1999, S. 15) integraler Bestandteil einer Ikonografie des Bösen und Widerstrebigen. Die Traditionslinie reicht von den Spinnenfingern unterschiedlicher Hexenfiguren und aus dem Grabe kriechenden Kinderhänden in folkloristischen Texten (z.B. »Das eigensinnige Kind«, KHM 117, vgl. Daxelmüller 1990) über vom Körper abgetrennte Hände in der Gothic Novel (z.B. Sheridan Le Fanus *Ghost Stories of the Tiled House*, 1861) bis hin zu ihren populärkulturellen Adaptionen – wohl am prominentesten vertreten in Gestalt von Thing, der untoten Hand aus *The Addams Family*, jüngst wiederbelebt in der Netflix-Erfolgsserie *Wednesday* (2022).

Trotz dieser offensichtlichen Abundanz unheimlicher Hände in den diversen Genres des Schau(d)erns fristet dieses Motiv in der Forschung im Allgemeinen wie auch in der umfassenden *Coraline*-Rezeption im Besonderen (z.B. Gooding 2008; Rudd 2008; Werner 2017; Mihailova 2021) nach wie vor ein eher peripheres Dasein. Wird es doch einmal Gegenstand kultur- oder literaturwissenschaftlicher Betrachtung, so zumeist im Kontext psychoanalytischer Interpretation: als männliches Phallussymbol unheimlicher Übermacht oder als verkörperte Kastrationsdrohung monströser Frauenhände (z.B. Campbell 1976, S. 73; Rowe 1999). Worin aber liegt – jenseits tiefenpsychologischer Interpretationen – das unheimliche Potenzial in der Ästhetik ›abnormaler‹ Hände? Der vorliegende Beitrag geht dieser Frage anhand der beiden künstlerischen Adaptionen von Neil Gaimans *Coraline* nach, die die ›abnormale‹ Mutterhand zum zentralen Moment unheimlicher Verfremdung machen: P. Craig Russells Graphic Novel (2008) und Henry Selicks Stop-Motion-Animationsfilm (2009). Ist die »white hand with crimson fingernails« (Gai-

man 2013 [2002], S. 182) in der Romanvorlage nur eine von vielen Referenzen auf die romantische Schauerliteratur (v. a. E. T. A. Hoffmanns Texte, vgl. Grimm 2012), wird sie im Zuge des Medienwechsels in diesen beiden Adaptionen zur zentralen Reflexions- und Subversionsfigur im Diskurs ›(ab)normaler‹ Mutterschaft.

Hegen und erlegen. Unheimliches Bemuttern in P. Craig Russells *Coraline*

In jenem Panel, das erstmals den Blick auf die Monstrosität der Other Mother freigibt (s. Abb. 1), mögen ihre unheimlichen Hände wohl alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Doch es lohnt ein genauerer Blick auf die ›Kulisse‹ dieser Szene, den diegetischen Raum und seine Semantisierung: Mit dem Rücken zur Tür steht die Other Mother in der Coraline vertrauten Küche, einem Ort »regenerative[r] und reproduktive[r] Tätigkeiten« (Sieger 1987, S. 139), der spätestens seit dem 18. Jahrhundert als Raum mütterlicher Innerlichkeit besetzt wurde. Diese »Sphäre der Sicherheit« (ebd.) wandelt sich hier, bedingt durch die Präsenz der ›abnormen‹ Hände, zum Ort drohenden Unheils: Die Pseudomutter scheint die Protagonistin bereits erwartet zu haben. »Lunchtime, Coraline« (Russell 2008, S. 31), so lauten die ersten Worte, die sie an sie richtet. Wer oder was hier verspeist werden soll, verbleibt dabei zunächst in bedrohlicher Ambiguität, gemahnt diese Mutterfigur doch qua ihrer Hände an die aus dem Märchen bekannte menschen- bzw. kinderfressende Figur der Hexe. Ein solcher Bezug zu dieser Traditionslinie weiblicher Monstrosität wird auch in der Namensgebung manifest. Stellt sich die Frau Coraline zunächst als ihre »Other Mother« vor, wird sie im Laufe der Handlung auch als »beldam« (ebd., S. 91) benannt – ein mittelenglischer Begriff, der im Zuge der Hexenverfolgungen zur Bezeichnung einer »witch, [...] a furious raging old woman« (Simpson / Weiner 1989, S. 84), diente. Die Hände der als Beldam bzw. Hexe proklamierten Frauen waren dabei historisch immer schon Objekte gesellschaftlicher Diffamierung (vgl. Rosner 2009), wurde ihnen doch eine bedrohliche, teuflische Kraft nachgesagt, die sich auch in die etablierte Ikonografie der Hexe als literarisches und künstlerisches Motiv eingeschrieben hat – konkret in deren ästhetische Deformation: den langen Nägeln, Verfärbungen oder der ungewöhnlichen Skalierung ihrer Finger. Ihre ›Abnormalität‹ und Un-Förmigkeit steht indexikalisch für den gesellschaftlich-sozialen Normbruch, die Un-Taten, die durch sie vermeintlich begangen wurden. So wie die Augen sprichwörtlich als Spiegel der Seele gelten, fungieren ›wicked hands‹ demnach als Symptom böser Absichten.

Mit diesem induktiven Schluss wird in *Coraline* zu Beginn der Narration scheinbar gebrochen. Nicht als Beldam erweist sich die Other Mother hier zunächst, sondern als deren Homophon, als »belle dame« – eine Bezeichnung, die sprichwörtlich für Frauen verwendet wurde, die ihre Mutterrolle ›ideal‹ verkörpern. Das gilt auch für die Other Mother, die, frei von jeder Biografie oder Persönlichkeit, zur Projektionsfläche konservativer Mutterideale wird: Während der »Other Father« arbeitet, verbringt sie den Tag in der Küche, um Coralines Lieblingsgerichte zuzubereiten, ist stets bereit zum gemeinsamen Spielen und schenkt der Protagonistin all ihre Zeit. Für Coraline, die sich in ihrer ›richtigen‹ Familie vernachlässigt und gelangweilt fühlt, deren reale ›working mom‹ die Küche wenige Seiten zuvor noch mit ihrem Laptop als Arbeitsplatz (aus Coralines Sicht) ›missbraucht‹ hat und sich die Hausarbeit mit ihrem Ehemann teilt, scheint die von der Other Mother verkörperte Mutterrolle verführerisch. Die fantastische Other World ist eine Manifestation ihrer »fantasy of maternal plenitude« (Fletcher 2019, S. 115), die Coralines echte Mutter ihr nicht (mehr) bieten kann und will – einerseits da sie berufstätig ist und andererseits weil Coraline an der Schwelle zum Jugendalter steht und lernen

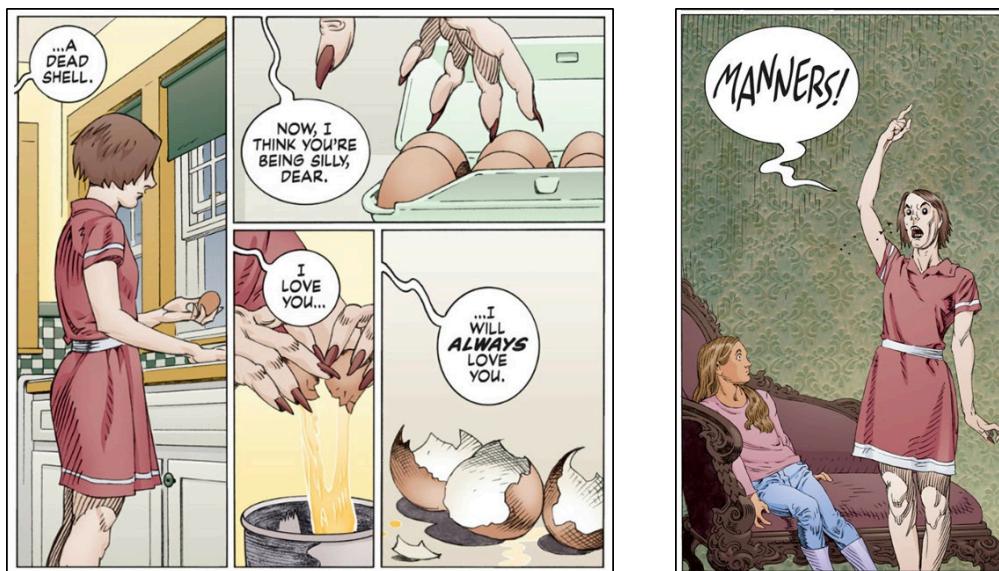


Abb. 2 und 3
Die Hände der Beldam performen ›Mutterschaft‹
 © P. Craig Russell.
Aus Coraline (HarperCollins 2008, S. 89 und 99)

muss, unabhängig zu sein. In Analysen von Gaimans Roman wurde Coralines Katabase entsprechend psychoanalytisch als »infantile regression« (ebd.) gelesen und die Other World als »uterine imagery« (Rudd 2008, S. 161).

Das mag für Gaimans Roman (und vielleicht auch für Selicks Film) gelten, Russells Adaption verschiebt den Fokus aber ein wenig: Sie zeigt Coraline in der Other World nicht als »comforted child« (ebd.), sondern als stets misstrauische Beobachterin, deren in zahlreichen Close-ups eingefangenen Blicke auf die omnipräsenen ruhelosen Hände der Other Mother fokussiert bleiben (z.B. Russell 2008, S. 37f.). Auch diese werden in zahlreichen Panels in Detailaufnahmen ins Zentrum gerückt und dabei stets in der Performanz mütterlicher Praxis – vom Haushalten (s. Abb. 2) über erzieherische Disziplinierung (»for your own good«, ebd., S. 89, s. Abb. 3) bis hin zu den Versuchen, Zärtlichkeiten mit Coraline auszutauschen (s. Abb. 4, linke Seite, Panel l.u.) – gezeigt.

All diese bemutternden Tätigkeiten werden durch die ›abnorme‹ Körperlichkeit der Other Mother in ihrer grafischen Gestaltung zugleich verfremdet. »Unheimlichkeit als Atmosphärenphänomen« (Werner 2017, S. 26) entsteht dabei aber auch und vor allem durch die narrativen Mittel der Graphic Novel, insbesondere durch (1) die visuelle Fragmentierung und Multiplizierung der Mutterhand im Erzählraum und deren damit einhergehende »tendency to stray« (San Juan 2011, S. 435) sowie (2) durch die illustratorische Perversion mütterlicher Zärtlichkeitsgestik zu bedrohlichen Zu-Griffen.

Fragmentierte Hände – in Form von Modellen oder Abbildungen, die nicht den ganzen Körper, sondern nur die Extremität selbst zeigen – sind, so schreibt Joana Ramalho, per se mit einer gewissen Unheimlichkeit belegt: »[T]he fragmented experience of the body appears to empty the hand of humanity, by presenting it as independently capable of agency« (2016, S. 99). In anderen Worten: Isoliert gezeigte Hände stehen stets im Verdacht, sich verselbstständigt zu haben, sich damit menschlicher Kontrollierbarkeit zu entziehen und eine eigensinnige Agilität zu entwickeln; etwas Vertrautes erscheint plötzlich fremd.¹ Eine solch unheimliche »tendency to stray« (San Juan 2011, S. 435) prägt

1 Hier spiegelt sich Freuds Annahme wider, dass das Unheimliche »wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes« (1919, S. 310) sei, aber nun plötzlich ent-

fremdet erscheint. Den Grund dieser Entfremdung verortet Freud im »Prozess der Verdrängung« (ebd.), Ramalho dagegen in unwillkürlicher Bewegung und Fragmentierung.

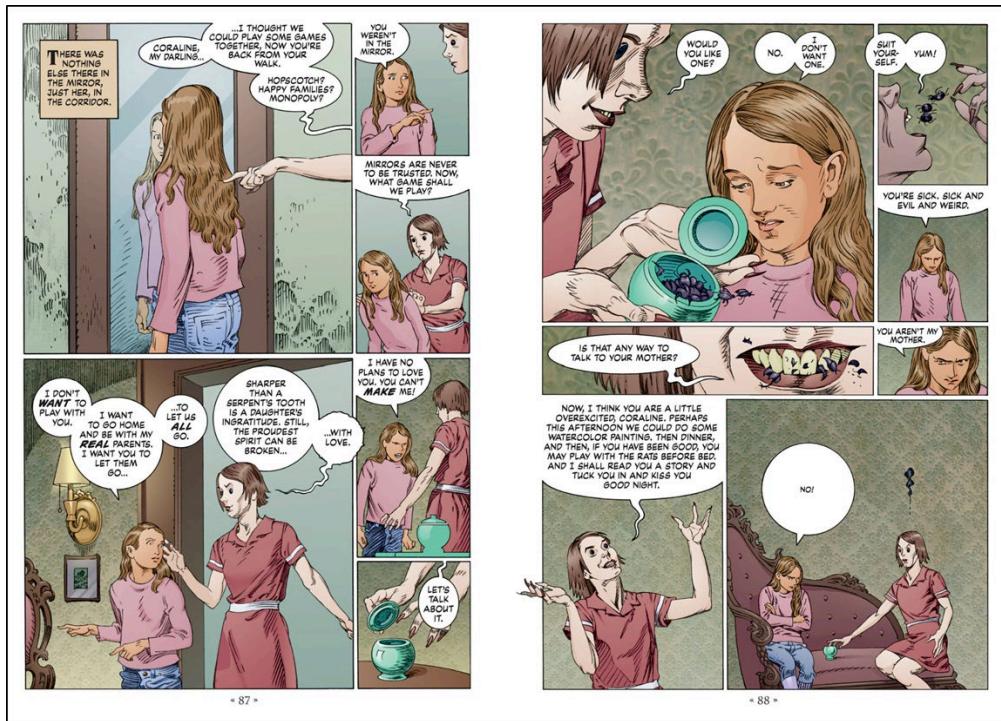


Abb. 4
Russell visualisiert die unheimliche Omnipräsenz der Beldam'schen Hände © P. Craig Russell. Aus *Coraline* (HarperCollins 2008, S. 87–88)

auch Russells Graphic Novel in vielerlei Hinsicht. Einerseits manifestiert sie sich in der theatralen Gestik der Other Mother, deren Hände oft in den Bildvordergrund rücken. Ihre unablässige Bewegung wird aber nicht über *action lines* oder andere grafische Mittel *innerhalb* der Panels visualisiert, sondern durch Panelsequenzen, die die Hände in den unterschiedlichsten Bewegungen ›einfangen‹ – mal fragmentiert und durch den Panelrahmen vom Restkörper getrennt (s. Abb. 4, linke Seite, Panel l.o.), mal durch die widerspenstige Transgression dieser Grenze (s. Abb. 4, rechte Seite, Panel l.u.). So bricht die Beldam'sche Hand wiederholt in den *gutter* aus; die widerspenstige Ästhetik, die die Hand auf diegetischer Ebene prägt, wird damit auch in ihrer Platzierung im Erzährraum gespiegelt. Darüber hinaus führt die für Comics und Graphic Novels medienspezifische Notwendigkeit, zeitliche Abläufe durch wiederholte Darstellung eines oder einer Aktant:in zu zeigen, zu einer Multiplizierung der bewegten Hand, die in der Gesamt betrachtung der Doppelseite omnipräsent erscheint. Coralines zunehmende Überforderung durch die Zudringlichkeit der pseudomütterlichen Hände wird damit auch illustrativ vermittelt: Sie sind, im wörtlichen Sinne, überall, stets ruhelos und stets bereit, auf Coraline zuzugreifen.²

Hier lassen sich unmittelbar einige Überlegungen zur zweiten Russell'schen Strategie zur unheimlichen Verschränkung von Monstrosität, Körperlichkeit und Mutterschaft anschließen, die dieses Mal auf der Ebene der Proxemik zu finden ist. In der Theaterwissenschaft versteht man darunter die Bedeutung, die durch bestimmte Nähe- und Distanzverhältnisse zwischen Figuren und deren Veränderung (durch Bewegung aufeinander zu bzw. voneinander weg) entsteht (vgl. Schößler 2017, S. 188). In Russells *Coraline* ist diese von wiederholten Momenten mütterlicher Annäherung und darauffolgender kindlicher Repulsion geprägt. Immer wieder wird hier der Versuch der monströsen

2 Zusätzliche Bewegtheit erhalten die Panels der Other Mother auch durch die besondere Darstellung des Dorns ihrer Sprechblasen, der in seiner defor-

mierten, sich windenden Gestalt ein wenig an die Darstellung ihrer Hand erinnert (s. z. B. Abb. 4).

Hand, Coraline zu berühren, und deren damit verbundene *fear of touch* ins Bild gesetzt (in Abb. 4 auf der linken Seite z. B. in drei Panels). Dazu arbeitet Russell vielfach mit einer Darstellung, die Doris Kolesch auch als Ikonografie (unheimlicher) Berührung beschrieben hat: die Darstellung einer »gerade nicht [...] realisierte[n] Berührung« (2010, S. 230), die den Moment kurz davor, in dem diese noch abwendbar wäre, einfängt. Im Fokus steht dabei der Abstand zwischen dem:der potenziell Berührenden und dem:der potenziell Berührten, »ein *spatium*, der [sic] gleichsam Bedingung der Möglichkeit wie auch Grenze der Berührung ist« (ebd., s. dazu Abb. 4). Die Annäherungsversuche der Beldam muten dabei mehr als Zu- und Angriffe denn als Gesten mütterlicher Zuneigung an, erfolgen sie doch meist von oben herab oder von hinten und erscheinen durch die krallenförmige Gestalt der Hände wenig behutsam. Die Unfähigkeit zur Zärtlichkeit ist in die Physiognomie der monströsen Mutterhand eingeschrieben. In den zu-, er- und angreifenden Krallenhänden werden ikonografische Schutzgesten (etwa die Berührung des kindlichen Kopfes als Geste mütterlicher Zuneigung oder die Segnungsgeste als göttliche Protektion³) zur Besitzgeste pervertiert. Durch Russells Ästhetik unheimlicher Hände und deren Gestik manifestiert sich damit bereits illustratorisch, was Coraline in Gaimans Roman erst spät erkennt – dass nicht Selbstlosigkeit und Zuneigung die Beldam antreiben, sondern Habgier und der Wunsch nach Dominanz: »In the other mother's button eyes, Coraline knew that she was a possession, nothing more.« (Gaiman 2013 [2002], S. 126)

Um sie vollständig zu besitzen und Coralines Seele zu stehlen, müsste Coraline ihre Augen gegen Knopfaugen, wie die Other Parents sie tragen, tauschen. Es droht also ein Akt körperlicher Versehrung und Entindividualisierung, den die Other Mother jedoch unter dem Versprechen, ihr alle Wünsche zu erfüllen und mit ihr und dem Other Father »one big happy family [...] for ever and always« (Russell 2008, S. 49) zu werden, als »a little thing« (ebd., S. 50) kleinredet. Auch wenn sich Coraline der Knopfaugen verwehrt und zunächst in ihre eigene Welt zurückkehrt, kann sie sich dem Zu-Griff ihrer Antagonistin nicht entziehen. Als diese ihre wirklichen Eltern entführt, muss sie zu deren Rettung erneut zur Katabase antreten.

Es sind aber eben nicht nur diese offenen Akte potenzieller Gewalt (einer Art antizipierten ›body horror‹), die die unheimliche Atmosphäre dieser Graphic Novel konstituieren, sondern auch und vor allem die ästhetische Darstellung der Beldam mit ihrer entfremdeten Körperlichkeit und Gestik. Geht man mit Barbara Creed (2007) und Lisa Cunningham (2016) davon aus, dass die Art und Weise, »in which women are portrayed and understood as monstrous«, Rückschlüsse darüber erlaubt, »how a society defines undesirable (and thus, desirable) femininity« (Cunningham 2016, S. 157), so lässt sich auch die unheimliche Engführung zwischen Monstrosität, Hand und Mutterschaft in *Coraline* neu befragen. In den alten Händen der Beldam (deren Name, daran sei noch einmal erinnert, sich auch als ›alte Frau‹ oder ›Großmutter‹ übersetzen lässt) und der von ihnen performierten Mutterschaft – das Haushalten und Disziplinieren – manifestiert sich symbolisch ein konservatives Ideal, »out-dated but still unconsciously ruling« (Vandenbergh-Daves 2014, S. 257). Deformiert und als »undesirable« im Sinne Cunninghams markiert, erscheint hier also gerade ein ›traditionelles‹ Mutterbild, von dem sich Coraline lossagen muss, um ihren Platz in der modern(er)en Familienkonstellation mit ihrer ›working mom‹ zu finden. Gibt diese ihr Raum zum Wachsen, wie sich etwa in den

³ »The witch's gesture also alludes to the sacramental blessing given by a priest, who places his hands

on the body of the devout, or stretches them outward toward his congregation.« (Rosner 2009, S. 375)

absichtlich zu groß gekauften Pullovern zeigt (Russell 2008, S. 25), fordert die unheimliche Hand der Other Mother autoritär »Manners!« (ebd., S. 89) und Liebe durch Zwang ein.⁴ Just diese Szene, die Russell durch eines der wenigen *splash panels* besonders hervorhebt (s. Abb. 3), wird auch in Henry Selicks filmischer Adaption zur Schlüsselstelle – wobei der Film dabei die Möglichkeit anderer medienspezifischer Formen des Unheimlichen eröffnet.

Mensch, Tier, Technik. Transmorph-hybride Mutterhände in Henry Selicks filmischer Adaption

»You aren't my mother!« (Selick 2009, 57:59). Mit diesen Worten bietet Henry Selicks Coraline ihrer Antagonistin Paroli. Es ist ein Schlüsselmoment im Film, nicht nur aufgrund der furchtlosen Widerständigkeit der Protagonistin gegen die Zugriffe der Other Mother, sondern auch mit Blick auf Selicks filmische Ästhetik und die Rolle, die er der unheimlichen Mutterhand in diesem Film zuweist: Ihre Monstrosität entsteht in dieser Szene – anders als in Gaimans Roman und Russells Graphic Novel – als Teil einer durch kindlichen Ungehorsam heraufbeschworenen Metamorphose. Mahnt die Other Mother zunächst, mit erhobenem Zeigefinger, eine Entschuldigung für Coralines Aufbegehr an (s. Abb. 5), beginnt zugleich ihre körperliche Transformation, die sie am Ende als monströses Spinnenwesen entlarven und die vertraute ›normale‹ Mutterhand in eine gealterte, dürr-knochige, skelettartige Extremität verwandeln wird (s. Abb. 6). Auf sie legt Selick den Fokus: Bedrohlich richtet sie sich auf die kindliche Protagonistin, deren Perspektive die Kamera einnimmt; der Low-Angel-Shot macht Coralines (körperliche) Unterlegenheit und ihr Ausgeliefertsein deutlich. Durch den Einsatz einer negativen Parallaxe und das giftgrüne Unterlicht scheint der gemorphte Finger regelrecht aus dem filmischen Bildrahmen herauszutreten.

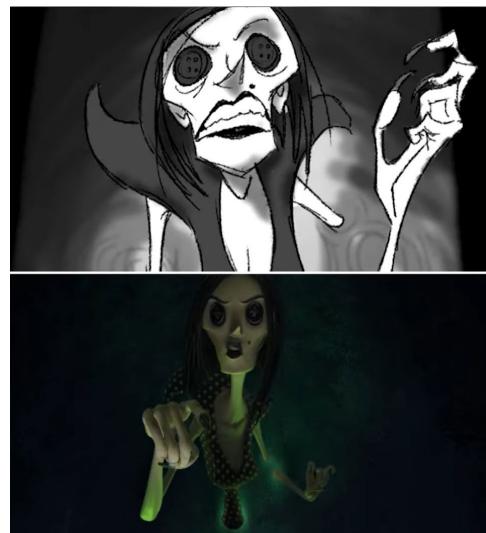


Abb. 5 und 6
Die (erste) Transformation der Mutterhand
© LAIKA. Screen-shot aus dem online verfügbaren Making-of-Material »The Dark Side of Other Mother. Storyboard to Scene« (YouTube 2023, 00:59 und 01:22)⁵

⁴ Die Unzeitgemäßigkeit dieser Erziehungsideale wird auch in den altenglischen Sprachfloskeln, mit denen die Other Mother ihre autoritäre Erziehungs-gestik begleitet, manifest (vgl. Russell 2008, S. 89f.).

⁵ Die Verwendung von Film-Stills war aus rechtlichen Gründen nicht möglich, daher dienen hier Screenshots aus dem frei verfügbaren Making-Of-Material, das LAIKA auf YouTube veröffentlicht hat, zur Illustration meiner Analyse.

Die Szene ist nun in zweierlei Hinsicht eine Schlüsselstelle des Films. Erstens aufgrund der körperlichen Transformation, die die knopfängige, aber sonst in allen Äußerlichkeiten Coralines Real Mother gleichende Beldam in »a furious raging old woman« (Simpson/Weiner 1989, S. 84) verwandelt. Ist Russells Other Mother ein steifes, fast puppenhaftes Wesen, aus dessen Körper- (oder, so die Assoziation, Leichen-)Starre (s. z.B. Abb. 3) einzig die eigensinnigen Hände auszubrechen vermögen, arbeitet Selick mit dem konträren Prinzip körperlicher Metamorphose. Dass dabei insbesondere die Hand – die im Film in der einen oder anderen Form, etwa als Wolke am Himmel oder als böses Omen im Teesud, ebenso omnipräsent scheint wie in Russells Graphic Novel – visuell in den Fokus gerückt wird, verweist, zweitens, auf das zentrale intertextuelle Vorbild dieser Szene: Jiří Trnkas 18-minütigen Stop-Motion-Puppenanimationsfilm *Ruka/The Hand* (1965). Er erzählt die Geschichte eines Skulpteurs, der von einer überdimensionalen, vom Restkörper getrennten Hand im weißen Handschuh (eine Allegorie auf die tschechoslowakische kommunistische Regierung) mit der Forderung konfrontiert wird, ihr ein heroisches Denkmal zu kreieren. Als sich der Skulpteur weigert, wird er von dem zuvor zärtlichen, ihm Ruhm und Reichtum versprechenden Un-Wesen immer mehr bedrängt und schließlich bis in den Tod heimgesucht. Auch wenn sich kein direkter intertextueller Bezug von Gaimans *Coraline* zu Trnkas *Ruka* behaupten lässt, erscheinen die Ähnlichkeiten bemerkenswert – und Selick arbeitet sie in seiner filmischen Interpretation näher heraus:⁶ Hier wie dort wird die Hand zum Symbol zweifelhafter Ideale, für konservative Mutterbilder und damit einhergehende genderpolitische Regime bei Selick, für staatspolitische bei Trnka; hier wie dort geht es um Widerstand gegen autoritäre Oppressionen, die durch unheimliche Hände verkörpert werden. Aber auch jenseits der inhaltlichen Ebene gibt es eine wichtige Gemeinsamkeit dieser beiden Filme: So wie *Ruka* bis heute als Pionierfilm des frühen Stop-Motion-Kinos gilt, wurde Selicks *Coraline* zum Vorreiter der 3-D-Stop-Motion-Kunst erklärt, handelt es sich dabei doch um den ersten in RealD gedrehten Animationsfilm. Die Kunst, leblose Objekte filmisch zu beleben, auf der jede Stop-Motion-Produktion gründet, erfährt dabei einige Neuerungen, von denen hier, mit Blick auf Selicks Inszenierung händischer Unheimlichkeit, insbesondere eine von besonderer Bedeutung ist: der Einsatz stereoskopischer 3-D-Fotografie.⁷ Sie vermag dem Film eine besondere *hapticity* zu verleihen, i.e. das Gefühl unmittelbarer Greifbarkeit und Materialität: »[V]ision itself can be tactile« (Marks 2000, S. XI).

Vor diesem Hintergrund lässt sich die händische Unheimlichkeit der eingangs beschriebenen (Hand-)Transformation (s. Abb. 5 und 6) noch einmal präziser fassen. Auch filmtechnisch handelt es sich um eine Schlüsselszene, denn es ist die erste Szene, in der der stereoskopische Effekt in seiner vollen Qualität, mit maximalem »stereoscopic space« (d. h. mit maximalem *hapticity*-Effekt) regelrecht »aggressive« (Prince 2012, S. 215) eingesetzt wird. Sie verfügt daher (zumindest bei ihrer Rezeption im Kino)⁸ über einen besonders ausgeprägten »sense of touch« (Bharoto 2017, S. 216), der hier Hand in Hand mit der für die Ästhetik unheimlicher Hände charakteristischen *fear of touch* geht. Denn über den POV-Shot aus Coralines Perspektive sind es die Filmrezipient:innen selbst, die von

⁶ Dass Selick von den Pionieren des tschechischen Stop-Motion-Kinos beeinflusst ist, hat er selbst an mehreren Stellen deutlich gemacht (z.B. Leader 2009).

⁷ »Selick's crew shot each scene of *Coraline* frame by frame with a digital still camera that was moved laterally between each exposure, generating two

slightly different shots for every frame. IoD [interocular distance] could be adjusted between frames for a meticulous control of stereo space.« (Higgins 2012, S. 200)

⁸ Für Details zur technischen Realisierung von RealD vgl. Mihailova (2021).

der, durch die RealD-Technik regelrecht aus der Leinwand herausragenden, Hand der Beldam bedroht werden.

Es ist dies allerdings nicht die einzige Transformation der von Selick inszenierten Mutterhand: Während Coraline versucht, ihre entführten Eltern und die versteckten Seelen der Kinder, die die Other Mother vor ihr in Besitz genommen hat, in der fantastischen Sekundärwelt zu finden, vollzieht sich deren zweite Metamorphose (s. Abb. 7).

Die zuvor animiert-pseudomenschliche, später skelettartige Hand hat sich nun in eine Hybridform gewandelt, die jeder Menschlichkeit entbehort. Als eine Art Instrument gemahnt sie mit ihren »creepy-crawly« (Rowe 1999, S. 15) Bewegungen an ein Hybrid aus Spinne und nadelartigem Greifwerkzeug, das den Film (wie auch Russells Graphic Novel) durchziehende Spiel mit dem »horrifying potential of touch« (Ramalho 2016, S. 97) fortführt und wiederholt seine ›Finger‹ – mal bedrohlich, mal fast zärtlich – nach Coraline ausstreckt. Dass es sich bei der Beldam-Figur um eine für den Film produzierte Puppe (also eigentlich ein lebloses und nur filmisch animiertes Wesen) handelt, wird in dieser Szene nun nicht mehr durch umfassende digitale Bearbeitung verborgen (vgl. v.a. das Gesicht der Beldam in Abb. 7), sondern die mimische Expressivität der Figur wird auf ein Minimum reduziert. Lediglich die Hände bleiben seltsam agil; sie scheinen das einzige wirklich Lebendige, eben Animierte (*animatus*, lat. ›beseelt‹) an dieser monströsen Puppe zu sein. Damit verkehrt sich auch die Steuerungshierarchie Kopf-Hand – eine Inversion, die ein gewisses Unheimlichkeitspotenzial innewohnt: Was hier beseelt (oder besser: *animiert*) ist, wer oder was auch immer dieses Wesen steuert, erscheint nicht länger durch menschliche Kategorien fassbar. Die (Lebens-)Kraft der Beldam liegt nun in den un-menschlich anmutenden Händen, die eher an die Gestalt einer Spinne erinnern.

Eine solche Hybridisierung von Frauen- bzw. Mutter- und Spinnenfigur hat in der Ikonografie weiblicher Monstrosität eine lange Tradition und diente dabei stets der Diffamierung autonomer, mächtiger Weiblichkeit. Denn solcherart dargestellt und diskursiviert – z.B. bei Karl Abraham (1922) – wurden in erster Linie Frauen, denen ›phallische‹ Eigenschaften nachgesagt wurden, die den ›natürlichen‹, ›weiblichen‹ Attributen, etwa Sorge und Zärtlichkeit, entgegenstehen und deshalb in einem patriarchalen Diskurs als ›Bedrohung‹ für Kinder (und, so könnte man hinzufügen, Heteronormativität) galten. In die spinnenartige Ästhetik der Beldam'schen Hand ist damit eine ganze (Bild-)Tradition der Diffamierung und Deformierung weiblicher Autonomie eingeschrieben. Vor diesem Hintergrund lässt sich ihre Darstellung auch kritisch betrachten, reproduziert sie doch, was Sara Williams in ihrer Analyse von Mutterfiguren im Gothic-Genre festgestellt hat: »Unmediated female autonomy and activity which does not in some way service heteronormativity is depicted as [...] monstrous.« (2025, S. 3) Das gilt auch für die Beldam, die nicht nur den einzigen (von ihr selbst erschaffenen) Mann der fantastischen Welt, den Other Father, dominiert, sondern durch ihre Omnipotenz auch Coralines heteronormative Kleinfamilie auseinanderzureißen droht. Sie wird im Film entsprechend als monstros markiert; nicht nur, aber auch durch die Deformation ihrer Hand.



Abb. 7
Die Spinnen-Nadel-Hände der Beldam © LAIKA.
Screenshot aus dem online verfügbaren Making-of-Material »Puppet Featurette: The Beldam« (YouTube 2023, 01:18)

Bei dieser Kritik gilt es jedoch zu beachten, dass die Hand der Other Mother bei Selick nicht *nur* ein Hybrid aus Menschenhand und Spinne ist – darauf komme ich gleich noch zurück – und auch nicht nur als Marker unheimlicher Monstrosität fungiert. Denn qua ihrer Hände ist die Beldam zwar eine diabolische Spinne, aber zugleich auch die mächtige Spinnerin einer matriarchalen Unterwelt, in der sie alles – Haus, Garten, selbst den Other Father – erschaffen hat. Als »divine Creator« (Rowe 1999, S. 13) ist das schöpferische *Handwerk* ihr Metier, nicht trotz, sondern gerade wegen ihrer unheimlichen Händigkeit. Das zeigt sich schon im Filmvorspann, in dem ihre hybriden Hand-Instrumente ihren ersten Auftritt haben (vgl. LAIKA 2009, 00:00:45–00:02:22).

»Dreaming Fingers«, so heißt die mystische Melodie, die diese erste Szene mit den Opening Credits begleitet. Zwei handähnliche, prothesenhafte Instrumente, die die Rezipient:innen zu diesem Zeitpunkt noch nicht als Hände der Other Mother identifizieren können, ergreifen eine vom Fenster hereinschwebende Puppe und gehen sogleich geschäftig ans Werk – ein Werk, das zwischen traumhafter Choreografie, fast tänzerisch anmutenden Bewegungsmustern und albtraumhafter Destruktion und Invasion des Puppenkörpers changiert. Auf einem abgenutzten Arbeitstisch wird die Puppe inmitten einer Palette invasiver Gerätschaften – Nadeln, Spritzen und Scheren – platziert. Haare, Knopfaugen und Kleidung werden vom Puppenkörper getrennt und aus der verbleibenden Stoffhülle, nun all ihrer Individualität beraubt, eine neue Puppe geschaffen. Dichtotome Kategorien von Inhalt und Form, Brutalität der Tat und Anmut der Tätigkeit sowie nicht zuletzt von Agent und Instrument verunklaren sich hier. In einer Serie von Close-ups folgt die Kamera diesem Prozess handwerklicher Sorgfalt, an deren choreografierte Präzision menschliche Finger scheitern würden, die also nur durch die besondere Händigkeit der Other Mother überhaupt leistbar scheint. Sie konstituiert sich über die Verschränkung von menschlicher Extremität (die in den Greiffingern noch zu erahnen ist), spinnengliedrigem Tierwesen *und* technisch-metallenem Artefakt (s. Abb. 7), ist also das Produkt einer *dreifachen* Hybridisierung. Der Film fügt der kulturgeschichtlich tradierten Ikonografie des menschlich-tierischen Spinnenhandhybrids also noch eine dritte, technische Dimension, die Nadel, hinzu, die der Other Mother ihr magisch-präzises Handwerk erst ermöglicht. Die vermeintlich deformierte Hand erscheint so nicht länger als der Menschenhand unterlegenes ›Etwas‹, das qua ihrer Monstrosität ihrer eigentlichen ›natürlichen‹ Gestalt, der liebevoll-weichen Mutterhand, entfremdet ist, sondern als überlegenes Instrument. Nicht von De-Formation, sondern von Re-Formation des Händischen sollte hier also die Rede sein.

Bis zu einem gewissen Grad ›liest‹ Selicks Film Gaimans Roman, der die schöpferische Kraft der Beldam explizit marginalisiert,⁹ damit gegen den Strich: Sie ist eine autonome, in ihrer hybriden Veruneindeutigung über ein gewisses subversives Potenzial verfügende Figur – die allerdings am Ende des Films, in Einklang mit Gaimans Romanende, zugunsten der Wiederherstellung von Coralines heteronormativer Kleinfamilie vernichtet wird.

Tot und lebendig: Händische Wiedergänger und ihre Vernichtung

Um den Fingern der Other Mother zu entrinnen, reicht es nicht, die unterirdische Other World in einer spektakulären Fluchtaktion zu verlassen. So kann Coraline die Beldam zwar hinter dem verschließbaren Tor zur sekundären Welt bannen, nicht aber ihre agile,

⁹ »The other mother could not create. She could only transform, and twist, and change.« (Gaiman 2013 [2002], S. 149 f.)

widerspenstig-untote Hand, die bei Coralines Flucht von der zuschlagenden Tür von ihrem Restkörper getrennt wird. Wurde ihre Eigenständigkeit, Animität und Agilität bei Russell und Selick bereits zuvor grafisch und filmisch – durch ihre Fragmentierung, ihre »tendency to stray« (San Juan 2011, S. 435) und ihre Animität – unheimlich in Szene gesetzt und ihr finales Schicksal dabei auch proleptisch vorweggenommen,¹⁰ ist sie nun, am Ende der Narration, ein vollständig autonomes Wesen, das Coraline in der Real World heimsucht (s. Abb. 8).

Damit erlangt die Hand final diejenige Gestalt, in der sie auch in die wohl bekannteste Abhandlung zur Theorie des Unheimlichen Einzug gefunden hat: »Abgetrennte Glieder, ein abgehauener Kopf, eine vom Arm gelöste Hand [...] haben etwas ungemein Unheimliches an sich, besonders wenn ihnen wie im letzten Beispiel noch eine *selbständige Tätigkeit* zugestanden wird«, so heißt es in Sigmund Freuds Essay »Das Unheimliche« (1919, S. 312, Herv. J. L.). Zwar bindet Freud die händische Unheimlichkeit sogleich an die von der (Mutter-)Hand signalisierte Kastrationsdrohung und damit sein psychoanalytisches Theoriegerüst zurück; in seiner Beobachtung verbirgt sich aber noch eine andere Dimension unheimlich-händischer Ästhetik, nämlich ihre »selbständige Tätigkeit« und Belebtheit. In der Märchen- und Schauerliteratur, auf die Freud seine Lesart der abgespaltenen Hand stützt¹¹ und an die auch Gaimans Roman anschließt, drückt sich diese Belebtheit in erster Linie über die spinnenhafte Agilität dieses untoten Wesens aus. Auch die beiden *Coraline*-Adaptionen inszenieren dies entsprechend: Russell durch die Zentrierung der überdimensionierten Hand, die in ihrer Bewegung mit ihren blutroten Nägeln auch den Panelrahmen leicht überschreitet (s. Abb. 11); Selick durch zahlreiche Close-ups, aus denen die rege Spinnenhand stets herausspringt. In ihrer ruhelosen Agilität mag es, so wird dadurch impliziert, auch der Kamera nicht gelingen, sie einzufangen und festzuhalten (v.a. 01:29:52–01:30:47).

Als vitaler Wiedergänger verunsichert die untote Hand dabei gleich zwei Ordnungskategorien: einerseits die Differenz zwischen Agent und Instrument, andererseits diejenige zwischen »tot« und »lebendig«. Schon Ernst Jentsch hat Letzteres, »den Zweifel an der Besetzung eines anscheinend lebendigen Wesens« (1906, S. 197), als Kern unheimlicher Ästhetik beschrieben. Um diese Unheimlichkeit zu bannen und das heimelige Familienleben für Coraline wiederherzustellen, gilt es, dieses zwischen Tod und Leben existierende, transgressive Wesen in einen eindeutigen Zustand zu überführen, es also zu vernichten – so zumindest in Selicks filmischer Adaption. Hier wird die Hand im finalen Kampf vollständig zerstört. In Russells Graphic Novel muss Coraline dagegen, in Übereinstimmung mit Gaimans Romanende, nicht ihre körperliche Kraft (ihre



Abb. 8

Die untote Mutterhand jagt Caroline
© P. Craig Russell.
Aus *Coraline* (HarperCollins 2008, S. 172)

¹⁰ Als eine solche visuelle Prolepse dient etwa eines der wenigen *split panels* in Russells Graphic Novel (S. 90): Nachdem sich Coraline der Bemutterung durch die Bedam verwehrt hat, zerrt diese sie durch den Flur. Ihr rechter Arm erstreckt sich dabei über den Rahmen ins nächste Panel, sodass ihre Hand

durch den gutter vom Arm getrennt wird – ganz so, wie es im Showdown auch tatsächlich passieren wird.

¹¹ Freud verweist auf Wilhelm Hauffs Novelle »Die Geschichte von der abgehauenen Hand« aus dem *Märchen-Almanach auf das Jahr 1826*.

Hand), sondern ihren Kopf gegen die Mutterklaue ausspielen. So gelingt es der *canny* (altengl. ›pfiffig‹, ›klug‹) Protagonistin die *uncanny* (altengl. ›dumm‹) Hand zu einem Brunnen zu locken, um das Untote in dessen Untiefe (für immer?) zu begraben. Körperlische Unheimlichkeit und Monstrosität werden hier also durch geistige Rationalität und Listigkeit gebannt und damit die Überlegenheit von Kopf über Hand, von der vertrauten Real World über die unheimlich-fantastische Other World demonstriert.

Wiederhergestellt ist damit am Ende auch die familiäre Ordnung: Die zwar nicht auf konservativen Mutterschaftsbildern aufbauende, aber dennoch heteronormative Kleinfamilie lebt in neuer Harmonie; die Spinne(nhand) als »Abbild des Aufruhrs gegen göttliche und weltliche Ordnung« (Lindemann/Zons 1990, S. 6) scheint besiegt. Während ihre Zerstörung bei Selick irreversibel ist, behält sich die Graphic Novel (wie auch Gaimans Roman) jedoch die Möglichkeit einer zweiten Wiederkehr aus dem Brunnen vor. Das drohende Unheil der unheimlichen Hand bleibt so auch über das Ende der Narration hinaus bestehen.

Primärliteratur

- Gaiman, Neil (2013): *Coraline*. London: Bloomsbury [EA 2002]
Russell, P. Craig (2008): *Coraline. Based on a Novel by Neil Gaiman*. New York: HarperCollins

Filmografie

- Selick, Henry (2009): *Coraline*. USA: LAIKA
Trnka, Jiří (1965): *Ruka*. ČSR: Krátký Film Praha

Sekundärliteratur

- Abraham, Karl (1922): Die Spinne als Traumsymbol. In: Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse 8, H. 4, S. 470–475
Campbell, Joseph (1976): *The Masks of God. Primitive Mythology*. Harmondsworth
Creed, Barbara (2007): *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. New York
Cunningham, Lisa (2016): Queerness and the Undead Female Monster. In: Miller, Cynthia/Van Riper, A. Bowdoin (Hg.): *The Laughing Dead. The Horror-Comedy Film from Bride of Frankenstein to Zombieland*. Lanham, S. 154–168
Daxelmüller, Christoph (1990): Hand. In: Brednich, Rudolf Wilhelm u. a. (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Band 6. Berlin [u.a.], S. 436–447
Fletcher, Judith (2019): *Myths of the Underworld in Contemporary Culture. The Backward Gaze*. Oxford
Freud, Sigmund (1919): Das Unheimliche. In: Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften 5, S. 297–324
Gooding, Richard (2008): »Something Very Old and Very Slow«. *Coraline, Uncanniness, and Narrative Form*. In: Children's Literature Association Quarterly 33, H. 4, S. 390–407
Grimm, Sieglinde (2012): Romantische Motive aus E. T. A. Hoffmanns Erzählungen in Neil Gaimans *Coraline*. In: Der Deutschunterricht 4, S. 73–77
Higgins, Scott (2012): 3D in Depth. *Coraline, Hugo, and a Sustainable Aesthetic*. In: Film History. An International Journal 24, S. 196–209

- Jentsch, Ernst** (1906): Zur Psychologie des Unheimlichen. In: Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift 22–23, S. 196–205
- Kolesch, Doris** (2010): Die Geste der Berührung. In: Wulf, Christoph / Fischer-Lichte, Erika (Hg.): Gesten. Inszenierung, Aufführung, Praxis. München, S. 225–241
- Lindemann, Klaus / Zons, Raimar Stefan** (1990): Lauter schwarze Spinnen. Spinnenmotive in der deutschen Literatur. Bonn
- Marks, Laura U.** (2000): The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. London
- Mihailova, Mihaela** (2021): *Coraline*. A Twitchy, Witchy Girl in Stop-Motion Land. In: dies. (Hg.): *Coraline*. A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. New York, S. 1–17
- Prince, Stephen** (2012): Digital Visual Effects in Cinema. The Seduction of Reality. New Brunswick
- Ramalho, Joana Rita** (2016): The Aesthetics of the Tangible. Haptic Motifs and Sensory Contagion in Gothic Terror Films. In: Irish Journal of Gothic and Horror Studies 15, S. 96–112
- Rosner, Anna** (2009) The Witch Who Is Not One. The Fragmented Body in Early Modern Demonological Tracts. In: Exemplaria, 21, H. 4, S. 363–379
- Rowe, Katherine** (1999): Dead Hands. Fictions of Agency, Renaissance to Modern. Stanford
- Rudd, David** (2008): An Eye for an I. Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity. In: Children's Literature in Education 39, S. 159–168
- San Juan, Rose Marie** (2011): The Horror of Touch. Anna Morandi's Wax Models of Hands. In: Oxford Art Journal 34, H. 3, S. 433–447
- Schößler, Franziska** (2017): Einführung in die Dramenanalyse. Stuttgart
- Sieder, Reinhard** (1987): Sozialgeschichte der Familie. Frankfurt / M.
- Simpson, John / Weiner, Edmund** (1989): Beldam. In: dies. (Hg.): Oxford English Dictionary. Vol. 2, BBC–CHA. 2nd Ed. Oxford, S. 83–84
- Vandenberg-Daves, Jodi** (2014): Modern Motherhood. An American History. New Brunswick
- Werner, Tamara** (2017): »Evil Witch! I'm Not Scared!« Der Stop-Motion-Film *Coraline* zwischen Kinderzimmer und Horrorkino. In: kids+media 1, S. 24–48
- Williams, Sara** (2025): The Maternal Gaze in the Gothic. Cham
- Yekti, Bharoto** (2017): Visual Tactility of 3D. Printing Utilization in Stop Motion Animation. In: Advanced Science Letters 23, H. 1, S. 126–129

Internetquellen

- LAIKA** (2023): The Dark Side of Other Mother. Storyboard to Scene. In: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Pt2sqo8OWKY> [Zugriff: 13.05.2025]
- LAIKA** (2022): Puppet Featurette. The Beldam. In: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S2tMfaDq8OQ> [Zugriff: 13.05.2025]
- Leader, Michael** (2009): Exclusive: Henry Selick on *Coraline*. In: Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/movies/exclusive-henry-selick-on-coraline/> [Zugriff: 12.12.2024]

Kurzvita

Julia Lückl, MA, ist Prae-Doc-Universitätsassistentin am Institut für Germanistik der Universität Wien und freie Mitarbeiterin der STUBE. Zu ihren Forschungsinteressen zählen historische und gegenwärtige ›Mädchenliteratur‹, Gender Studies und Spoken Word.