



Komiksové adaptace literárních děl na příkladu Starých mistrů Nicolase Mahlera

Diplomová práce

Studijní program:

N7503 Učitelství pro základní školy

Studijní obory:

Učitelství anglického jazyka pro 2. stupeň základní školy
Učitelství německého jazyka pro 2. stupeň základní školy

Autor práce:

Bc. Ludmila Mašková

Vedoucí práce:

Mgr. Nikola Mizerová, Ph.D.
Katedra německého jazyka





Zadání diplomové práce

Komiksové adaptace literárních děl na příkladu Starých mistrů Nicolase Mahlera

Jméno a příjmení: **Bc. Ludmila Mašková**
Osobní číslo: P19000362
Studijní program: N7503 Učitelství pro základní školy
Studijní obory: Učitelství anglického jazyka pro 2. stupeň základní školy
Učitelství německého jazyka pro 2. stupeň základní školy
Zadávající katedra: Katedra německého jazyka
Akademický rok: **2019/2020**

Zásady pro vypracování:

Komiks představuje zvláštní kategorii umělecké tvorby. Je žánrem, který balancuje na hranici literatury a výtvarného umění, ale zároveň funguje i jako samostatné médium. Významné zastoupení v žánru mají komiksové adaptace literárních děl, které se v současné době těší velké oblibě. Cílem této diplomové práce je prozkoumat vzájemný vztah mezi komiksovou adaptací a původním literárním dílem, a to na příkladu díla rakouského kreslíře a spisovatele Nicolase Mahlera, resp. jeho osobitého pojetí románu *Starí mistři* Thomase Bernharda. Teoretická část práce se zabývá komiksem jako samostatným žánrem, vztahem mezi obrazem a textem a také možnostmi recepce komiksových děl. Praktická část je pak věnována nejen samotné analýze a interpretaci Mahlerova komiksu a jeho literární předlohy, ale i možnostem didaktizace komiksu a jeho využití ve výuce německého jazyka.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Němčina



Seznam odborné literatury:

- ABEL, Julia a Christian KLEIN, ed. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 2016, 328 s. ISBN 978-3-476-02553-1.
- BERNHARD, Thomas. *Alte Meister: Komödie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988, 310 s., front. Suhrkamp Taschenbuch, 1553. ISBN 3-518-38053-2.
- BERNHARD, Thomas a Nicolas MAHLER. *Alte Meister: Komödie*. Berlin: Suhrkamp, 2011, 158 s. Suhrkamp Taschenbuch, 4293. ISBN 978-3-518-46293-5.
- FORET, Martin. *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě Univerzity Palackého, 2012, 498 s. *Studia komiksu*, sv. 1. ISBN 978-80-244-3327-1.
- GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. *Studium*, 16. ISBN 80-7294-141-0.
- KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, 447 s. ISBN 978-80-7470-113-9.
- LUGHOFER, Johann Georg, ed. *Thomas Bernhard: gesellschaftliche und politische Bedeutung der Literatur*. Wien: Böhlau Verlag, c2012, 453 s. *Literatur und Leben*, Bd. 81. ISBN 978-3-205-78811-9.

Vedoucí práce:

Mgr. Nikola Mizerová, Ph.D.
Katedra německého jazyka

Datum zadání práce:

30. dubna 2020

Předpokládaný termín odevzdání:

30. dubna 2021

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

Dr. phil. habil. Mgr. Pavel Novotný, Ph.D.
vedoucí katedry

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

4. července 2021

Bc. Ludmila Mašková

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Nikole Mizerové, Ph.D. za odborné vedení práce, především za cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při vypracování této diplomové práce. Děkuji také své rodině a svým nejbližším, kteří mě podporovali po celou dobu mého studia.

Anotace

Komiksové adaptace literárních děl na příkladu *Starých mistrů* Nicolase Mahlera

Komiks představuje zvláštní kategorii umělecké tvorby. Je žánrem, který balancuje na hranici literatury a výtvarného umění, ale zároveň funguje i jako samostatné médium. Významné zastoupení v žánru mají komiksové adaptace literárních děl, které se v současné době těší velké oblibě. Cílem této diplomové práce je prozkoumat vzájemný vztah mezi komiksovou adaptací a původním literárním dílem, a to na příkladu díla rakouského kreslíře a spisovatele Nicolase Mahlera, resp. jeho osobitého pojetí románu *Staří mistři* Thomase Bernharda. Teoretická část práce se zabývá komiksem jako samostatným žánrem, vztahem mezi obrazem a textem a také možnostmi recepce komiksových děl. Praktická část je pak věnována nejen samotné analýze a interpretaci Mahlerova komiksu a jeho literární předlohy, ale i možnostem didaktizace komiksu a jeho využití ve výuce německého jazyka.

Klíčová slova: komiks, komiksová adaptace, *Staří mistři*, Thomas Bernhard, Nicolas Mahler, rakouská literatura

Annotation

Comicadaptionen literarischer Werke am Beispiel von Nicolas Mahlers *Alte Meister*

Comics stellen einen besonderen Bereich der Kunst dar. Sie balancieren an der Grenze zwischen Literatur und bildender Kunst, aber gleichzeitig gelten sie als selbständiges Medium. Comicadaptionen literarischer Werke sind ein wichtiger Bestandteil des Genres und erfreuen sich derzeit großer Popularität. Das Ziel dieser Diplomarbeit ist es, die Wechselbeziehung zwischen der Comicadaption und dem literarischen Werk zu erläutern, und zwar am Beispiel der Arbeit des österreichischen Comiczeichners und Schriftstellers Nicolas Mahler, bzw. seiner Adaption des Romans *Alte Meister* von Thomas Bernhard. Der theoretische Teil der Arbeit beschäftigt sich mit dem Comic als eigenständiges Genre, dem Verhältnis von Bild und Text und den Rezeptionsmöglichkeiten von Comicwerken. Der praktische Teil widmet sich nicht nur der Analyse und Interpretation von Mahlers Adaption und ihrer literarischen Vorlage, sondern auch der Didaktisierung des Comics und seiner Verwendung im Deutschunterricht.

Schlüsselwörter: Comic, Comicadaption, Alte Meister, Thomas Bernhard, Nicolas Mahler, österreichische Literatur

Abstract

Comic Book Adaptations of Literary Works Using the Example of Nicolas Mahler's *Old Masters*

Comics represent a special category of the artistic creation. It is a genre that balances on the border of literature and visual art, but at the same time it functions as an independent medium. Comic book adaptations of literary works play a significant role in the genre and their popularity is growing rapidly. The aim of this diploma thesis is to explore the relationship between the comic book adaptation and the original literary work, using the work of the Austrian cartoonist and author Nicolas Mahler, or his take on Thomas Bernhard's novel *Old Masters*. The theoretical part of the thesis deals with comics as an independent genre, the relationship between image and text, and the possibilities of reception of comic works. The practical part is devoted not only to the analysis and interpretation of Mahler's adaptation and Bernhard's novel, but also to the possibilities of the use of comics in German language teaching.

Key words: comic, comic book adaptation, Old Masters, Thomas Bernhard, Nicolas Mahler, Austrian literature

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	11
2	Comics als Medium	12
2.1	Was ist ein Comic?.....	13
2.1.1	Diachrone Perspektive	13
2.1.2	Comics als hybride Kunst	14
2.1.3	Suche nach einer Definition.....	16
2.2	Erscheinungsformen und Genres	17
2.2.1	Entwicklung der Erscheinungsformen.....	17
2.2.2	Comicgenres	19
2.3	Comicanalyse	20
2.3.1	Panel.....	21
2.3.2	Seite	22
2.3.3	Sprechblase als verbale Komponente	23
2.3.4	Weitere Aspekte der Comicanalyse	24
3	Comicadaption als eigenständiges Genre	26
3.1	Comicadaption und literarisches Werk	28
3.2	Comicadaption geschichtlich betrachtet	30
3.3	Gattungen und Spielformen	32
3.4	Analyse der Comicadaption	34
4	<i>Alte Meister</i> Thomas Bernhards	35
4.1	Interpretation	37
4.1.1	Inhalt	37
4.1.2	Form.....	38
4.1.3	Komplexität des Erzählrahmens	40
4.1.4	Figuren	41

4.1.5	Kritik der Kunst: „ <i>Die Kunstaübungskunst ist zur Kunstvernichtungskunst geworden</i> “	43
4.1.6	Österreichischer Kontext	45
5	<i>Alte Meister</i> als Comica daption Nicolas Mahlers.....	47
5.1	Nicolas Mahler	47
5.2	<i>Alte Meister gezeichnet von Mahler</i>	48
5.3	Analyse der Comica daption	50
5.3.1	Panel und Seite.....	51
5.3.2	Verbale Komponenten	52
5.3.3	Figuren	54
5.3.4	Zeichenstil und Farbgebung.....	57
5.4	Zum Verhältnis zwischen <i>Alte Meister</i> als Roman und als Comic.....	59
6	Zum Einsatz von Comics im DaF.....	62
6.1	Comics und Comica daptionen im Deutschunterricht	62
6.2	Arbeitsblatt als Beispiel für die Verwendung von Comica daptionen im Deutschunterricht.....	65
6.2.1	Methodischer Kommentar zu dem Arbeitsblatt.....	65
7	Arbeitsblatt „Zu Besuch bei Alten Meistern“	I
8	Fazit	68
9	Literaturverzeichnis	71

1 Einleitung

Comics stellen fraglos einen besonderen Bereich der Kunst dar. Als Genre balancieren sie an der Grenze zwischen Literatur und bildender Kunst, aber gleichzeitig sind sie ein selbständiges Medium, das in verschiedensten Erscheinungsformen heute allgegenwärtig ist. Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich hauptsächlich mit der Comicadaption, die als Genre im Comics-Spektrum eine besondere Stellung einnimmt. Das Ziel dieser Arbeit ist den Zusammenhang zwischen einem ursprünglichen literarischen Werk und seiner Comicadaption zu untersuchen, und zwar am Beispiel von Nicolas Mahlers Comicadaption *Alte Meister* (2011).

Zuerst wird das Medium des Comics vorgestellt; die Arbeit befasst sich vor allem mit der Problematik der Definitionssuche, mit verschiedenen Genres und Erscheinungsformen und der Comicanalyse. Im folgenden Teil der Arbeit wird die Comicadaption als selbstständiges Genre behandelt. Das Augenmerk wird dabei auf das Verhältnis zwischen der Comicadaption und der Literatur, die Geschichte der Comicadaption als Genre sowie ihre einzelnen Gattungen und Spielformen gerichtet.

Der praktische Teil geht von der Analyse des Romans *Alte Meister. Komödie* (1985) Thomas Bernhards aus, auf dem die Comicadaption Nicolas Mahlers basiert. Im Rahmen dieser Arbeit wird neben den Interpretationsmöglichkeiten des Romans auch der österreichische Kulturkontext dargestellt, der für Bernhards Werk grundlegend ist. Im Zusammenhang mit dem Roman werden dann die Spezifika der Comicadaption von Nicolas Mahler analysiert. Im Fokus der Analyse steht vor allem Mahlers künstlerischer Umgang mit dem literarischen Stoff. Die beiden Werke werden dann im Vergleich präsentiert.

Schließlich wird das Thema der Didaktisierung von Comics und Comicadaptionen behandelt. Es soll gezeigt werden, wie Comics bzw. Comicadaptionen im Deutschunterricht praktisch verwendet werden können, und worauf die LehrerInnen achten müssen, wenn sie mit Comics im Unterricht arbeiten. Im letzten Kapitel wird das Arbeitsblatt „Zu Besuch bei Alten Meistern“ präsentiert, das als Beispiel des Einsatzes von Comicadaptionen im Deutschunterricht dient.

Comics sind ein komplexes und dynamisches Medium, das viele Betrachtungsweisen bietet. Die vorliegende Arbeit behandelt die Frage, welche Zusammenhänge zwischen einem literarischen Text und einer Comicadaption entstehen, und wie sie die Rezeption des ursprünglichen literarischen Werks beeinflussen können.

2 Comics als Medium

Ein Comic, ein Comicstrip, eine Bildergeschichte – alle diese Ausdrücke bezeichnen ein Phänomen, das nur schwer zu definieren ist. Comics stellen eine besondere multikodale Verbindung von Text und Bild dar, die an der Grenze zwischen Literatur und der bildenden Kunst balanciert. Wegen ihrer Komplexität werden sie heutzutage meistens als ein eigenständiges Medium angesehen. Diese Tatsache an sich ist einer der Gründe dafür, warum es eine komplizierte Aufgabe ist, die auf den ersten Blick einfache Frage „*Was ist ein Comic?*“ zu beantworten.

Wie bereits erwähnt, werden Comics im Rahmen der aktuellen Comicforschung als ein Medium betrachtet, was einen wichtigen Anhaltspunkt für den Bereich *comics studies* darstellt.¹ Der Grund dafür ist, dass Comics als Kunstform nicht einfach abzugrenzen bzw. zu definieren sind. Der bedeutungsreiche Begriff „Medium“ ermöglicht eine respektvolle und zugleich universelle Konzeptualisierung des Comics. Foret betont in diesem Zusammenhang, dass die Identifizierung von Comics als von einem literarischen Genre zu einer degradierenden Definition von Comics führen könnte, da in dem Falle der Comic nur ein „paraliterarisches“ Genre dargestellt würde.² Die Wahrnehmung von Comics als von einem Medium eröffnet dagegen folgende Ebenen der Comicforschung: Erstens wird die Beziehung des Comics zu anderen Medien untersucht, wie z. B. Film, Theater, Literatur und bildende Kunst. Zweitens können Comics aus der massenmedialen Perspektive betrachtet werden.³

Der folgende Teil dieser Arbeit befasst sich näher mit den distinktiven Merkmalen des Comics sowie mit seiner Entwicklung. Im Fokus stehen dabei die Problematik der Begriffsbestimmung, das Verhältnis zwischen Comics und Literatur und verschiedene Comicgenres und Erscheinungsformen. Da im praktischen Teil der vorliegenden Arbeit die Comicadaption *Alte Meister* analysiert wird, werden im Rahmen des folgenden Kapitels auch die Prinzipien der Comicanalyse behandelt.

¹ Die Wahrnehmung von Comics als von einem Medium ist eng mit der formalistischen Wende (auf Englisch *formalist turn*) verbunden. Vgl. Foret, Martin: *Studia komiksu. Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě Univerzity Palackého, 2012, S. 86.

² Vgl. Foret, Martin: Forma bez technologie. Komiks jako médium. In: Kořínek, Pavel / Foret, Martin / Jareš, Michal: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, S. 41f.

³ Vgl. ebd. S. 42.

2.1 Was ist ein Comic?

2.1.1 Diachrone Perspektive

Die Problematik der Suche nach einer eindeutigen Definition des Comics beginnt schon bei der Datierung der Comics-Anfänge. Die meisten TheoretikerInnen glauben, dass der Comic eine noch junge Kunst sei.⁴ Aus dieser Perspektive datiert die Geschichte des Comics als einer eigenständigen Kunstform seit dem späten 19. Jahrhundert. Es gibt aber auch Meinungen, dass die Anfänge von Comics sich viel früher finden lassen, und zwar schon in der Zeit prähistorischer Höhlenmalereien. Erst im 19. Jahrhundert begannen allerdings Zeitungen in den USA die ersten komischen Bildergeschichten zu publizieren, die gleich bei dem Lesepublikum Interesse weckten und als eine Art Comics bezeichnet werden können.⁵ Aus diesem Grund verbinden vor allem die US-Amerikanischen TheoretikerInnen die Anfänge von Comics mit der amerikanischen Presse, und zwar mit dem Namen Richard F. Outcault und seiner Bildergeschichte *The Yellow Kid* (1896), die eine der ersten in Farbe gedruckten Geschichten mit Sprechblasen war.⁶

Auch in Europa gab es bereits im 19. Jahrhundert bedeutende Vorläufer des heutigen Comics, zu diesen zählen z. B. der Schweizer Rodolph Töpffer und seine Geschichte *M. Vieux Bois* (1827), oder Wilhelm Busch mit seinen berühmten Bildergeschichten *Max und Moritz* (1865), die bis heute weltweit übersetzt werden.⁷ An dieser Stelle ist erwähnenswert, dass die US-Amerikanischen Comics – im Gegensatz zu den ersten europäischen Comics – nicht nur für Kinder geeignet waren. Zanettin beschreibt, dass die Zeitungen in den USA sowohl Serien enthielten, die von der ganzen Familie gelesen werden konnten, als auch Comicstrips, die mit seinen Themen ausschließlich auf die erwachsene Leserschaft zielten. In Europa wurden dagegen Comics lange als eine Art Kinderliteratur wahrgenommen, die vor allem zur Bildung und Erziehung der Kinder und Jugendlichen dienen sollte.⁸

Schon im späteren 19. Jahrhundert bzw. um die Jahrhundertwende begannen sich Comics zu formieren, wobei diese Entwicklung auch stark regional bedingt war. Die

⁴ Vgl. Schmitz-Emans, Monika: *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 3.

⁵ Vgl. ebd. S. 3f.

⁶ Vgl. Zanettin, Federico (Hg.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008, S. 1.

⁷ Vgl. Foret, Martin: *Stáří a mládí komiksu*. In: Kořínek, Pavel / Foret, Martin / Jareš, Michal: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, S. 51.

⁸ Vgl. Zanettin 2008, S. 2.

japanischen Mangas entwickelten sich anders und verfügen bis heute über andere distinktive Merkmale als z. B. die frankophonen *bande dessinée*, die auch als „BD“ bekannt sind.⁹

Die Bezeichnungen „Comic“ bzw. die Pluralform „Comics“ etablierten sich schnell als Begriff in manchen Sprachen. Der Begriff stammt aus dem englischen Wort „comic“, was komisch oder lustig bedeutet. Die ersten Comics präsentierten nämlich die Geschichten in einem humoristischen bzw. komischen Code, wovon der Namen abgeleitet wurde. Comics wurden im Laufe der Zeit mit verschiedenen Begriffen bezeichnet, wie z. B. cartoon strip, funnies, comic pictures oder comic strip. Zur Etablierung des Begriffs „comics“ trug dann wesentlich das Format des Comicheftes zu.¹⁰ Die moderneren Comics sind dabei nicht mehr unbedingt nur komisch, obwohl die Komik zu einem distinktiven Merkmal des Comics wurde.

Pociask fasst die Veränderungen im Rahmen der Wahrnehmung von Comics wie folgt: *„Comics wurden zu unterschiedlichen Zeiten ignoriert, stigmatisiert, verboten und dann doch akzeptiert und sogar lobgepriesen.“*¹¹ Heutzutage stellen Comics einen selbständigen Forschungsbereich dar, der sich immer noch dynamisch entwickelt. Zugleich bleiben sie auch für die Leserschaft attraktiv.

2.1.2 Comics als hybride Kunst

Die Grenzbestimmung des Comics ist nicht nur aus der diachronischen Perspektive problematisch, da die synchrone Ebene auch in manchen Aspekten der Forschung unklar bleibt.¹² Wie bereits angedeutet, stellt schon die Klassifizierung von Comics ein komplexes Problem dar. Deshalb ergaben sich im Laufe der Zeit verschiedenste Vorschläge, wie Comics gelesen bzw. rezipiert werden sollten.

Laut Pociask sind Comics ein Musterbeispiel für multikodale Texte der Erzählkunst, da sie durch Gleichzeitigkeit und Sequenz von Bildern und verbalen Gestaltungsmitteln entstehen. Diese zwei Komponenten ergänzen sich dann in ihrer Funktion.¹³ Der Autor beschreibt diese Eigenschaft von Comics folgendermaßen: *„Comics stellen eine Form von multikodaler Gestaltung dar, die durch das Vorhandensein von verbalen und visuellen*

⁹ Zu dem Terminus *bande dessinée* s. Kořínek / Foret / Jareš 2015, S. 386.

¹⁰ Vgl. Kořínek, Pavel: Hledání obsahu, nalézání jména. Vznik a vývoj pojmové kategorie komiks. In: Kořínek, Pavel / Foret, Martin / Jareš, Michal: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, S. 20f.

¹¹ Pociask, Janusz: Multikodale Gestaltung von Comics. In: *tekst i dyskurs – text und diskurs* 8, (2015), S. 154.

¹² Vgl. Foret 2015, *Stáří a mládí komiksu*, S. 52.

¹³ Vgl. Pociask 2015, S. 153.

*Zeichen, deren Konstellationen, der Verschriftlichung des Bildes in der Panelfolge und der Verbildlichung der Schrift in Sprechblasen und Onomatopöien zum Ausdruck kommt.*¹⁴ Gerade die Multikodalität¹⁵ könnte als Grund dafür wahrgenommen werden, warum Comics generell nicht einfach zu klassifizieren bzw. zu definieren sind.

Im Zusammenhang mit der problematischen Klassifizierung von Comics steht auch die bis heute umstrittene Frage, ob Comics als Literatur bzw. ein literarisches Genre angesehen werden sollten. Genauso wie Literatur sind Comics einkanalig – die Information wird durch einen Kanal vermittelt und nur mit einem Sinn wahrgenommen, und zwar mit dem Sehvermögen. Im Vergleich zur Literatur besteht die Information aus zwei Komponenten, da sie durch die Kombination von Text und Bild entsteht. Dadurch nähern sich Comics laut Foret von den audiovisuellen Medien.¹⁶ Der Autor behauptet allerdings, dass Comics wesentlich anders aufgebaut sind. Überdies ist der Charakter der Bildelemente unterschiedlich. Während der Comic aus der Kombination von einzelnen statischen und „manuell“ hergestellten Bildern besteht, benutzen die audiovisuellen Medien bewegliche, mechanisch reproduzierte Bilder, die meistens in Verbindung mit dem Klang vorkommen.¹⁷

Dies führt zu der Frage, wie die Beziehung zwischen der Literatur und dem Comic beschrieben werden könnte. Laut Meskin gibt es logische Gründe dafür, warum Comics nicht als eine Form der Literatur zu verstehen sind. Seiner Meinung nach stammt die literarische Ablehnung von Comics aus folgenden Gedanken: Erstens gibt es eindeutige Beispiele von Comics, die keine Literatur sind.¹⁸ Zweitens würde die visuelle Seite des Comics, wenn sie als Literatur wahrgenommen würden, ignoriert.¹⁹ Und drittens wäre es aus dieser Perspektive nicht möglich, die distinktiven Merkmale von Comics als Kunstform zu bestimmen.²⁰ Solche Argumente sind aber laut Meskin nicht hinreichend.

In diesem Zusammenhang kann die Frage gestellt werden, was noch Literatur ist und was nicht mehr als Literatur betrachtet werden soll.²¹ Meskin sieht die Literatur als Meta-Form, die aus mehreren Kunstformen besteht, und zwar aus der Poesie, der Prosa und dem

¹⁴ Ebd. S. 154.

¹⁵ Mit dem Terminus „Multikodalität“ ist die Eigenschaft zu verstehen, dass im Rahmen der Comics zwei Zeichensysteme als Vermittler der Inhalte verwendet werden. In Comics sind diese Vermittler das statische Bild und die Schrift bzw. die geschriebene Sprache. Vgl. Pociask 2015, S. 155.

¹⁶ Vgl. Foret 2015, *Forma bez technologie. Komiks jako médium*, S. 44f.

¹⁷ Vgl. ebd. S. 45.

¹⁸ Vgl. Meskin, Aaron: *Comics as Literature?* In: *British Journal of Aesthetics* 49/3, 2009, S. 224.

¹⁹ Vgl. ebd. S. 224.

²⁰ Vgl. ebd. S. 224.

²¹ An dieser Stelle könnte z. B. die haptische Poesie bzw. Neues Hörspiel erwähnt werden, also Gattungen, die auch an der Grenze mehrerer Kunstformen balancieren und dadurch nicht einfach zu definieren sind.

Dramenwerk. Aus diesem Grund lassen sich einige Comics als Literatur sowie als Comics lesen.²² Meskin nennt auch zwei Argumente, warum es die Tendenz gibt, Comics nur als Literatur zu klassifizieren – wenn Comics als Literatur kategorisiert würden, würden sie automatisch als Kunstform ernst wahrgenommen; und überdies – wenn es möglich wäre, Comics als Literatur zu erforschen, wäre es klar, wie sie interpretiert werden sollten.²³ Beide Gründe sind allerdings laut Meskin wieder nicht überzeugend. Es ist zugleich klar, dass die meisten Comics narrativ sind, d. h. dass sie fähig sind, Geschichten zu erzählen. Auch aus diesem Grund wurden sie in der Vergangenheit als ein literarisches Genre wahrgenommen.

Pociask behauptet, dass gerade die verbalen Textkomponenten dazu dienen, Narration, Steuerung und Klärung der visuellen Inhalte zu formulieren.²⁴ Der Text und das Bild verhalten sich in diesem Sinne komplementär, d. h. dass sie sich gegenseitig ergänzen. In Comics gibt es also keine Hierarchie zwischen den Text- und Bildelementen, da beide Bestandteile gleichwertig gegenüberstehen. Es handelt sich also um keine Illustrationen, sondern eher um Visualisierungen, die fähig sind, die Sprache zu ersetzen. In diesem Zusammenhang spricht Pociask von einer Parallelität der verbalen und visuellen Gestaltungsmittel.²⁵

Eine mögliche Erklärung der komplizierten Beziehung zwischen Comics und Literatur könnte die Behauptung darstellen, dass Comics als eine hybride Kunstform zu verstehen sind, denn sie entwickelten sich aus der Literatur und anderen Kunst- und Medienformen. Meskin argumentiert für diese These damit, dass wenn Comics als hybride Kunst akzeptiert würden, wäre es nicht mehr notwendig zu entscheiden, ob sie als Literatur gelesen und interpretiert werden sollen.²⁶

2.1.3 Suche nach einer Definition

Die ersten Definitionsversuche stehen im Zusammenhang mit der Etablierung von Comics und der damit verbundenen Anerkennung, dass sie wissenschaftlich und methodologisch analysiert werden können.²⁷ Die meisten Definitionsversuche konzentrierten sich am Anfang auf drei Hauptaspekte des ursprünglichen Comics, und zwar auf die Nähe zur Komik, den Rahmen des Inhalts und Zeichenstils, das Neben- und

²² Vgl. ebd. S. 225.

²³ Vgl. ebd. S. 238f.

²⁴ Vgl. Pociask 2015, S. 156.

²⁵ Vgl. ebd. S. 164f.

²⁶ Vgl. Meskin 2009, S. 219f.

²⁷ Vgl. Kořínek 2015, S. 25.

Nacheinander der einzelnen Panels und die Kombination von dem Bild und der Schrift.²⁸ An dieser Stelle sollte die „Urdefinition“²⁹ US-Amerikanischen Comiczeichners und Künstlers Scott McClouds erwähnt werden, auf der manche späteren Definitionen basieren. In seinem berühmten Metacomix *Understanding Comics* (1993) definiert McCloud Comics als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln, und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“³⁰ Zanettin behauptet, dass was Comics von den anderen Formen der visuellen Kommunikation unterscheidet, ist gerade das Prinzip der Juxtaposition – jeder Comic besteht aus mindestens zwei Panels, die in einer bestimmten Sequenz vorkommen.³¹ Deshalb lassen sich Comics auch nach der Definition McClouds als eine Art sequenzieller Kunst beschreiben.

Die ursprüngliche Definition Scott McClouds wird bis heute immer noch bearbeitet und neu modifiziert.³² Laut Kořínek ist die Tatsache, dass McClouds Definition immer wieder geprüft und verändert wird, ein Zeichen dafür, dass sich der Comic als Medium immer noch entwickelt.³³ Die Definitionssuche an sich stellt dabei keinesfalls das Hauptziel der Comicforschung dar; sie dient eher als ein Mittel dazu, die Grenzen der aktuellen Forschung zu bestimmen.³⁴

2.2 Erscheinungsformen und Genres

2.2.1 Entwicklung der Erscheinungsformen

Schon seit dem 18. Jahrhundert sind verschiedene Zyklen von Bildergeschichten in den zeitnahen Druckschriften zu finden, von denen die meisten lehrhafte oder skandalöse Geschichten erzählten.³⁵ Anfänglich hatten die Bildergeschichten die Form eines kurzen Comicstrips, der nur aus ein paar Bildern bestand. Dieses Format war vor allem für die US-Amerikanische Comicproduktion typisch; in anderen Ländern wurden andere Erscheinungsformen bevorzugt. Beispielweise in Italien war die populärste Erscheinungsform das Comicheft.³⁶

²⁸ Vgl. Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 2016, S. 61.

²⁹ McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

³⁰ McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001. S. 17.

³¹ Vgl. Zanettin 2008, S. 13.

³² Andere Definitionen sind z. B. bei Harvey (1994) oder Frahm (2010) zu finden.

³³ Vgl. Kořínek 2015, S. 32.

³⁴ Vgl. ebd. S. 26.

³⁵ Vgl. Foret 2015, *Stáří a mládí komiksu*, S. 52.

³⁶ Vgl. Zanettin 2008, S. 7.

Die Graphic Novel bzw. der graphische Roman stellt dann ein relativ junges Format dar.³⁷ Nach der Duden-Definition handelt es sich um „*Comics im Buchformat, der eine abgeschlossene, thematisch komplexe Geschichte erzählt.*“³⁸ Die Graphic Novel als neue Erscheinungsform galt vom Anfang an als ziemlich problematisch, und wird bis heute diskutiert. Mazur und Danner stellen sich die Frage, was alles unter der Bezeichnung Graphic Novel zu verstehen ist. Die Autoren argumentieren mit der Behauptung, dass als eine Graphic Novel viele unterschiedlich konzipierten Werke betrachtet werden können, von dem theoretischen Essay Scott McClouds *Understanding Comics* (1993) bis zu den Superheldencomics wie *Watchmen* (1986-1987) oder die belletristischen Memoiren *Persepolis* von Marjane Satrapi (2000 und 2004).³⁹ Es ist also fast unmöglich, das Format der Graphic Novel eindeutig zu definieren.

Seit den 90er Jahren erschienen Webcomics im Internet, die sich um die Jahrhundertwende allgemeiner Beliebtheit erfreuten.⁴⁰ Webcomics lassen sich am Anfang ihrer Existenz eher als eine Art Bewegung beschreiben, obwohl sie über keine konkreten ästhetischen Prinzipien verfügten. Es handelte sich um eine „Mischung“ von verschiedenen Comics-Formen. Allmählich wurde die ursprüngliche Bewegung zu einer frequent verwendeten Distributionsmethode.⁴¹ Mazur und Danner behaupten sogar, dass der Terminus „Webcomics“ heutzutage nicht mehr als relevant gilt, da die Online-Ausgaben von Comics einen selbstverständlichen Anteil der Produktion für die meisten Comics-Verlagen darstellt.⁴²

Am Anfang des 21. Jahrhunderts war die Comicproduktion auf dem Höhepunkt. Im Zusammenhang damit stand auch die Vielfalt derzeitiger Comics, was sich vor allem durch die große Menge von verschiedenen Genres und Produktionsmethoden zeigte.⁴³ Auch aus diesem Grund sind Comics heute allgegenwärtig – sie lassen sich in Zeitungen, Zeitschriften, Büchern (in Form der Graphic Novel), sowie überall im Internet finden. Jede Erscheinungsform hat dabei ihre medialen Spezifika.

³⁷ Vgl. Schmitz-Emans 2012, Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur, S. 4.

³⁸ DUDEN Online Wörterbuch. *Graphic Novel*. URL: https://www.duden.de/rechtschreibung/Graphic_Novel [Stand: 04.02.2021]

³⁹ Vgl. Mazur, Dan / Danner, Alexander: *Komiks od roku 1968 do současnosti*. Praha: Universum, 2015, S. 295.

⁴⁰ Vgl. Schmitz-Emans 2012, Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur, S. 4.

⁴¹ Vgl. Mazur / Danner 2015, S. 306.

⁴² Vgl. ebd. S. 306.

⁴³ Vgl. ebd. S. 293.

2.2.2 Comicgenres

Die Kategorisierung des Comics erfolgt primär unter dem Aspekt der Funktion. In diesem Sinne können zwei Hauptfunktionen unterschieden werden, und zwar die Unterhaltungsfunktion und die Bildungs- bzw. Informationsfunktion. Die meisten Comics gehören zu den fiktionalen/narrativen Genres, aber es gibt auch eine Menge von verschiedensten instruktiven und erzieherischen Genres, die vor allem eine informationsvermittelnde Funktion haben.⁴⁴

Die Grenzen zwischen den einzelnen Genres sind dabei nicht einfach zu bestimmen. Laut Zanettin lassen sich allerdings im Rahmen der fiktionalen Comics drei „super-genres“ unterscheiden, die die Kategorisierung erleichtern können. Nämlich handelt es sich um Komödie (comedy), Tragödie (tragedy) und epische Comics (epics).⁴⁵ Unter der Komödie sind nicht nur die komischen bzw. humoristischen Comicstrips zu verstehen, sondern auch z. B. die heutzutage populäre politische Satire. Tragödie ist als Genre jung und ist vor allem in Japan und in den USA erweitert. Die letzte Kategorie – die epischen Comics – ist dagegen sehr vielfältig, zu diesem Genre gehören z. B. Kriminalcomics, fantastische Comics⁴⁶, Superheldencomics, erotische Comics usw.⁴⁷ Die nicht-fiktionalen Genres sind dann z. B. auto- und biographische Comics, Sachcomics oder Metacomics, die in Form vom Comic den Comic thematisieren.⁴⁸ Die Literaturcomics, von denen die Rede noch sein wird, stellen dann einen besonderen Bereich der Comicproduktion dar.

An dieser Stelle sollten die meistverwendeten Formate des Comics rekapituliert werden, zu denen Comicstrips, Comichefte, Webcomics bzw. Online-Ausgaben von Printcomics und Graphic Novels gehören. Die Comics lassen sich auch nach dem Genre unterscheiden, es gibt schon eine ganze Reihe von verschiedensten Genres und immer neue Genres erscheinen. Zusammenfassend könnte behauptet werden, dass die Grenzen zwischen den einzelnen Genres und in einigen Fällen auch Formaten heutzutage allmählich verschwinden. Die theoretischen Kenntnisse über die Entwicklung der Erscheinungsformen sind aber notwendig, um die Comics richtig interpretieren zu können. Das gilt nicht nur für die Formate und Genres, sondern auch für die einzelnen konstitutiven Elemente des Comics, die im folgenden Unterkapitel der vorliegenden Arbeit beschrieben werden.

⁴⁴ Vgl. Zanettin 2008, S. 5f.

⁴⁵ Vgl. ebd. S. 6.

⁴⁶ Z. B. Science-Fiction-, Fantasy- und Horrorcomics.

⁴⁷ Vgl. ebd. S. 6.

⁴⁸ Vgl. ebd. S. 6.

2.3 Comicanalyse

„*Wer Comics lesen und verstehen will, muss die Formensprache des Comics beherrschen,*“ so behaupten Abel und Klein.⁴⁹ Die Entwicklung eines formalen Beschreibungsinstrumentariums begann dabei relativ spät. Die Gründe dafür sind folgende: Erstens stellt die Comicforschung⁵⁰ einen jungen Bereich dar; und zweitens galten Comics für lange Zeit als triviale Lektüre, die vor allem für junge Leserschaft geeignet war. Die potenziellen Formbeschreibungen wurden also lange aus diesen Gründen als überflüssig angesehen.⁵¹ Die analytische Beschreibung stellt dabei eine wesentliche Voraussetzung für die Erkenntnis dar, was einen Comic auszeichnet und wie bestimmte Effekte im Comic zustande kommen.⁵²

An dieser Stelle ist noch erwähnenswert, wie der Inhalt des Comics analysiert werden kann. Iwanowitsch beschreibt, dass der grafische Roman bzw. die Graphic Novel inhaltlich und formal ebenso offen wie der Roman der Erzählprosa ist. Er äußert zu Inhalten im Comic wie folgt:⁵³

Ganz selbstverständlich werden in der Graphic Novel ernsthafte Themen behandelt – so die Vernichtung der Juden im Dritten Reich (Art Spiegelmans *Maus*) oder die Geschichte eines Opfers des ersten Atombombenabwurfs (Keiji Nakazawa, *Barfuß durch Hiroshima*), aber auch alltäglichere wie das Coming-out einer lesbischen Autorin, das in der Folge die Lebenslüge einer ganzen Familie aufdeckt (Alison Bechdel's *Fun Home*) oder die (inzwischen verfilmte) autobiographische Geschichte einer Kindheit eines Mädchens im Iran (Marjane Satrapi: *Persepolis*). Es handelt es sich um komplexe, umfangreiche, romanhaft, formal großenteils anspruchsvolle Erzählungen, die keinen Bereich menschlichen Lebens auslassen – ganz wie die »echte« Literatur, der sie sich zunehmend annähern, sie durch die ihr eigenen Möglichkeiten zum Teil sogar überschreiten.

In folgenden Unterkapiteln werden die Bestandteile des Comics genannt und beschrieben, die für eine Comicanalyse wesentlich sind, und zwar das Panel, die Seite und die Sprech- bzw. Denkblase. In Bezug auf diese Komponenten werden auch weitere Bestandteile des Comics vorgestellt, die für eine Comicanalyse wesentlich sind.

⁴⁹ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 77.

⁵⁰ Auf English *comics studies*.

⁵¹ Vgl. ebd. S. 77.

⁵² Vgl. ebd. S. 78.

⁵³ Iwanowitsch, Hanjo: *Handreichung zur Thematisierung grafischer Literatur im Deutschunterricht*. URL: https://www.ats20.de/blog/uploads/dateien/handreicherung_comics_of.pdf [Stand: 11.05.2021]

2.3.1 Panel

Das Panel bzw. das Einzelbild ist das Grundelement des Comics; aus den einzelnen Panels entsteht dann die Sequenz bzw. die dynamische Bilderfolge.⁵⁴ Die Sequenz muss aber nicht linear fortlaufen. Manchmal ist es eine Aufgabe des Lesepublikums, die Panels in eine richtige Reihenfolge zu ordnen.⁵⁵ Pociask betont, dass obwohl Einzelbild an sich eine Handlung darstellen kann, steht jedes Panel im Kontext der aktuellen Sequenz, da erst in der Sequenz das Potenzial der Narration aktiviert werden kann.⁵⁶ Aus diesem Grund sollte das Panel immer als ein Teil der Erzählung gelesen bzw. analysiert werden.

Die einzelnen Panels können dann weiter in kleinere Bestandteile geteilt werden. Das Grundelement eines Panels ist das Bild, das meistens durch verbale Mitteilungen der Figuren und/oder anderen metasprachlichen Elementen ergänzt wird.⁵⁷ Manchmal ist das Panel mit der ganzen Seite oder mit der ganzen Doppelseite identisch. Wenn das Panel als Einheit bei der Rezeption fungieren soll, wird es normalerweise mit dem Panelrahmen begrenzt, der die Struktur der Seite bzw. Doppelseite bildet. Das Repertoire von Formen und Funktionen des Panelrahmens ist dabei unbegrenzt; er kann z. B. dazu dienen, die einzelnen Ebenen der Erzählung voneinander zu unterscheiden.⁵⁸ Der Panelrahmen kann auch völlig fehlen. Die Grenzen zwischen den Panels können in solchen Fällen durch die Komposition des Panels bzw. der ganzen Seite bestimmt werden.⁵⁹

Zur Begrenzung der Panels dient auch der sogenannte Zwischenraum, auf English „gutter“, der die Funktion des Panelrahmens übernehmen kann. Der Zwischenraum lässt sich als ein neutraler Raum zwischen den einzelnen Panels beschreiben, der in den meisten Fällen leer bleibt. Manche Comiczeichner halten diesen in der Regel vertikalen Zwischenraum für besonders wichtig, denn er ermöglicht die Schließung⁶⁰ des Panels. Der horizontale Raum zwischen den einzelnen Panelzeilen, die sich auch als Strips beschreiben lassen, dient primär zur Strukturierung der Seite und hat daher einen technischen Charakter.⁶¹

⁵⁴ Zu dem Terminus dynamische Bilderfolge s. noch Pociask 2015, S. 155f.

⁵⁵ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 78f.

⁵⁶ Vgl. Pociask 2015, S. 154ff.

⁵⁷ Vgl. Foret, Martin: Komikové v komiksu. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina. In: Kořínek, Pavel / Foret, Martin / Jareš, Michal: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015, S. 177.

⁵⁸ Vgl. ebd. S. 180ff.

⁵⁹ Vgl. ebd. S. 183.

⁶⁰ Die Schließung (auf English *closure*) ist ein kognitiver Prozess, durch den die einzelnen Panels voneinander kognitiv getrennt werden.

⁶¹ Vgl. Kořínek / Foret / Jareš 2015, S. 390.

Durch das Zusammenwirken von Panels in einer Sequenz bzw. in mehreren Sequenzen entsteht die Narration. Pociask beschreibt diesen Prozess auf folgende Weise: „Die Konstruktion der Narration durch die Abfolge der Bilder und Sprache oder die Komposition der nebeneinanderstehenden Abbildungen ist möglich, weil der Leser aufgrund der Nachbarschaft der Bilder zwischen den abgebildeten Inhalten oder Erzählkästen Zusammenhänge schafft, da er diese Zusammenhänge zwischen den Inhalten innerhalb einer Narration erwartet.“⁶² Für die Narration und die Vermittlung von Inhalten des Comics ist es also notwendig, das Panel als Bestandteil der ganzen Sequenz wahrzunehmen, und nicht als ein isoliertes Element.

2.3.2 Seite

Ebenso wie bei der Poesie oder bei dem literarischen Experiment ist die Seitenarchitektur in Comics das Ergebnis eines absichtlichen Kompositionsprozesses.⁶³ Das Seitenlayout spielt nämlich bei dem Leseprozess eine besonders wichtige Rolle, da die Seite das Erste ist, was die LeserInnen als Ganzheit wahrnehmen.⁶⁴ Wie die Seite gestaltet ist, ist dann für den Erzählrhythmus des Comics bestimmend. Genauso wie das Panel hat auch die Seite normalerweise einen Rahmen, der in den meisten Fällen leer bleibt.⁶⁵

Wie bereits erwähnt, kann das Panel manchmal mit der ganzen Seite bzw. Doppelseite identisch sein.⁶⁶ In solchen Fällen wird die Seitenarchitektur zu dem entscheidenden Ausgangspunkt davon, wie der ganze Comic rezipiert wird. Das Spiel mit dem Layout kann aber auch anders verwendet werden, z. B. zur Bildung von Effekten wie Parallelismen, Widerspiegelungen, Reimen usw.⁶⁷ Wichtig dabei ist, dass die einzelnen Panels nicht isoliert analysiert werden, sondern in Bezug auf die ganze Seite bzw. Seiten, die vor und nach der aktuellen Seite vorkommen.⁶⁸ Solche Zusammenwirkung von Seiten zeigt sich deutlich auch in der Comicadaption *Alte Meister* Nicolas Mahlers, die im praktischen Teil dieser Arbeit behandelt wird.

⁶² Pociask 2015, S. 162.

⁶³ Vgl. Foret 2015, *Komiksové v komiksu. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina*, S. 173f.

⁶⁴ Anders ist das bei Comic Strips, die aus weniger Einzelpanel bestehen. S. dazu Zanettin 2008, S. 14.

⁶⁵ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 89f.

⁶⁶ Solches Layout wird auf Englisch als *splash page* bezeichnet. S. dazu Kořínek / Foret / Jareš 2015, S. 386.

⁶⁷ Vgl. Foret 2015, *Komiksové v komiksu. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina*, S. 174ff.

⁶⁸ Vgl. Zanettin 2008, S. 17.

2.3.3 Sprechblase als verbale Komponente

Sprechblasen bzw. Denkblasen sind eine wichtige Komponente des Comics, die sich als kennzeichnend für das Genre beschreiben lässt. Sie stellen in der Regel einen Raum ohne räumliche Parameter dar, in dem sich die verbalen Mitteilungen der einzelnen Figuren befinden. Die Verteilung der Blasen beeinflusst die Richtung des Lesens sowie das Lesetempo. Wenn die Sprech- und Denkblasen in Comics fehlen, muss die Leserichtung mit anderen Mitteln signalisiert werden.⁶⁹

Im Laufe der Zeit etablierte sich die Sprechblase als ein distinktives Merkmal des Comics, obwohl sie als Element in Comics völlig fehlen kann.⁷⁰ Weder Sprechblasen noch Denkblasen sind z. B. in den sogenannten Stummcomics⁷¹ zu finden. In solchen textfreien Comics wird die Erzählung ausschließlich durch das Bild vermittelt. In den „traditionellen“ Comics dient der Text dagegen als Interpretationshilfe für das Bild bzw. fungiert als seine Ergänzung.⁷²

Es ist auch erwähnenswert, dass die Verwendung von Blasen in Comics am Anfang regional bedingt war. Während in den USA die Sprechblasen vom Anfang an ein Teil der Bildergeschichten waren, begannen sie in der restlichen Welt erst später im Laufe des 20. Jahrhunderts als Ersatz für den Untertext zu erscheinen.⁷³

Obwohl es im Zusammenhang mit den verbalen Komponenten des Comics meistens von den Sprech- und Denkblasen gesprochen wird, kann der Text in Comics in mehreren Formen vorkommen.⁷⁴ Eine dieser Formen ist der Blocktext bzw. der Textkasten, der sich ohne direkten Verweis auf Figuren im oberen oder unteren Teil des Panels befindet. Die Blocktexte dienen normalerweise dazu, explizite Erzähleräußerungen bzw. Voice-Over-Kommentare auszudrücken.⁷⁵ Der Blocktext bzw. der Textkasten lässt sich in solchen Fällen als Kommentar des auktorialen Erzählers lesen.⁷⁶

Ein anderes Mittel der Darstellung von verbalen Komponenten sind die Soundwords bzw. die lautmalenden Wörter, die normalerweise ohne Rahmen direkt ins Bild montiert

⁶⁹ Vgl. Foret 2015, *Komikové v komiksu. Formální prvky: strana, panel, mezera, bublina*, S. 186.

⁷⁰ Vgl. ebd. S. 185.

⁷¹ Auf English werden Stummcomics als *mute comics* bezeichnet. S. dazu Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 320.

⁷² Vgl. Pociask 2015, S. 157.

⁷³ Vgl. Zanettin 2008, S. 2.

⁷⁴ Vgl. Pociask 2015, S. 157.

⁷⁵ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 101f.

⁷⁶ Vgl. Pociask 2015, S. 160. An dieser Stelle sind noch die sog. Inserts zu erwähnen, die die Aufgabe eines Blocktextes übernehmen können. Inserts sind nach Pociask „*bildintegrierte Texte mit knappen Angaben zu Ort und Zeit, Gegenständen, selten Sachverhalten.*“ Es handelt sich um Sprachelemente, die einen festen Bestandteil des Bildes darstellen. Die Inserts kommen häufig als Plakate, Hinweisschilder, oder Namensschriftzüge vor. Vgl. Pociask 2015, S. 161.

sind. Besonders wichtig ist dabei ihre graphische Gestaltung, die laut Abel und Klein zu einem ausdrucksvollen Teil des Bildes wird.⁷⁷ Die Schrift stellt im Comic einen wichtigen Inhaltsträger dar, da durch Schrift die Gefühle und Emotionen der einzelnen Figuren entschlüsselt werden können.⁷⁸

In Bezug auf die graphische Gestaltung der verbalen Komponenten sollte noch der Begriff Lettering erwähnt werden, unter dem die typographische Bearbeitung des verbalen Stoffes zu verstehen ist. Während in der traditionellen Comicproduktion Lettering eine manuelle Aufgabe der Letterer war, wird die Schrift heutzutage meistens digital hergestellt.⁷⁹ In beiden Fällen spielt die Schrift in Comics laut Pociask eine besonders wichtige Rolle, da sie die visuellen bzw. „nichthörbaren“ Effekte unterstützt.⁸⁰

Neben den oben genannten Grundbegriffen – das Panel, die Seite und die Sprech- bzw. Denkblase – müssen auch weitere Aspekte bei der Comicanalyse in Sicht genommen werden. Manche von den wichtigsten werden im nächsten Unterkapitel vorgestellt.

2.3.4 Weitere Aspekte der Comicanalyse

Comics sollten als Ganzheit gelesen bzw. analysiert werden. Neben dem Panel, der Seite und der Darstellung von den verbalen Mitteln sollten also auch weitere Aspekte des Comics berücksichtigt werden. Laut Abel und Klein sind folgende Merkmale für die Comicanalyse von Bedeutung: die verwendeten Zeichen, der Zeichenstil und die Farbgebung, die Bewegung, die zeitlichen und räumlichen Bedingungen, die Darstellung von Figuren und die allgemeinen Text-Bild-Beziehungen.⁸¹

Unabhängig davon, ob es sich um Bilder, Buchstaben, Interpunktion oder Zahlen handelt, haben die Zeichen im Comic immer eine bestimmte Funktion. Überdies ermöglichen sie, dass sowohl dynamische als auch statische Effekte zustande kommen können.⁸² Die Statik bzw. Dynamik beeinflusst dann die Bewegung in den einzelnen Sequenzen, d. h. die Art und Weise, wie die Bewegung in einem Comic markiert ist.⁸³

Mit der Verwendung von Zeichen in Comics ist der Zeichenstil der jeweiligen ComiczeichnerInnen eng verbunden. Die Möglichkeiten sind im Rahmen des Zeichenstils

⁷⁷ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 101.

⁷⁸ Vgl. Pociask 2015, S. 157f.

⁷⁹ Vgl. Kořínek / Foret / Jareš 2015, S. 390.

⁸⁰ Vgl. Pociask 2015, S. 161.

⁸¹ S. dazu die Liste von Formaten und Gattungen in Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 79-104.

⁸² Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 80.

⁸³ Vgl. ebd. S. 89.

unbegrenzt – von cartoonhaften Karikaturen bis zum fotonaturalistischen Stil,⁸⁴ der Zeichenstil drückt aber immer die Handschrift der AutorInnen aus. Zu einer wichtigen Komponente des Zeichenstils zählt die Farbgebung, die mit der Entwicklung von Comics verknüpft ist. Während die ursprünglichen Comics schwarzweiß gedruckt wurden, wird in den jüngeren Comics-Formaten die Farbe eingesetzt.⁸⁵ Der Einsatz von Farben beeinflusst, wie die LeserInnen den Comic wahrnehmen, da die Farbe verschiedene Stimmungen sowie die Atmosphäre des ganzen Comics evozieren kann.

Ein weiterer Aspekt des Comics, der im Rahmen der Analyse eine Rolle spielt, ist die Darstellung der Zeit. Nach Abel und Klein kann in diesem Zusammenhang analysiert werden, wie die Seitenarchitektur bzw. das Layout die Leserichtung beeinflusst, oder wie die doppelte Zeitwahrnehmung⁸⁶ dargestellt wird. Überdies könnte noch betrachtet werden, ob die Geschichte chronologisch erzählt wird, bzw. wie die Rückblenden oder Vorausdeutungen in der Erzählung realisiert werden. Alle diese Faktoren beeinflussen, wie das Erzähltempo sowie der Tempowechsel gestaltet wird.⁸⁷

Mit der Darstellung der Zeit hängen auch die räumlichen Bedingungen zusammen. Der Raum in einem Comic besteht normalerweise aus gezeigten und nichtgezeigten Raumbestandteilen, wobei die beiden Komponenten zusammen den sogenannten diegetischen Raum, d. h. den Raum der dargestellten Welt, bilden. Zwischen den gezeigten und nichtgezeigten Elementen entsteht eine Spannung, die laut Abel und Klein ein distinktives Merkmal des Comics ist.⁸⁸ Der Raum in Comics ist ferner mit der Perspektive zu verbinden. Im Zusammenhang damit steht die Frage, ob der Raum perspektivisch oder eher nichtperspektivisch dargestellt wird, bzw. welche Effekte damit verbunden sein könnten.⁸⁹

Besonders wichtig ist die Darstellung von den einzelnen Figuren, die in dem Comic auftreten. Bei den Comicfiguren werden vor allem folgende Elemente analysiert: Statik bzw. Dynamik der Figur, ihre Größe, charakteristische Körpersprache und Mimik, aber auch die Perspektive, aus der die Figuren präsentiert werden, oder der Bildausschnitt, den sie zeigen. Diese Faktoren bestimmen nicht nur den Gesamtcharakter des konkreten Comics, sondern auch den Zeichenduktus der ComiczeichnerInnen.⁹⁰

⁸⁴ Vgl. ebd. S. 80f.

⁸⁵ Vgl. ebd. S. 84.

⁸⁶ Damit ist hier die Darstellung der Gleichzeitigkeit/der Sukzession (Aufeinanderfolge) gemeint.

⁸⁷ Vgl. ebd. S. 93ff.

⁸⁸ Vgl. ebd. S. 95f.

⁸⁹ Vgl. ebd. S. 95ff.

⁹⁰ Vgl. ebd. S. 102f.

Grünewald betont, dass obwohl Aspekte wie Sequenz, Sprechblase, Soundwords, graphische Indizes u. a. vielen Comics zugehörig sind, gibt es auch zahlreiche Ausnahmen. Aus diesem Grund können solche Merkmale nicht als definierende Begriffe für Comics dienen. Gerade die Autonomie des Comics stellt ein Merkmal dar, das allen Erscheinungsformen und Genres von Comics gemeinsam und zugleich prädestinierend ist.⁹¹ Abel und Klein ergänzen dazu, dass der Fokus bei der Comicanalyse auch auf dem Format und den Genrespezifika des konkreten Comics liegen sollte, da für jedes Format und Genre andere Darstellungs- und Erzählkonventionen prägend sind.⁹² In Bezug darauf ist es noch erwähnenswert, dass sich die einzelnen Aspekte der jeweiligen Genres in manchen Comics überlappen können. Deshalb ist es nicht immer einfach oder sogar möglich, das Comicgenre eindeutig zu bestimmen.

Die oben beschriebenen Aspekte der Comicanalyse sind einerseits für die Comicforschung von Bedeutung, andererseits ermöglichen sie den RezipientInnen, den Comic als Gattung besser zu verstehen. In der vorliegenden Arbeit wird die Comicanalyse im praktischen Teil angewandt, der sich mit Mahlers Comicaaption des Romans *Alte Meister* beschäftigt.

3 Comicaaption als eigenständiges Genre

Literaturcomics⁹³ bzw. Comicaaptionen von literarischen Texten lassen sich als ein eigenständiges Comicgenre beschreiben. Die Comicaaption dient nicht nur als Zusammenfassung oder allgemein gültige Interpretation des literarischen Ausgangstextes, denn der Ausgangstext wird von den Comic-KünstlerInnen wesentlich umgearbeitet und transformiert. Laut Schmitz-Emans sind Literaturcomics mit Literaturverfilmungen und Drameninszenierungen in vielem vergleichbar. Bei den Comicaaptionen handelt es sich nämlich auch um bestimmte Rezeptionsprozesse, durch die ein neues Werk entsteht. Auf diese Art und Weise vermitteln Comicaaptionen bestimmtes Wissen über den ursprünglichen Text; und überdies ermöglichen sie verschiedenste Verwandlungen, Verformungen und Verfremdungen dessen, worauf sie beruhen.⁹⁴ Durch Comicaaptionen

⁹¹ Vgl. Grünewald, Dietrich: *Comics. Grundlagen der Medienkommunikation*. Tübingen: Niemeyer Verlag, 2000, S. 4.

⁹² Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 79.

⁹³ Comics und Graphic Novels, denen literarische Texte zugrunde liegen. Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 276. Unter dem Begriff sind alle „literaturbezogenen“ Comics zu verstehen, z. B. auch Comics, die über die Verfasser literarischer Texte informieren, oder den Entstehungskontext literarischer Werke vermitteln. Vgl. Schmitz-Emans 2012, *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*, S. 12.

⁹⁴ Vgl. ebd. S. 10f.

können sich aus diesem Grund neue Betrachtungsperspektive der literarischen Vorlage eröffnen.

Schmitz-Emans beschreibt drei besondere Charaktereigenschaften des Literaturcomics, die die Wechselbeziehung zwischen Literatur und Comics definieren, und die zugleich die Attraktivität des literaturbasierenden Comics erläutern. Erstens sind das die fundamentalen Analogien in der Struktur, die zwischen der Comic-Form und den einzelnen Genres des literarisch-poetischen Erzählens entstehen. Diese Analogien helfen dazu, dass zwischen dem Comic und der literarischen Vorlage eine dynamische Spannung zwischen den strukturellen Analogien und medial bedingten Unterschieden entsteht.⁹⁵ Zweitens bieten die Bildelemente in der literarischen Vorlage ein reiches semantisches Potenzial, das in Form des Comics weiterentwickelt werden kann.⁹⁶ Drittens handelt es sich um das für Comics prägende Phänomen der Intermedialität, da ein Comic das Sprachliche ins Visuelle transformiert und damit verbale sowie bildliche Ausdrucksmittel kombiniert. Wegen des Zusammenspiels zwischen Sprachlichem, Schriftlichem und Bildlichem können Comics im Allgemeinen als intermediale Kunst angesehen werden.⁹⁷

Neben Intermedialität ist das Phänomen der Intertextualität für die Comicadaption als Genre kennzeichnend. In Bezug auf die Terminologie Gérard Genettes (1982) entstehen Literaturcomics als Hypertext zu einem schon existierenden literarischen Hypotext.⁹⁸ Die Präsenz eines Textes in einem anderen Text kommt dabei in verschiedenen Erscheinungsformen vor, und zwar in Form der Paraphrase, Parodie oder Pastiche.⁹⁹

Die begriffliche Differenzierung zwischen Hoch- und Populärkultur stellt einen anderen Zugang zu Literaturcomics dar, denn die Comicadaption wurde in der Vergangenheit und wird immer noch von manchen RezipientInnen als „Brückenschlag“ zwischen „hochkulturellen“ literarischen Werken und dem Comic wahrgenommen, der als Teil der Populärkultur gilt.¹⁰⁰ Diese Betrachtungsweise ist vor allem für die Geschichte und Entwicklung der Comicadaption als Genre von Bedeutung.

⁹⁵ Vgl. ebd. S. 7.

⁹⁶ Vgl. ebd. S. 7f.

⁹⁷ Vgl. ebd. S. 8.

⁹⁸ S. dazu Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 277. Nach Genettes Theorie variiert der Hypertext den Hypotext durch Nachahmung (Pastiche bzw. die kunstvoll übertriebene Form des Pastiches – eine Persiflage) oder durch Abwandlung. Im Rahmen der Abwandlung ist dann Parodie (eine Variante des Textes, in der die Form unverändert bleibt, aber der Inhalt ist anders) und Travestie (in der Travestie ändert sich die Form, aber der Inhalt bleibt gleich) zu unterscheiden.

⁹⁹ Vgl. ebd. S. 277.

¹⁰⁰ Vgl. ebd. S. 277f. S. dazu auch Becker, Thomas (Hg.): *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag, 2011.

Die Comicadaption arbeitet dynamisch mit dem Phänomen der Intermedialität und Intertextualität, sie ermöglicht neue Betrachtungsperspektiven und in manchen Fällen auch Interpretationsmöglichkeiten der literarischen Vorlage. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass (Literatur-)Comics die Grenzen zwischen Schriftlichem und Bildlichem, bzw. zwischen Sprachlichem und Visuellem infrage stellen, und dadurch ein breites Forschungsgebiet eröffnen.¹⁰¹

3.1 Comicadaption und literarisches Werk

Wie bereits angedeutet, lässt sich die Beziehung zwischen Literatur und Comics im Kontext der Comicadaption literarischer Werke als dynamisch beschreiben. Der Grund dafür sind vor allem die im Rahmen der Adaption verwendeten Transferprozesse¹⁰², die Kombinationen bzw. Möglichkeiten der Integration des literarischen Textes in Comics und die allgemeine Stellung des Comics im literarischen Spektrum, die ein wichtiges Element der aktuellen Comicforschung darstellt.¹⁰³ Wie bereits angedeutet, gelten Comics im Allgemeinen heutzutage als ein Medium, was die Wahrnehmung der Comicadaption wesentlich beeinflusst.

An dieser Stelle ist zu betonen, wie der Begriff „Adaption“ betrachtet werden sollte und welche Rolle er in der Beziehung literarisches Werk – Comicadaption spielt. Stuhlfauth-Trabert und Trabert behaupten, dass der Begriff Adaption bzw. Adaptation ganz problematisch ist, weil er manche wichtigen Aspekte des Literaturcomics unterdrückt.¹⁰⁴ Das Wort „Adaption“, das aus dem lateinischen Wort „adaptare“ stammt, evoziert nämlich den Prozess der Anpassung, und stellt damit etwas Statisches dar, obwohl das Verhältnis zwischen der Vorlage und der Comicfassung des Textes dynamisch ist. Aus diesem Grund wird von manchen ComiczeichnerInnen sowie ComicforscherInnen der Begriff „Neuinszenierung“ verwendet, weil dieser Ausdruck die Comicadaption als ein eigenständiges Werk respektiert.¹⁰⁵ Da der Begriff Comicadaption allerdings schon lange in Comic-Kreisen als bewährt gilt, wird er auch im Rahmen dieser Arbeit benutzt.

¹⁰¹ Vgl. Schmitz-Emans 2012, *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*, S. 8f.

¹⁰² Unter Transferprozesse sind hier die Prozesse zu verstehen, durch die ein literarischer Text in die Comicform transformiert wird und umgekehrt.

¹⁰³ Vgl. Schmitz-Emans, Monika (Hg.): *Comic und Literatur: Konstellationen*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 1ff.

¹⁰⁴ Vgl. Trabert, Florian / Stuhlfauth-Trabert, Mara / Waßmer, Johannes (Hg.): *Graphisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015. S. 11.

¹⁰⁵ Vgl. ebd. S. 11f.

Zur Beschreibung der dynamischen Beziehung zwischen dem literarischen Werk und der Comicadaption verwendet Schmitz-Emans den Ausdruck „Hybridität“. Sie behauptet, dass der Terminus „Hybridisierung“ der Produktion von Comicadaptionen angepasst werden kann, und äußert sich zu diesem Zusammenhang wie folgt:¹⁰⁶

Der Begriff der Hybridität ist vor einiger Zeit zu einem kulturtheoretischen Kern- und Schlüsselbegriff avanciert und wird auf eine Vielzahl unterschiedlicher Phänomene bezogen. Er entstammt dem landwirtschaftlichen und gartenbaulichen Bereich; von „Hybridisierung“ spricht man hier, wenn durch Aufpfropfung einer Pflanze auf eine andersartige eine neue Variante erzeugt wird. Als „hybrid“ bezeichnet wird dementsprechend, was aus Verschiedenartigem zusammengesetzt, respektive von heterogener Herkunft ist und durch Prozesse der Kreuzung oder Durchmischung entstand. Da der Comic aus Text- und Bildanteilen zusammengesetzt ist, könnte man ihn als hybride Gattung bezeichnen. Immerhin bringt dieser Begriff zum Ausdruck, dass hier nicht einfach zweierlei addiert wird, sondern etwas Neues entsteht.

Durch die Comicadaption entsteht also ein neues Werk, dessen „Bausteine“ in der Vorlage zu finden sind. Während manche Comics auf seinen Ausgangstext bzw. Hypotext offen Bezug nehmen, um das Wissen über die Vorlage zu vermitteln, wirken andere Comicadaptionen eher als Anspielungen, die sich in manchen Fällen als parodistisches Spiel lesen lassen.¹⁰⁷ Bei solchen Comics dient der Ausgangstext als Stofflieferant bzw. Spielmaterial für die ComickünstlerInnen, die das „Rohmaterial“ transformieren und auf diese Art und Weise weiterentwickeln.¹⁰⁸ Abgesehen davon, ob Comics das Wissen über die Vorlage vermitteln oder eher als eine Art Anspielung wirken, kommt in beiden Fällen eigenes künstlerisches Selbstbewusstsein der ComiczeichnerInnen zum Ausdruck, was grundlegend für Interpretation der Comicadaption ist.¹⁰⁹

In Bezug auf die Relation zwischen dem Hypo- und Hypertext sollte laut Schmitz-Emans das Prinzip der Wiederholung erwähnt werden, das für Comics im Allgemeinen prägend ist. Der Begriff bezeichnet die im Comic verwendeten modifizierenden

¹⁰⁶ Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation: In: Ditschke, Stephan / Kroucheva, Katerina / Stein, Daniel (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015, S. 281.

¹⁰⁷ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 276.

¹⁰⁸ Vgl. ebd. S. 276.

¹⁰⁹ Vgl. Schmitz-Emans 2012, *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*, S. 12.

Wiederholungen,¹¹⁰ die die Struktur eines Comics bilden, konkret handelt es sich z. B. um die wiederholten Figuren und Motive.

Nicht nur auf der strukturell-kompositorischen und inhaltlichen Ebene ist aber das Prinzip der Wiederholung von Bedeutung, denn es reflektiert auch den intermedialen Aspekt des Comics. Literaturcomics zitieren aus der literarischen Tradition, sie übernehmen bestimmte Figuren, Handlungsmuster, oder zitieren direkt aus den literarischen Vorlagen. Schmitz-Emans stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, ob und inwiefern sich die Beziehungen zwischen Texten und Bildern, Bildern und Bildern sowie Texten und Texten als Spielform der Wiederholung erschließen lassen.¹¹¹

Das Wiederholungsprinzip ist auch für die Comicadaption *Alte Meister* Nicolas Mahlers kennzeichnend. An dieser Stelle könnte noch ein Abschnitt aus dem Interview mit Nicolas Mahler zitiert werden, in dem sich der Autor zur „Definition“ der Comicadaption und seiner Auffassung des Begriffs äußert:¹¹²

Von mir aus kann man meine Werke gerne Adaptionen nennen, ich finde das nicht schmälernd. Mir ist vor allem wichtig, dass ich machen kann, was ich möchte. Man hört natürlich immer wieder mal von Kolleginnen und Kollegen, die bestimmte Vorgaben bekommen, wie so eine Adaption auszuschauen hat, damit es genau den Geist des Ursprungswerks abbildet und dem Leser einen Einstieg zum Originalwerk bietet. Das möchte ich nicht machen. Da bekommt man als Zeichnerin oder Zeichner dann so eine Vermittlerfunktion, wenn es den Anspruch gibt, die Lesenden durch den Comic eigentlich nur an den Originaltext heranzuführen. Ich bin da viel hedonistischer, ich nutze diesen Ursprungsstoff für mich und meine Zwecke, ich ordne mich dem Original nicht unter.

Die in diesem Kapitel beschriebenen Relationen zwischen der literarischen Vorlage und der Comicadaption dienen als Ausgangspunkt für den praktischen Teil dieser Arbeit, in dessen Zentrum Mahlers Comicfassung des Romans *Alte Meister* von Thomas Bernhard steht.

3.2 Comicadaption geschichtlich betrachtet

In kulturgeschichtlichen Maßstäben stellen Literaturcomics bzw. die Verbindung der Künste Literatur und Comic ein relativ junges Phänomen dar.¹¹³ In diesem Zusammenhang

¹¹⁰ Es handelt sich z. B. auch um Zitieren, Sich-Erinnern, Parodieren, Recyceln, Spiegelbilder, Bildzitate, Doppelgängereien oder mises-en abymes Formen. Vgl. Schmitz-Emans (Hg.) 2012, Comic und Literatur: Konstellationen, S. 12.

¹¹¹ Vgl. ebd. S. 9ff.

¹¹² Guttner, Angela / Mahler, Nicolas: Es geht eh immer um die Wurst. Nicolas Mahler im Gespräch mit Angela Guttner. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 24f.

¹¹³ Vgl. Trabert / Stuhlfauth-Trabert / Waßmer (Hg.) 2015, S. 9.

kann noch einmal Rodolphe Töpffer erwähnt werden, der in seiner Bilderzählung *Docteur Festus* (1845) den Faust-Stoff parodistisch bearbeitete. Als „Urform“ der modernen Literaturcomics könnten aber schon Bildsequenzen der Antike und des Mittelalters gelten, die als eine Art der Visualisierung antik-mythischer und biblischer Texterzählungen dienten.¹¹⁴

Comics als eigenständige Kunstform etablierte sich allerdings erst im 20. Jahrhundert.¹¹⁵ Der wichtigste Meilenstein in diesem Prozess war die Ausbreitung des Comicheft-Formats, die zu weiterer Ausdifferenzierung von verschiedenen Comicgenres führte. Diese Ereignisse regten die Entstehung des Literaturcomics im engeren Sinne an, wobei es laut Schmitz-Emans betont werden muss, dass in dieser Zeit Literaturcomics als Nacherzählungen literarischer Werke durch den Comic-Code zu verstehen sind.¹¹⁶ Besonders in den USA entwickelte sich dieses Genre schnell, u. a. dank Alfred Kanter, der in den 1940er Jahren die Serie von Heftcomics *Classics Illustrated* konzipierte. Die Serie zielte auf die Popularisierung der Weltliteratur und bemühte sich darum, die klassischen Werke der jungen Leserschaft zu vermitteln.¹¹⁷ Ähnlich konzipierte Comichefte wurden auch außerhalb der USA publiziert; in Deutschland war ein Beispiel solcher Comicproduktion die von 1956 bis 1972 aufgelegte Reihe *Illustrierte Klassiker. Die spannendsten Geschichten der Weltliteratur*.¹¹⁸

Seit der Jahrtausendwende gab es Ansätze der Verleger, durch Neuauflagen an den Erfolg der illustrierten Klassiker anzuknüpfen, z. B. durch verschiedene digitale Editionen. In jüngerer Zeit wurde z. B. mit der Serie *Brockhaus Literaturcomics* an das Konzept der Reihe angeknüpft, die den literarischen Klassikern gewidmet ist. Die Serie wird einerseits als Vorbereitung für die Lektüre rezipiert, andererseits aber auch als Ersatzmittel für die literarischen Werke. Die Comicreihen wie *Introducing...* gelten schon als Sachcomics¹¹⁹ und entsprechen dem Informationsanspruch und der Funktionalisierung des Comics.¹²⁰

Die Etablierung von Graphic Novels stellt einen weiteren wichtigen Meilenstein für die Entwicklung der Literaturcomics dar, denn dieses Format ermöglichte die Entstehung

¹¹⁴ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 284.

¹¹⁵ Vgl. Trabert / Stuhlfauth-Trabert / Waßmer (Hg.) 2015, S. 9.

¹¹⁶ Vgl. Schmitz-Emans in Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 285.

¹¹⁷ z. B. *The Jungle Book*, *Huckleberry Finn*, Werke Shakespeares u. a.

¹¹⁸ Vgl. ebd. S. 286.

¹¹⁹ Als Sachcomics bzw. *educational comics* werden die wissensvermittelnden Comics bezeichnet, dessen Autoren Themen aus verschiedensten Bereichen in Comics transformieren (z. B. aus dem Bereich der Philosophie, Wirtschaft/Politik, Geschichte, Literatur, Naturwissenschaften). Sachcomics lassen sich auch als *non-fictional comics* beschreiben. Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 291.

¹²⁰ Vgl. ebd. S. 286.

von neuen Gestaltungsmöglichkeiten. Neben dem Ziel, literarisches Wissen zu vermitteln, wurde die autonome künstlerische Gestaltung zu einer wichtigen Komponente der damaligen Comicadaptionen. Im Vordergrund standen also die stilistische Individualisierung und die innovativen Darstellungsmittel.¹²¹

Es ist aber zu betonen, dass die beiden Linien, d. h. die Vermittlung vom literarischen Wissen und die künstlerische Autonomie, weiterhin nebeneinanderlaufen. Die Comicadaptionen gewannen jedenfalls im Laufe der Zeit einen größeren künstlerischen Spielraum. Diese Art Autoreflexivität stellt in der Gegenwartsliteratur ein wichtiges Mittel dar. Es könnte also behauptet werden, dass die Comics auch dadurch den Schritt mit aktuellen Entwicklungstendenzen der Kunst halten. Das zeigt sich u. a. auch durch verschiedene Spielformen des Literaturcomics, die im nächsten Unterkapitel näher vorgestellt werden.

3.3 Gattungen und Spielformen

Comicadaptionen von literarischen Texten kommen in zahlreichen Formaten und Spielformen vor. In manchen Fällen setzen sich die Comicauteure mit den literarischen Vorlagen auseinander und knüpfen auf kreative Art und Weise an sie an. Die Literaturcomics dienen dieserart nicht als „bloße“ Nacherzählungen des Ausgangstextes, sondern als Variationen des ursprünglichen literarischen Stoffes, seiner Motive und Themen, die neue Interpretationsmöglichkeiten der Vorlage eröffnen können.¹²² Kim kommentiert diese Tatsache wie folgt:¹²³

Ob die Literaturadaption im Comic eine ›Re-präsentation‹ bzw. Illustration zum literarischen Prätext darstellt, lässt sich im Rahmen der Adaptionen- und Comicforschung beleuchten. Wie die Forschung in den letzten Jahrzehnten zeigt, stehen Adaptionen nicht mehr im untergeordneten Verhältnis zum Ur-, Original- bzw. Prätext. [...] Die Literaturadaption im Comic wurde anfangs als Illustration im Sinne einer ergänzenden Nachbildung, eines visuellen Zusatzes verstanden, wobei die literarische Vorlage den Vorrang behielt: Der schriftliche Text verhielt sich zum Bild wie das Original zur Nachbildung.

Diese Überzeugung gilt allerdings nicht mehr. Zwischen einer textnahen Bearbeitung und einer freien Paraphrase entsteht ein breites Spektrum von Möglichkeiten, wie man mit dem

¹²¹ Vgl. ebd. S. 286f.

¹²² Vgl. Schmitz 2012, *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*, S. 12.

¹²³ Kim, Sunghwa: Alles nichts als Karikatur. Nicolas Mahlers Bernhard-Adaption *Alte Meister* und die Anti-Mimesis-Kunst. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 60.

Ausgangstext umgehen kann. Schmitz-Emans nennt z. B. Bildererzählungen, die durch radikale Kürzung des Ausgangstextes ein literarisches Werk paraphrasieren; Volltextcomics, die den Ausgangstext zitieren und mit Bildern begleiten, oder Bildarrangements, die völlig textlos sind.¹²⁴

Manche Literaturcomics orientieren sich an spezifischen Gattungen der Literatur¹²⁵, z. B. historische Romane, Science-Fiction-Romane, Krimis, Reiseerzählungen, oder Biografien und Autobiografien.¹²⁶ Besonders wichtig ist bei den Comic-Biografien die Tatsache, dass der Übergang zwischen biographisch-historischem Hintergrund und bildnarrativem Spiel mit den literarischen Motiven fließend ist.¹²⁷ Als ein Beispiel dafür könnte das biografische Werk Nicolas Mahlers *Thomas Bernhard: Die unkorrekte Biografie* (2021) dienen, in dem Mahler mit seinem typischen Stil den österreichischen Autor vorstellt und zugleich auf Bernhards berühmte Werke hinweist.

Zu Literaturcomics zählen auch Übersichtsdarstellungen zur Literaturgeschichte, d. h. Comics, die sich mit konkreten literarischen Epochen beschäftigen. Das Wissen wird in solchen Fällen aber kaum ernsthaft vermittelt, ganz im Gegenteil – es wird häufig zum satirischen Spiel, wie z. B. in Henrik Langes *Weltliteratur für Eilige. Und am Ende sind sie alle tot* (2009).¹²⁸

Es sollte dazu noch ergänzt werden, dass die erzählenden und dramatischen Texte häufiger in Comics umwandelt werden als die lyrischen. Auch lyrische Texte werden aber bearbeitet, was z. B. die französische Comicreihe *...en bandes dessinées*¹²⁹ zeigt, in der zahlreiche Gedichtcomics und Comics zu Lied- und Chansontexten zu finden sind. Eine eigenständige Gattung stellen dann Comics auf der Basis mythischer Stoffe, Legenden und Märchen dar.¹³⁰

Im Rahmen dieser Arbeit wird Nicolas Mahlers Comicfassung des Romans *Alte Meister* behandelt. Mahler spielt mit der literarischen Vorlage und ihren Motiven, die er stark reduziert. Gleichzeitig erzählt er die Geschichte, wie es geschrieben wurde, und übernimmt dadurch den charakteristischen Erzählstil Thomas Bernhards. Damit die

¹²⁴ Vgl. Schmitz-Emans 2012, Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur, S. 13.

¹²⁵ Vgl. Abel / Klein (Hg.) 2016, S. 280f. In manchen Comicgeschichten werden spezifische Typen von Ereignis- oder Handlungsmustern wiederholt, wie z. B. Märchen-Bildgeschichten oder Traumgeschichten. Andere Gattungen (vor allem des Heftcomics) wie Abenteuercomics, erotischer Comic oder humoristischer Comic entstehen in einer Wechselbeziehung zur Gattung der Unterhaltungsliteratur.

¹²⁶ Vgl. ebd. S. 280.

¹²⁷ Vgl. ebd. S. 283.

¹²⁸ Vgl. ebd. S. 283.

¹²⁹ Z. B. *Rimbaud en bandes dessinées*.

¹³⁰ Vgl. ebd. S. 276f.

Comicadaption näher beschrieben werden könnte, wird im nächsten Unterkapitel der Leitfaden der Analyse von Comicadaptionen vorgestellt.

3.4 Analyse der Comicadaption

Wie bereits angedeutet, stellt die Comicadaption als Gattung ein attraktives Gebiet der aktuellen Comicforschung dar. Die Comicadaption kann zum Teil ähnlich wie „traditionelle“ Comics analysiert werden. Bei der Analyse sind also vor allem folgende formale Elemente des Comics von Bedeutung: die Format- und Genrespezifika, der Zeichenstil und die Farbgebung, die Sequenz, die Bewegung, das Seitenlayout, die Figuren und die allgemeinen Text-Bild-Beziehungen. Außerdem müssen im Rahmen der Comicadaption-Analyse auch die Zusammenhänge mit der literarischen Vorlage berücksichtigt werden, wie z. B. der Bezug zum Originaltext, die Absicht der ComiczeichnerInnen und der allgemeine Kunstcharakter der analysierten Comicadaption.¹³¹

Die Analyse der Comicadaption ist also eine komplexe Aufgabe. Stuhlfauth-Trabert und Trabert betonen, dass es zu reduktionistisch wäre, sich bei der Analyse nur auf den Vergleich der literarischen Vorlage mit der Comicadaption zu konzentrieren. Solche Betrachtungsweise wird nämlich dem möglichen Anspielungsraum des Visuellen nicht gerecht. Überdies wäre es unmöglich, die Dynamik der Comicfassung im Rahmen solchen Vergleichs zu beschreiben.¹³² Gerade die Dynamik gehört zu den wichtigsten Aspekten einer Comicadaption, in der der literarische Stoff kreativ bzw. kritisch bearbeitet wird. Dieserart entsteht zwischen den beiden Werken eine dynamische Spannung, die bei der Analyse von Bedeutung ist.

Obwohl der Vergleich also einen wichtigen Teil der Analyse darstellt, ist es notwendig, sich bei der Analyse auch auf andere Zusammenhänge zu konzentrieren und die Comicadaption aus verschiedenen Perspektiven zu untersuchen. Auf diese Art und Weise können sich durch eine Analyse der Comicadaption neue Interpretationen der ursprünglichen literarischen Werke artikulieren, die ohne die Comicfassung unbemerkt geblieben wären.

¹³¹ Vgl. Schmitz-Emans 2012, Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur, S. 11.

¹³² Vgl. Trabert / Stuhlfauth-Trabert / Waßmer (Hg.) 2015, S. 12f.

4 *Alte Meister* Thomas Bernhards

Der Roman *Alte Meister* (1985) gilt als dritter Teil der Künstler- oder auch Künste-Trilogie, die aus den Romanen *Der Untergeher* (1983), *Holzfällen. Eine Erregung* (1984), und *Alte Meister. Komödie* (1985) besteht.¹³³ Der Roman *Alte Meister* wirkt im Vergleich zu anderen Prosawerken Thomas Bernhards (1931-1989) ungewöhnlich; einer der Gründe dafür ist die Tatsache, dass für den Roman das Fragmentarische kennzeichnend ist.¹³⁴ Das Werk wird auch als sehr persönlich wahrgenommen, weil es als Requiem für Hedwig Stavianicek, Bernhards jahrzehntelange Lebensfreundin und Vertraute, gilt.¹³⁵

Im Zusammenhang mit der berühmten Trilogie sollte die Geschichte der Rezeption von Werken Thomas Bernhards erwähnt werden. Wegen der von Bernhard provozierten Auseinandersetzungen mit dem österreichischen Staat und der Gesellschaft gehörte er zu seinen Lebzeiten zu den meistgehassten Autoren Österreichs, aber paradoxerweise auch zu den meistgeliebten. Das Lesepublikum war von Inhalten seiner Werke zugleich schockiert und fasziniert, was Bernhards kompromisslose Persönlichkeit noch förderte. Diese Kombination von Faktoren führte dazu, dass Bernhard zu einem medialen Phänomen nicht nur in Österreich wurde.¹³⁶

Mittermayer behauptet, dass wenn man die Scheltreden in Bernhards literarischen Werken wie sachlich fundierte Auskünfte über konkrete Wirklichkeiten bewertet, kann man die Widersprüchlichkeit übersehen, mit der sie präsentiert werden.¹³⁷ Er ergänzt seine Behauptung wie folgt: „Die Schwierigkeit bei der Einschätzung dieser Aussagen liegt darin, dass sie vom Autor stets relativiert werden – durch perspektivische Staffelung seiner Texte und seine Erzähltechnik, die den Erzähler auf ironische Distanz zum gesagten gehen lässt, obwohl er sich gleichzeitig (zumindest teilweise) damit identifiziert.“¹³⁸ Gerade die in dem Zitat erwähnte spezifische Erzähltechnik Bernhards ist ein Kennzeichen für seine Prosawerke und Dramen. Bernhard spielt mit der Sprache und benutzt sie, um die Hauptgedanken seiner Werke zu artikulieren. Schmidt-Dengler betont vor allem Bernhards

¹³³ S. dazu: *Thomas Bernhard. Alte Meister. Komödie (1985)*. URL: <https://thomasbernhard.at/das-werk/prosa/romane/alte-meister-komoedie/> [Stand: 04.02.2021]

¹³⁴ S. dazu Kapitel 4.1.2.

¹³⁵ Vgl. Mittermayer, Manfred: *Thomas Bernhard. Suhrkamp BasisBiographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006 (=Suhrkamp BasisBiographien; 11), S. 70. S. dazu: *Thomas Bernhard. Lebensmenschen. Hedwig Stavianicek*. URL: <https://thomasbernhard.at/das-leben/lebensmenschen/hedwig-stavianicek/> [Stand: 14.06.2021]

¹³⁶ Vgl. Mittermayer 2006, S. 123ff.

¹³⁷ Vgl. ebd. S. 125.

¹³⁸ Ebd. S. 125.

Raffinement, Souveränität und doppelte Optik auf die Wirklichkeit. Er fasst Bernhards Schreibstil und gleichzeitig seine Wirkung wie folgt zusammen:¹³⁹

Das Raffinement, mit dem Bernhard die Grenze von Komik und Tragik begeht, die Souveränität, mit der er Formen entwickelt, nur um sie durch seinen Text zu widerrufen, die doppelte Optik auf die Realität, die stets als Umspringbild erfahren wird, die Irritation, die er beim Leser erzeugt, indem er ihm alle Sicherheit nimmt, das Spiel, dass er durch die stets wechselnde Akzentuierung von Künstlichkeit oder Wirklichkeit betreibt – all dies macht ihn zu einem Autor, dessen Wirkungsradius nicht nur dadurch einzugrenzen ist, dass man ihn als den Österreich-Provokateur vom Dienst betrachtet.

Šterbáková betont in Bezug auf Bernhards Schreibstil vor allem das Spiel mit dem Lesepublikum, das für ihn charakteristisch ist. Das Lesepublikum kann weder in die Geschichte eintreten noch sich mit den einzelnen Figuren identifizieren. Die LeserInnen werden zu Vorbeigehenden, die die Geschichte nur kurz betrachten, aber bald weitergehen müssen. Während dieser kurzen Zeitspanne bekommen sie keine Chance, die Ereignisse völlig zu verstehen, was ihr Nachdenken anregt.¹⁴⁰ Auf diese Art und Weise nimmt das Lesepublikum direkt an der Geschichte teil.¹⁴¹ Nach Šterbáková fungiert das Nachdenken über den Text als bestimmte Illustration davon, was das „reale“ Denken darstellt, und zwar eine kreative und vor allem kritische Beschäftigung mit einem Problem.¹⁴² In *Alte Meister* „zwingt“ Bernhard das Lesepublikum zu dem aktuellen Nachdenken z. B. dadurch, dass beim Lesen Fragen entstehen, die bis Ende unbeantwortet bleiben.

Durch die von Mittermayer und Šterbáková beschriebene Textmerkmale werden die Schwerpunkte Bernhards spezifischen Schreibstils definiert, wobei noch der Akt des „Zuschauens“ bzw. der Beobachtung von Bedeutung ist. Diese Beobachtung könnte laut Kaufmann als eine Art Synthese von visueller Kunst und Literatur wahrgenommen werden. Während die Beobachtung etwas Statisches darstellt, wirkt der Text bei Bernhard als ein hektisches, sprachlich kondensiertes Element.¹⁴³ Das spiegelt sich auch in *Alte Meister*

¹³⁹ Schmidt-Dengler, Wendelin: *Bruchlinien. Vorlesungen zur österreichischen Literatur 1945 bis 1990*. St. Pölten – Salzburg: Residenz Verlag, 2010, S. 468f.

¹⁴⁰ Vgl. Šterbáková, Daniela: *Myslet. Komentář k novele Chůze a románům Staří mistři a Mýcení Thomase Bernharda*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2016, S. 8.

¹⁴¹ An dieser Stelle könnte die Ähnlichkeit mit dem dramatischen Werk Bernhards erwähnt werden, in denen ähnliche Struktur zu finden ist. Die Bühne (imaginäre oder reale) wird zum dominanten dramatischen Faktor, der die ganze Geschichte formt. Vgl. Kaufmann, Sylvia: *The Importance of Romantic Aesthetics for the Interpretation of Thomas Bernhard's „Auslöschung. Ein Zerfall“ and „Alte Meister. Komödie“*. Diss., London, University College London, 1996, S. 121f.

¹⁴² Vgl. Šterbáková 2016, S. 79.

¹⁴³ Vgl. Kaufmann 1996, S. 154.

wider, denn alle Figuren in dem Roman werden in einem bestimmten Punkt zu Beobachtern bzw. Zuschauern. Eine ähnliche Rolle hat auch das Lesepublikum, das die ganze Geschichte aus der Distanz beobachtet, ohne die Möglichkeit zu haben, in sie einzutreten.

4.1 Interpretation

Obwohl die Handlung des Romans *Alte Meister* als ereignisarm bezeichnet werden kann, ermöglicht der Text zahlreiche Interpretationen. In diesem Teil der vorliegenden Arbeit wird durch die einzelnen formalen und inhaltlichen Aspekte des Textes gezeigt, auf welchen Prinzipien der Text gebaut ist, und welche Interpretationsmöglichkeiten er bietet.

4.1.1 Inhalt

Wie bereits erwähnt, lässt sich den Plot des Romans als relativ ereignisarm beschreiben. Der Protagonist des Romans ist 82-jähriger Musikphilosoph und Kritiker Reger, der regelmäßig für die *Times* schreibt. Die Geschichte spielt sich im Kunsthistorischen Museum in Wien ab, das Reger schon seit 36 Jahren jeden zweiten Tag besucht, um auf der Bank im Bordone-Saal zu sitzen, das Porträt *Weißbärtiger Mann* von Tintoretto zu betrachten und über Kunst nachzudenken. An einem Samstag wurde Atzbacher von Reger aus unbekanntem Gründen ins Museum eingeladen, die beiden Männer sollten sich im Bordone-Saal genau um halb zwölf treffen. Die Einladung war für Atzbacher überraschend, da sie das Museum am vorigen Tag besuchten. Am Samstag kommt er ins Museum eine Stunde früher, um Reger aus dem Nebensaal geheim beobachten zu können. Er überlegt, was der Grund der außergewöhnlichen Einladung war, und reflektiert dabei Regers kritische Monologe über Kunst, Österreich und Leben. Nach einer Stunde kommt Atzbacher endlich zu Reger, um mit ihm ein Gespräch zu beginnen. Nicht lange danach verlassen die beiden Bekannten das Museum. Vor dem Museumgebäude verrät Reger Atzbacher den Grund ihres Treffens – er schlägt Atzbacher vor, die Vorstellung *Der Zerbrochene Krug* im Burgtheater zusammen zu sehen. Trotz seines ursprünglichen Schocks stimmt Atzbacher zu. Nach dem Theaterbesuch bewertet er allerdings die Vorstellung als „entsetzlich“: „*Tatsächlich bin ich am Abend mit Reger in das Burgtheater und in den Zerbrochenen Krug gegangen, schreibt Atzbacher. Die Vorstellung war entsetzlich.*“¹⁴⁴

¹⁴⁴ Bernhard, Thomas: *Alte Meister. Komödie*. 17. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. 2018, S. 311.

4.1.2 Form

Was den formalen Charakter des Textes betrifft, sind vor allem folgende Merkmale zu betonen: fragmentarischer Charakter des Textes, spielerischer Umgang mit der Sprache¹⁴⁵, ständige Wiederholungen, antithetische Spannung zwischen den einzelnen Aussagen und Zeitlichkeit.

Der fragmentarische Charakter des Textes ist damit verbunden, dass der Roman auf der Wiedergabe der Monologe und Schimpfreden Regers aufgebaut ist. Atzbacher, der Ich-Erzähler der Geschichte, reproduziert Regers kritische Überlegungen, in denen der Musikkritiker die Kunst, österreichische Gesellschaft und Geschichte sowie sein Privatleben reflektiert. Atzbacher zitiert also die Aussagen des zweiten Subjektes, und dient als Vermittler der Gedanken Regers, was die Verdopplung des Erzählrahmens verursacht.¹⁴⁶

Überdies ist das bereits erwähnte Spiel mit der Sprache in *Alte Meister* von Bedeutung. Augustová betont in Bezug darauf, dass ebenso wie Motive, Themen und Atmosphäre, auch bestimmte Kompositions- und Konstruktionsprinzipien in Bernhards Werk relativ konstant sind. Zu diesen gehören z. B. die komplizierte, verschachtelte Syntax, die ständigen Brüche der Satzperspektive und die zahlreichen Wiederholungen.¹⁴⁷ Alle diese Merkmale sind auch für den Roman *Alte Meister* charakteristisch.

In Bezug auf Dialektik ist nach Šterbáková das Prinzip von Thesen und Antithesen von besonderer Bedeutung. Bernhard arbeitet mit der antithetischen Form des Denkens; d. h. dass jede Behauptung mit der folgenden Aussage entkräftet wird.¹⁴⁸ Zwischen Thesen und Antithesen entsteht auf diese Art und Weise ein dynamisches Verhältnis, das im Text ironisch und an bestimmten Stellen sogar paradox wirkt. Laut Kaufmann werden Regers widersprüchliche Aussagen nie völlig erklärt, was den Leser kaptiviert und gleichzeitig irritiert. Das hängt nicht nur mit dem antithetischen Prinzip zusammen, sondern auch mit dem fragmentarischen Charakter des Textes – der Roman bleibt bis Ende „unvollständig“, wodurch weitere Fragen auftauchen. Das Lesepublikum fragt sich selbst, was eigentlich der Sinn des ganzen Beobachtungsprozesses war, bzw. ob ein Sinn im Text überhaupt zu finden ist.¹⁴⁹

¹⁴⁵ Laut Augustová ähnelt Bernhard aus dieser Perspektive Autoren wie z. B. Ernst Jandl, Elfriede Jelinek oder Werner Schwab, die durch Spiel mit der Sprache sprachliche Kritik ausübten. Vgl. Augustová, Zuzana: *Thomas Bernhard*. Brno: Větrné mlýny, 2003, S. 137.

¹⁴⁶ Ähnliche sprachliche Charakteristik gilt auch z. B. für die Romanen *Korrektur* (1975), *Beton* (1982), *Auslöschung. Ein Zerfall* (1986). Vgl. Augustová 2003, S. 141.

¹⁴⁷ Vgl. ebd. S. 9.

¹⁴⁸ Vgl. Šterbáková 2016, S. 68f.

¹⁴⁹ Vgl. Kaufmann 1996, S. 151ff.

Besonders wichtig ist dann im Rahmen der Handlung die Zeitlichkeit.¹⁵⁰ Die Gegenwart und die Vergangenheit überlappen sich; der primäre Erzähler beginnt die Geschichte in der Gegenwart („...“, schreibt Atzbacher.“), aber Atzbacher reflektiert danach die Ereignisse, die in der Vergangenheit passierten. Dabei ist es erwähnenswert, dass diese Episoden nicht in chronologischer Ordnung dargestellt werden. Atzbacher beschreibt sie ohne offensichtliche logische Struktur, was den fragmentarischen Charakter des Textes unterstützt. Während seines Erzählens nähert sich Atzbacher zweimal der Gegenwart, und zwar am Anfang des Romans, wenn er um halb zwölf in den Bordone-Saal eintritt, und dann am Ende, wenn er den Grund seines Museum-Besuchs erfährt. Die aktuelle erzählte Zeit ist aber nur ungefähr eine Stunde – von halb elf, wann Atzbacher ins Museum ankommt, bis halb zwölf, wann der Treffpunkt ursprünglich stattfinden sollte.¹⁵¹

Der ganze Text wirkt absurd und ironisch. Selbst der Untertitel des Romans, „Komödie“, lässt sich als ironische Anspielung verstehen. Der komische Effekt und die Ironie des Textes entstehen auch dank Reger, dessen kritischen Monologe voll von Widersprüchen sind. Am Ende der Geschichte kulminiert die Absurdität des Romans: Atzbacher und Reger besuchen das Burgtheater, die Institution, die Reger als Symbol des Verfalls und der Bedeutungslosigkeit der Kunst sieht. Am Beispiel des Theaterbesuchs kann man sehen, wie Bernhard zwischen Komik und Tragik balanciert. Er ist sogar fähig, die beiden Aspekte in einem Satz zu kombinieren.

Laut Augustová stellt diese tragikomische Note ein typisches Zeichen für Bernhards Prosawerke aus den 80er Jahren dar.¹⁵² Schmidt-Dengler betont zugleich, dass Bernhards Prosawerke und Dramen nicht einfach mit dem Terminus „Tragikomödie“ zu definieren sind, weil die Geschichten auf schneller Oszillation zwischen beiden Kategorien basieren. Sowohl die tragischen als auch komischen Elemente spielen im Roman eine wichtige Rolle, denn das Leben ist zugleich eine Komödie und eine Tragödie.¹⁵³ Szábo kommentiert die Komik und die Tragik in *Alte Meister* wie folgt: „*Komik und Lebensüberdruss haben ein seltsames Bündnis in Bernhards Werk geschlossen; er hat offenbar die Komik als eine Therapie gegen seinen Lebenskel benutzt und sich in seiner Kunst des Zorns entladen.*“¹⁵⁴

¹⁵⁰ Vgl. Šterbáková 2016, S. 72f.

¹⁵¹ Vgl. Kaufmann 1996, S. 131f.

¹⁵² Ähnliche tragikomische Stimmung Motive sind z. B. in *Beton* (1982), *Wittgensteins Neffe. Eine Freundschaft* (1982) und *Holzfällen. Eine Erregung* (1984) zu finden. Vgl. dazu Augustová 2003, S. 10.

¹⁵³ Vgl. Schmidt-Dengler in Augustová 2003, S. 59f.

¹⁵⁴ Szábo, László V. „... aber in der Kunst kann *alles lächerlich* gemacht werden“. Ikonoklasmen in Thomas Bernhards *Alte Meister*. In: Lughofer, Johann Georg (Hg.): *Thomas Bernhard. Gesellschaftliche und politische Bedeutung der Literatur*. Wien: Böhlau Verlag, 2012, S. 89.

Bernhard, ebenso wie Reger, will also alles lächerlich machen, und dadurch die Unerträglichkeit des Lebens überwinden.¹⁵⁵

4.1.3 Komplexität des Erzählrahmens

Der „Haupterzähler“ bzw. der Ich-Erzähler der Geschichte ist Atzbacher, der Reger eine Stunde lang beobachtet und seine Ansichten auf Kunst und Leben reproduziert. Trotzdem handelt es sich aber um den sogenannten sekundären Erzähler, weil Atzbacher selbst von einer anderen Person betrachtet wird, die seine Handlung beschreibt. Dieser unbekannte Beobachter fungiert als der primäre Erzähler, der nur zweimal im Roman vorkommt, und zwar ganz am Anfang und dann wieder am Ende.¹⁵⁶ Der primäre Erzähler beobachtet die ganze Handlung und reflektiert sie. Er konzentriert sich auf Atzbacher und kommentiert, was er macht: *„Erst für halb zwölf Uhr mit Reger im Kunsthistorischen Museum verabredet, war ich schon um halb elf Uhr dort, um ihn, wie ich mir schon längere Zeit vorgenommen hatte, einmal von einem möglichst idealen Winkel aus ungestört beobachten zu können, schreibt Atzbacher.“*¹⁵⁷ Durch diese relativ leicht übersehbare Erzählinstanz wird die Absurdität der Geschichte intensiver, da es noch unklarer wird, wer die Geschichte eigentlich erzählt.

Im Fokus des Erzählens steht jedenfalls Reger, dessen Monologe Atzbacher reproduziert. Atzbacher als sekundärer Erzähler unterbricht die langen Monologe mit repetitiven Inquit-Formeln, die im Text absichtlich überbenutzt werden und den Text noch absurder machen:¹⁵⁸

Ich dachte, Sie werden pünktlich sein und sie sind pünktlich, sagte er. Von ihnen erwarte ich ja nichts anderes, als Pünktlichkeit und die Pünktlichkeit, das wissen Sie ja, schütze ich über alles, da wo Menschen sind, muß die Pünktlichkeit und die mit der Pünktlichkeit gemeinsame Sache machende Verlässlichkeit herrschen, sagte er. Halb zwölf, und Sie sind aufgetreten, sagte er, ich schaute auf die Uhr und es war halb zwölf und Sie sind auch schon von mir gestanden. Ich habe *keinen nützlicheren Menschen außer Ihnen*, sagte er.

Neben der Inquit-Form und dem damit verbundenen ständigen Wechsel von Erzählern bilden die Komplexität des Erzählrahmens auch die zahlreichen Wiederholungen und die bereits erwähnte Verflechtung von verschiedenen Zeitebenen. Reger wiederholt sich in

¹⁵⁵ Vgl. ebd. S. 89.

¹⁵⁶ Vgl. Šterbáková 2016, S. 67ff.

¹⁵⁷ Bernhard 2018, S. 7.

¹⁵⁸ Ebd. S. 189.

seinen Behauptungen und in Themen, die er behandelt. Das Resultat davon ist, dass nicht nur die einzelnen Wörter, sondern auch ganze Sätze im Text wiederholt werden. Die Handlung ist im Endeffekt ereignisarm und wird in den Hintergrund gestellt.

Wie bereits erwähnt, reproduziert Atzbacher Regers Monologe ohne offensichtliche logische Struktur. Die Aufgabe der LeserInnen ist also aktiv über die Geschichte nachzudenken, und auf diese Art und Weise selbst einen bestimmten Erzählrahmen der Geschichte zu rekonstruieren. Das Nachdenken des Lesepublikums ist also, im Vergleich zum primären und sekundären Erzähler, aktuell und aktiv.

4.1.4 Figuren

Die Hauptfigur der Geschichte ist Reger, der zugleich eine komische und tragische Figur darstellt.¹⁵⁹ Schon der Name der Hauptfigur sollte eine bestimmte Vorstellung evozieren; Szabó kommentiert Regers Namen wie folgt: „[...] *er ist gleichzeitig und gleichermaßen Anreger und Erreger, ein verbaler Provokateur, der mit seinen „Wahrheiten“ zum einen den Textfluss, zum anderen den Leser „erregt“, ihn zum Nachdenken und Lachen anregt.*“¹⁶⁰

Eine weitere wichtige Figur des Romans ist Atzbacher. Er wirkt als ein intellektueller, achtsamer Beobachter, der fähig ist, mit Reger den Schritt zu halten. Der „einfache“ Museumswächter Irrsigler stellt dann den Gegenpol zu Atzbacher dar, und wird von Atzbacher spöttisch als Regers „Sprachrohr“ beschrieben. Atzbacher ähnelt paradoxerweise in dieser Hinsicht Irrsigler, da er Regers Monologe nur reproduziert. Seine eigenen Gedanken spielen dabei im Roman nur eine geringe Rolle.

In seinen Monologen reflektiert Reger die Kunst, österreichische Gesellschaft sowie sein Privatleben. In Bezug auf Kunst kommentiert er z. B. die Unmöglichkeit absoluter Vollkommenheit, die seiner Meinung nach nicht zu erreichen ist. Auch wenn es möglich wäre, ein vollkommenes Werk zu schaffen, würde es das Wesentliche in der Kunst zerstören. Aus diesem Grund versucht Reger immer, wenn er die Bilder der Alten Meister anschaut, einen „gravierenden Fehler“ zu finden:¹⁶¹

Das Ganze und das Vollkomme ist uns unerträglich, sagte er. So sind mir im Grunde auch alle diese Bilder hier im Kunsthistorischen Museum unerträglich, wenn ich ehrlich bin, sind sie mir fürchterlich. Um sie ertragen zu können, suche ich in und an jedem einzelnen einen sogenannten *gravierenden*

¹⁵⁹ Zur Rolle der Komödie und Tragödie in dem Roman s. Kapitel 4.1.2.

¹⁶⁰ Vgl. Szabó 2012, S. 92.

¹⁶¹ Bernhard 2018, S. 41f.

Fehler, eine Vorgangsweise, die bis jetzt immer zum Ziel geführt hat, nämlich aus jedem dieser sogenannten vollendeten Kunstwerke ein Fragment zu machen, sagte er.

Außer der Malerei und Literatur äußert er sich kritisch auch zu der Bereitschaft vieler nicht nur österreichischen Literaten und Künstler, sich an die staatlichen und kirchlichen Vorgaben anzupassen. Reger attackiert hier konkret z. B. Anton Bruckner, Martin Heidegger oder Adalbert Stifter.¹⁶² Außer den oben erwähnten Personen könnten als „Nebenfiguren“ im Roman auch weitere Maler, Literaten und Philosophen wahrgenommen werden, die Reger in seinen Monologen kritisiert:¹⁶³

Manche Künstler werden zu gewissen Zeiten, wenn es Mode ist, sagte er, ganz einfach bis zu einer welterregenden Ungeheuerlichkeit aufgeblasen; dann sticht plötzlich ein unbestechlicher Kopf in diese welterregende Ungeheuerlichkeit hinein und diese welterregende Ungeheuerlichkeit zerplatzt und ist nichts, genauso urplötzlich, sagte er. Velázquez, Rembrandt, Giorgione, Bach, Händel, Mozart, Goethe, sagte er, ebenso Pascal, Voltaire, lauter solche aufgeblasenen Ungeheuerlichkeiten.

In seinen Monologen kontrastiert Reger auch das reale Leben und die Welt der Künste. In diesem Zusammenhang ist die Figur Regers Frau von Bedeutung, durch die dieser Kontrast entsteht. Regers Frau verkörpert das Alltagsleben, über das Reger in seinen Reden spricht. Obwohl Reger am Anfang erklärt, dass er das Museum wegen der für das Nachdenken idealen Bedingungen besucht, liegt der Grund seiner regelmäßigen Besuche darin, dass er dort, auf der Sitzbank im Bordone-Saal, vor Jahren seine geliebte Frau kennenlernte. Da seine Frau schon verstorben ist, besucht Reger das Museum, um an sie zu erinnern und wieder seine Lebenshoffnung zu erwecken. Durch dieses Ereignis entschlüsselt das Lesepublikum eine der Ideen des Romans, und zwar die Behauptung, dass ohne Menschen die Kunst ihre Bedeutung verliert.¹⁶⁴

Ohne Menschen haben wir nicht die geringste Überlebenschance, sagte Reger, wir können uns noch so viele große Geister und noch so viele Alte Meister als Gefährten genommen haben, sie ersetzen keinen Menschen, so Reger, am Ende sind wir vor allem von diesen sogenannten großen Geistern und von diesen sogenannten Alten Meistern allein gelassen und wir sehen, dass wir von diesen großen Geistern und Alten Meistern auch noch auf die gemeinste Weise verhöhnt werden und wir stellen fest,

¹⁶² Vgl. Mittermayer 2006, S. 106.

¹⁶³ Bernhard 2018, S. 72.

¹⁶⁴ Ebd. S. 291f.

dass wir mit allen diesen großen Geistern und allen diesen Alten Meistern immer nur in einem Verhöhnungsverhältnis existiert haben.

Das Lesepublikum kann sich allerdings nicht sicher sein, ob alles, was Reger über sein Privatleben erzählt, völlig wahr ist. Die ironische Stimmung des Textes macht es fast unmöglich, Reger als Erzähler der Geschichte zu vertrauen. Laut Kaufmann wirkt Reger wie ein Schauspieler, der seine Launen und Irritationen sowie seine misanthropische Stimmung vor dem Publikum nur „spielt“.¹⁶⁵

Ungefähr in der Hälfte des Romans begegnet Reger einem mysteriösen Engländer, der zu Hause eine Version des Bildnisses *Weißbärtiger Mann* haben sollte. Die beiden Männer führen zusammen ein Gespräch über das Bild und seine Authentizität – der Engländer ist sich am Ende dieser Episode sicher, dass er zu Hause das Original hat, womit Bernhard durch Reger auf die Unmöglichkeit der Authentizität bzw. Originalität der Kunst hinweist. Immer wieder kehrt Reger zum Thema der Kunst zurück, auch durch die Personen und Ereignisse, über die er erzählt und die zugleich seine Lebensgeschichte formen.

Obwohl sich die Geschichte in vielerlei Hinsicht als tragisch beschreiben lässt, ist es fast unmöglich, mit Reger zu sympathisieren. Diese Tatsache bestätigt nur, dass die LeserInnen wirklich keine Chance bekommen, sich mit den einzelnen Figuren zu identifizieren. Auf diese Art und Weise werden sie zum Publikum, das die ganze Geschichte und ihre Figuren „nur“ beobachtet.

4.1.5 Kritik der Kunst: „Die Kunstaübungskunst ist zur Kunstvernichtungskunst geworden“¹⁶⁶

Die Kunst bzw. die Kritik der Kunst spielt im Roman eine zentrale Rolle. Laut Schmidt-Dengler findet sich in *Alte Meister* das Motiv der „Aufarbeitung der Vergangenheit“, und zwar in Form der Abrechnung mit der habsburgischen Kunsttradition. Auch die Gegenwartskunst spielt allerdings in Regers Schimpfreden eine Rolle:¹⁶⁷ „*Der war ja selbst Stifter noch eine ganz große Erscheinung, sagte Reger, wenn ich nun einmal Stifter mit allen diesen österreichischen Dummköpfen, die heute schreiben, vergleiche.*“¹⁶⁸ Die

¹⁶⁵ Vgl. Kaufmann 1996, S. 127.

¹⁶⁶ Schmidt-Dengler 2010, S. 467. „*Die Kunstaübungskunst ist zur Kunstvernichtungskunst geworden*“ stellt laut Schmidt-Dengler ein konsequent angewendetes Prinzip in Bernhards Werk dar. Reger bzw. Thomas Bernhard nehmen die Kunst ernst, viel ernster als ihre sich verneigenden Bewunderer, die die Mühe der Anschauung scheuen.

¹⁶⁷ Ebd. S. 471f.

¹⁶⁸ Bernhard 2018, S. 221.

Gegenwartskunst fungiert genau wie früher die habsburgische Kunst als Staatsbetrieb, was wahrscheinlich mit dem Mäzenatentum in der Kunst zu verbinden ist.

Die Kunstkritik in *Alte Meister* geht allerdings noch weiter. Kaufmann behauptet, dass Bernhard durch Regers Monologe nicht nur die kreative Spannung zwischen Leben und Kunst widerspiegelt, sondern auch das unstillbare Verlangen nach Wissen und damit verbundenes menschliches Versagen dieses Verlangens, welches im Endeffekt unvermeidlich ist. Diese existenzielle Hoffnungslosigkeit wird allmählich in *Alte Meister* zur grotesken Besessenheit, die für Regers Leben kennzeichnend ist.¹⁶⁹ Die Kunst spielt also im Roman eine zentrale Rolle, sie ist das Hauptthema der Geschichte und fungiert zugleich als ein wichtiges Bindeglied in der Handlung. Mittermayer beschreibt die Bedeutung der Kunst in *Alte Meister* folgendermaßen:¹⁷⁰

Der dritte Roman der „Künstler- oder auch Künste-Trilogie“ wurde mit dem scheinbar paradoxen, doch für Bernhard äußerst stimmigen Begriffs der „Kunstvernichtungskunst“ charakterisiert, geht es doch nicht mehr wie in *Der Untergeher* und *Holzfällen* primär um das Scheitern an der Kunst, sondern um das Scheitern der Kunst selbst. Um dieses Scheitern nachzuzeichnen, unterzieht Reger jedes Kunstprodukt einem unnachgiebigen „Zerlegungs- und Zersetzungsmechanismus“, bis er einen „gravierenden Fehler“ gefunden hat. Dies kann einerseits als Mittel eines spezifischen Überlebensprogramms gedeutet werden, das die Bedrohung des betrachtenden Subjekts durch die Konfrontation mit allzu übermächtiger Perfektion abwehren soll. Andererseits wird die Kunst von ihrem musealen Podest gestoßen, wodurch sie – zur „Karikatur“ geworden – im positiven Sinn „angreifbar“ wird.

Am Ende wird jedes Kunstwerk nach Reger zu einer lächerlichen Karikatur: *„Ein großes bedeutendes Bild, sagte er, halten wir nur dann aus, wenn wir es zur Karikatur gemacht haben, einen großen Menschen, eine sogenannte bedeutende Persönlichkeit, wir ertragen den einen nicht als großen Menschen, die andere nicht als bedeutende Persönlichkeit, sagte er, wir müssen sie karikieren.“*¹⁷¹ Er begreift die großen Kunstwerke wie Karikaturen, um sie überhaupt ertragen zu können. Ähnliches Vorgehen sollte nach Reger auch in anderen Lebenssituationen ausgeübt werden, denn es ist seiner Meinung nach notwendig für das Überleben: *„Wenn wir längere Zeit ein Bild betrachten und ist es das ernsthafteste, wir müssen es zur Karikatur gemacht haben, sagte er, um es auszuhalten, also auch die Eltern*

¹⁶⁹ Vgl. Kaufmann 1996, S. 132.

¹⁷⁰ Thomas Bernhard. *Das Werk. Alte Meister. Komödie (1985)*. URL: <https://thomasbernhard.at/das-werk/prosa/romane/alte-meister-komoedie/> [Stand: 30.04.2021]

¹⁷¹ Bernhard 2018, S. 117.

zur Karikatur, die Vorgesetzten, so wir welche haben, zur Karikatur, die ganze Welt zur Karikatur, sagte er.“¹⁷²

Nach Schmidt-Dengler weitet sich Regers Kunstkritik zu einer Art Universalkritik, die allerdings immer wieder zur gesamten europäischen Kunsttradition zurückkehrt. Regers Überlegungen zum Thema Kunst sind dabei voll von für ihn typischen Widersprüchen: „*Die Kunst ist das Höchste und das Widerwärtigste gleichzeitig, sagte er.*“¹⁷³ Obwohl Reger die Kunst und die Kunsttradition ständig beschimpft, rettet er sich paradoxerweise gerade durch Kunst ins Leben.¹⁷⁴

An dieser Stelle ist noch die Analogie zwischen Reger und Thomas Bernhard zu erwähnen: Reger spiegelt in seiner Figur den Kontrast zwischen dem Künstler und einem tragikomischen Clown wider, was laut Kaufmann aus der Perspektive Thomas Bernhards als eine Art Selbstreflexion wahrgenommen werden kann.¹⁷⁵ Man könnte dann weiter nur spekulieren, inwieweit sich Regers Monologe als Bernhards Ansichten lesen lassen. Es ist allerdings klar, dass zwischen den beiden Männern bestimmte Analogien bestehen.

4.1.6 Österreichischer Kontext

Außer Kritik der Kunst kritisiert Bernhard in *Alte Meister* offensichtlich auch die damaligen österreichischen Verhältnisse sowie die komplizierte Vergangenheit seines Heimatlandes. Die Kritik an Österreich steht im Zentrum seiner Prosawerke, Theaterstücke und autobiografischen Werke. Laut Mittermayer gehört auch Reger zu den mit ihrem Heimatland Österreich verfeindeten schöpferischen Menschen, da er nicht nur die österreichische Kunsttradition kritisiert, sondern auch Österreich als Staat und seine historisch-gesellschaftlichen und politischen Verhältnisse.¹⁷⁶ Es ist zu betonen, dass durch Regers Monologe Bernhard seine eigenen Gedanken und kritischen Meinungen reflektiert, die zu seinen Lebzeiten sowohl für die Leserschaft als auch für die Kritiken nur schwer zu ertragen waren.

Bernhard kritisiert in seinem Werk sein Heimatland Österreich als Ganzes, an dieser Stelle kann z. B. seine Kritik Wiener „schönen Scheins“ erwähnt werden, die auch in *Alte Meister* reflektiert wurde: „...*tatsächlich sind die Wiener innen nicht viel weniger schmutzig als außen und möglicherweise, sagte Reger, ich sage möglicherweise, also nicht ganz mit*

¹⁷² Ebd. S. 117.

¹⁷³ Ebd. S. 79.

¹⁷⁴ Vgl. Schmidt-Dengler 2010, S. 466f.

¹⁷⁵ Vgl. Kaufmann 1996, S. 163.

¹⁷⁶ Vgl. Mittermayer 2006, S. 106.

*Sicherheit, verbesserte er sich, sind die Wiener innen noch viel schmutziger, als sie außen sind. Alles spricht dafür, dass sie innen noch viel schmutziger sind, als außen.*¹⁷⁷ Eine ähnliche Haltung drückt Bernhard in *Junge Köpfe* (1959) aus. In dem kurzen Essay schreibt er über seine Beziehung zu Wien und Wienern Folgendes:¹⁷⁸

Thomas Bernhard wurde am 10. Februar 1931 in Heerlen in Holland geboren. Er ist Salzburger. Immer wieder sucht er die Landschaft seiner Vorfahren, den Flachbau, auf. Die Zeit, die er in Wien verbrachte, betrachtet er als verloren, insofern er gezwungen war, in dieser bewunderungswürdigen Architektur mit ihren Bewohnern zusammenzutreffen. Die Wiener sieht er nicht liebenswürdig, sondern von der Unfähigkeit, sich selbst zu kritisieren, berauscht.

Bernhard war aber natürlich nicht der einzige österreichische Autor, der Österreich und die sozialen und historischen Verhältnisse in dem Staat kritisierte. Ganz im Gegenteil, die Österreich-Kritik war bei anderen Autoren sehr häufig. Es gab auch Autoren, die ihre Dramaturgie auf Ablehnung der österreichischen Gesellschaft basierten.¹⁷⁹ Schmidt-Dengler betont im Zusammenhang mit der kritischen Haltung Bernhards gegen Österreich die Tatsache, dass obwohl Bernhard als einer der größten Österreich-Beschimpfer bzw. sogar „Nestbeschmutzer“ galt, wurde nie genau differenziert, was dieses Österreich sei und wer es repräsentieren sollte.¹⁸⁰ Bernhard selbst äußerte sich zu seinen frequenten Provokationen folgendermaßen:¹⁸¹

Das Ziel eines Buches ist es eben, dass sich die Leute darin erkennen können. Ich schreibe, um zu provozieren. Wo wäre es uns die Freude am Schreiben? Natürlich, wenn man versucht, jeden Kontakt zur Justiz und zur Masse zu vermeiden, ist es besser, Gedichte zu schreiben, die niemand versteht, nicht einmal der Autor selber, indem man sich mit damit zufriedengibt, beim Schreiben höchste Musikalität zu erreichen. Das erlaubt außerdem noch Literaturpreise zu gewinnen. Aber das interessiert mich nicht, ich bin ein Schriftsteller, der Dinge beim Namen nennt.

¹⁷⁷ Bernhard 2018, S. 167.

¹⁷⁸ Bernhard, Thomas: *Junge Köpfe*. In: Bayer, Wolfram / Fellingner, Raimund / Huber, Martin: *Thomas Bernhard. Der Wahrheit auf der Spur. Reden, Leserbriefe, Interviews, Feuilletons*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2012, S. 33.

¹⁷⁹ Vgl. Augustová 2003, S. 125. S. dazu auch Augustová, Zuzana: *Experiment jako kritika nacismu. Poválečné rakouské experimentální drama*. Praha: Akademie múzických umění, 2020.

¹⁸⁰ Vgl. Schmidt-Dengler 2010, S. 469.

¹⁸¹ Bernhard, Thomas: Ich bin kein Skandalautor. In: Bayer, Wolfram / Fellingner, Raimund / Huber, Martin: *Thomas Bernhard. Der Wahrheit auf der Spur. Reden, Leserbriefe, Interviews, Feuilletons*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2012, S. 232.

Szabó behauptet, dass das Werk Thomas Bernhards ein Beispiel dafür ist, dass in der Literatur der Moment der Provokation als Mittel gesellschaftlicher Diagnostik dienen kann. Bernhards provokative Äußerungen könnte man als unangenehm oder als unwahr wahrnehmen, sie sind aber eine Anregung zur Selbstreflexion und Infragestellung.¹⁸² Obwohl Thomas Bernhard schon anders als zu seinen Lebzeiten wahrgenommen wird, gilt er bis heute als einer der größten literarischen Provokateure Österreichs.

5 *Alte Meister* als Comicaaption Nicolas Mahlers

5.1 Nicolas Mahler

Der bekannte Roman Thomas Bernhards diente als Vorlage für Wiener Comiczeichner und Illustrator Nicolas Mahler, der den komplexen literarischen Stoff in die Comicform transformierte. Der Roman *Alte Meister* ist nicht das einzige literarische Werk, das Mahler in seinem originellen Stil bearbeitete. An dieser Stelle könnten z. B. seine Comicaaptionen *Der Mann ohne Eigenschaften* (2013), *Lulu und das schwarze Quadrat* (2014) oder *Ulysses* (2020) erwähnt werden. Außerdem ist Mahler auch als Autor von zahlreichen Autorencomics bekannt, wie z. B. *Kratochvil* (2004), die Serie *Flaschko* (2002-2009), *Franz Kafkas nonstop Lachmaschine* (2014) und viele andere. Mahler ist auch als Lyriker tätig – seine erste illustrierte Lyriksammlung *Gedichte* wurde 2013 veröffentlicht.

Auf der offiziellen Webseite des Autors steht folgende kurze Biografie: „Mahler, geboren 1969 in Wien. Lebt immer noch dort. Keine Ausbildung, kein Zweitwohnsitz. Comiczeichner, Illustrator, Lyriker etc.“¹⁸³ Für seine Comics-Werke erhielt er auch zahlreiche Preise, z. B. den Max-und Moritz-Preis als Bester deutschsprachiger Comic-Künstler (2010) und den Preis der Literaturhäuser (2015).¹⁸⁴

Es ist erwähnenswert, dass alle Werke Nicolas Mahlers, obwohl sie sich durch das Thema oder die Methode der Bearbeitung voneinander unterscheiden, über bestimmte gemeinsame Merkmale verfügen. Zu diesen Zügen gehören der ironische Humor, der leicht erkennbare Zeichenstil und der Minimalismus im Bild sowie im Text, der die Basis für seine Illustrationen darstellt. Laut Mizerová ist in Bezug auf Mahlers graphischen Stil die Methode der Reduktion von Bedeutung, die noch mit dem zum Absurden neigenden Humor

¹⁸² Vgl. Szabó 2012, S. 88.

¹⁸³ *Mahlermuseum. Über*. URL: <https://www.mahlermuseum.com/ueber/> [Stand 30.04.2021]

¹⁸⁴ S. dazu: *Suhrkamp. Autoren. Nicolas Mahler*. URL: https://www.suhrkamp.de/autoren/nicolas_mahler_8478.html?d_view=preise [Stand 30.04.2021]

unterstützt wird.¹⁸⁵ Mahler selbst betont, dass die Entscheidung für seinen reduzierten Stil bewusst war; sie steht nämlich in der Tradition der humoristischen Zeichnungen der 50er und 60er Jahre bzw. unter dem Einfluss des klassischen amerikanischen Comicstrips.¹⁸⁶ Der Humor, der häufig auf Versagen, Frustration und Eintönigkeit basiert, ist ein distinktives Merkmal für fast alle Werke Nicolas Mahlers.¹⁸⁷

Mahler gilt heutzutage dank seiner Originalität als einer der populärsten Comicautoren nicht nur in der deutschsprachigen Welt. Bachmann beschreibt den Grund dafür, warum Mahlers Werke so gesellschaftlich anschlussfähig sind, wie folgt: „*Die lakonische Offenheit seiner Zeichnungen erleichtert zugleich die Mahler-Lektüre, denn sie umgehen die Notwendigkeit vertiefende Kenntnisse der Comichistorie, des Bildaufbaus oder der Bildrhetorik. Auch mit wenig Übung sind sie leicht zu lesen und zu verstehen, denn nur selten arbeitet Mahler mit komplexen Techniken grafischer Narration, bspw. mit aufwendigen Panellayouts.*“¹⁸⁸ Diese Aspekte zeigen sich deutlich auch in der Comicadaption des Romans *Alte Meister*, die im nächsten Unterkapitel behandelt wird.

5.2 *Alte Meister gezeichnet von Mahler*

Wenn man sich auf Mahlers Auswahl von literarischen Werken für potenzielle Adaptionen konzentrieren sollte, ist es zu betonen, dass diese Werke in der Regel mit seinem eigenen Stil in manchen Zügen korrespondieren. Diese Tatsache kann sehr gut gerade bei Mahlers Adaptionen von Bernhards Werk gesehen werden.¹⁸⁹ In einem Interview antwortete Mahler auf die Frage, was ein Werk haben muss, damit er es in die Comicform übertragen will, folgendermaßen:¹⁹⁰

Damit ein Stoff mich interessiert, muss er auf jeden Fall einen Witz haben. Einen Witz, einen Rhythmus, und nicht zuviel Handlung. Es darf nicht zu viele Personen geben, das Setting muss überschaubar sein. Der Witz vom Bernhard ist mir zum Beispiel sehr nah, da sind der Musil oder der Proust schon weiter weg. Bei diesen Stoffen war es eher die Absurdität des Unterfangens, das mich fasziniert hat. Dass der Ursprungstext eigentlich schon absurd ist und diese Absurdität dann in den Comic zu übertragen, das wollte ich machen.

¹⁸⁵ Vgl. Mizerová, Nikola: Eine Marginalie. Comic-Adaptionen von literarischen Texten am Beispiel von David Z. Mairowitz und Nicolas Mahler. In: *Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache* 8/1, (2015), S. 39.

¹⁸⁶ Bachmann, Christian A.: Irgendwann ist mir das halt selber aufgefallen, dass es verdichtet ist, was ich mach. Nicolas Mahler zur Einführung. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 6.

¹⁸⁷ Vgl. Mazur / Danner 2015, S. 290f.

¹⁸⁸ Bachmann 2019, S. 9.

¹⁸⁹ Außer *Alte Meister* (2011) bearbeitete Nicolas Mahler auch Bernhards Theaterstück *Der Weltverbesserer* (2014).

¹⁹⁰ Guttner / Mahler 2019, S. 24.

In seiner Antwort nennt Mahler die wichtigsten Merkmale des Romans *Alte Meister*: den Witz, den Rhythmus, die reduzierte Handlung, die beschränkte Anzahl von Personen, das überschaubare Setting und die Absurdität. Mahler projizierte dann diese Aspekte auch in seine Comicadaption. Genauso wie andere Comicadaptionen, geht auch die Adaption *Alte Meister* (2011) Nicolas Mahlers von dem literarischen Werk aus. Bei Mahler handelt es sich allerdings um keine sekundäre Nacherzählung des Hypotextes. In der Adaption sind zwar die wichtigsten Motive und Ereignisse aus dem Roman zu finden, aber sie werden hier in der für Mahler charakteristischen karikierenden bzw. ironischen Form präsentiert. Aus diesem Grund entsteht ein Werk, das sich laut Mizerová als kongenial bezeichnet lässt.¹⁹¹

Die Kongenialität Mahlers Comicadaption liegt u. a. in seinem Umgang mit dem Ausgangstext, den Bachmann wie folgt kommentiert:¹⁹²

Mahler scheut nicht die extreme Komprimierung, die nötig ist, um Großromane wie diese auf wenige Seiten einzudampfen. So legt er seinen Proust-Comic¹⁹³ (wie auch seine anderen Adaptionen) ganz bewusst nicht als Versuch an, den Hypotext vollständig oder gar ›adäquat‹ (was immer man im einzelnen Fall darunter verstehen möchte) zu adaptieren, sondern wählt freimütig Handlungselemente und Figuren aus allen Bänden aus und arrangiert daraus eine neue Erzählung.

Mahlers Comicfassung von *Alte Meister* lässt sich auch als eine Art Komprimierung beschreiben. Zugleich bleibt die Handlung des Romans größtenteils unverändert: Atzbacher sollte sich mit seinem Freund, dem Musikkritiker Reger, im Kunsthistorischen Museum in Wien treffen, ganz außergewöhnlich an einem Tag, an dem Reger normalerweise ein anderes Programm hätte. Atzbacher kommt ins Museum eine Stunde früher und beobachtet Reger, der auf der Bank im Bordone-Saal sitzt, aus dem benachbarten Saal. Dabei reproduziert er Regers Monologe, in denen Reger vor allem die Kunst sowie die Künstler kritisiert.

Gerade die Kritik an der Kunst steht im Vordergrund der Adaption, während einige Themen aus der Vorlage ausgelassen wurden, wie z. B. die Kritik an Österreich, der Kirche oder dem Staat als Institution im Allgemeinen. Die Comicadaption fokussiert also die kritischen Ansichten Regers über die Kunst und Ausschnitte aus seinem Privatleben. Seine Kritik zielt in der Adaption vor allem auf die Alten Meister, deren Werke er aus

¹⁹¹ Vgl. Mizerová 2015, S. 39.

¹⁹² Bachmann 2019, S. 11.

¹⁹³ Damit wird hier auf Mahlers Adaption *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* (2017) hingewiesen.

unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Durch seine präzise, lebenslange Beobachtung versucht er zu entschlüsseln, welche Rolle die Kunst im menschlichen Leben spielen sollte.

Überdies spiegelt sich in der Adaption auch Mahlers eigene Perspektive wider, konkret wie er nicht nur den Roman *Alte Meister*, sondern auch Thomas Bernhard als Autor wahrnimmt. In diesem Zusammenhang sollte vor allem betont werden, dass Bernhards starke Kritik an Österreich in der Adaption nicht reflektiert wurde. Diese Tatsache an sich könnte als eine Art Anspielung auf Thomas Bernhard gelesen werden, da es behauptet werden könnte, dass ohne die Österreich-Kritik kein Bernhards Werk vollständig sein kann. In der Adaption wurde also ein Merkmal Bernhards Werk weggelassen, das als kennzeichnend für den Autor gilt.

Gleichzeitig erzählt Mahler zum großen Teil die Handlung des Romans, wie sie geschrieben wurde, und versucht, Bernhards spezifischen literarischen Stil in die Comicform zu übertragen. Mizerová äußert sich zu dem Einklang zwischen der literarischen Vorlage und der Comicadaption mit Folgendem: „*Frappant ist schon die Tatsache, dass Mahler [...] bereits bei der Wahl der literarischen Vorlage quasi auf Nummer sicher geht, da sie mit seinem eigenen graphischen Stil auf überraschende Art und Weise in Einklang steht.*“¹⁹⁴

Der folgende Teil dieser Arbeit beschäftigt sich detaillierter mit der Adaption und mit den für sie typischen Zügen. Das primäre Ziel ist anzudeuten, wie die Comicadaption mit der Vorlage arbeitet und wie sie die Wahrnehmung des literarischen Werks erweitern kann. Zu diesen Zwecken wird zuerst die Adaption aus der Sicht der Comicanalyse beschrieben, und erst danach werden die beiden Werke verglichen.

5.3 Analyse der Comicadaption

Der folgende Teil der vorliegenden Arbeit setzt sich mit der Analyse der Comicadaption *Alte Meister* (2011) von Nicolas Mahler auseinander. Der Fokus der Analyse liegt auf den folgenden Aspekten des Comics: das Seitenlayout (Panel und Seite), die Bearbeitung von verbalen Komponenten, die Figuren, der Zeichenstil und die Farbgebung. Bei der Comicanalyse spielen auch weitere Faktoren eine wichtige Rolle, beispielweise die Perspektive, die Darstellung der Bewegung und die allgemeinen Text-Bild-Beziehungen. Diese Faktoren werden in die oben genannten Kategorien integriert, da die vorliegende Arbeit behauptet, dass sie eng zusammenhängen und erst als Ganzes den Gesamteindruck formen.

¹⁹⁴ Mizerová 2015, S. 39.

5.3.1 Panel und Seite

Schon auf den ersten Blick sieht Mahlers Comicadaption anders als „traditionelle“ Comics aus. Jedes Panel steht auf einer individuellen Seite, nur selten wird die Seite in mehreren Einzelpanels geteilt. Durch die Zerteilung des Panels zeigt sich ein wichtiges Merkmal des Romans, und zwar die Wiederholung. Die Wiederholung spiegelt sich auch im Rahmen der einzelnen Seiten wider, vor allem dadurch, dass manche Panels auf mehreren Seiten reproduziert werden. Ein Bild, das wiederholt in der Comicadaption vorkommt, ist der Bordone-Saal, in dem Reger auf der Bank sitzt und Tintoretts Bildnis *Weißbärtiger Mann* betrachtet. Das Lesepublikum sieht diese Szene aus Atzbachers Perspektive, und wird, ebenso wie Atzbacher, zu einer beobachtenden Instanz.

An anderen Stellen fungieren die einzelnen Panels als eine Nachahmung davon, was in der Vorlage wörtlich ausgedrückt wird, z. B. wenn Reger beschreibt, wie man literarische und philosophische Werke lesen sollte. Man sollte sie nicht „auslesen“, sondern nur „umblättern“. Das Bild evoziert dann die Vorstellung des „Umblätterns“.¹⁹⁵

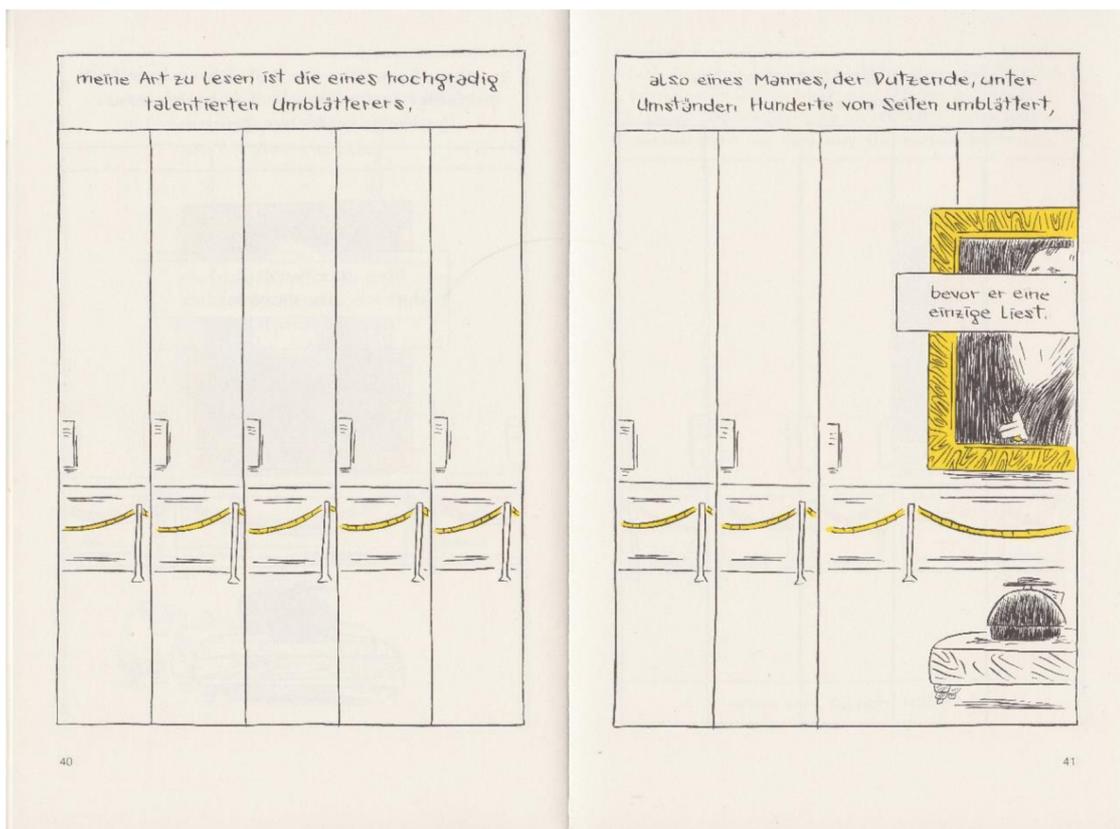


Abbildung 1: Das Umblättern

¹⁹⁵ Mahler, Nicolas: *Thomas Bernhard: Alte Meister. Gezeichnet von Mahler*. Berlin, Suhrkamp Verlag, 2015, 40ff.

In Bezug darauf, wie Mahler mit dem literarischen Stoff arbeitet, muss auch die Darstellung von Bewegung erwähnt werden. In diesem Sinne ist vor allem das Spiel mit Statik und Dynamik zu betonen. Das wiederkehrende Bild von Reger ist statisch: Reger sitzt auf der Bank im Bordone-Saal und wird eine Stunde lang von Atzbacher betrachtet. Dieses Bild kommt in der Geschichte in verschiedenen Variationen vor, und fungiert in der Geschichte als ein Bindeglied. Es lassen sich auch dynamische Elemente in der Comicadaption finden, und zwar am Anfang, wenn Irrsigler durch das Museum geht und dabei vorgestellt wird, und dann am Ende, wenn Reger und Atzbacher das Museum verlassen und vor dem Museumsgebäude ein Gespräch führen. Beide Momente wirken als Kontrast zu der Handlung, die ereignisarm und statisch ist.

Die statischen und dynamischen Aspekte der Vorlage projizieren sich also deutlich in die Comicadaption, womit auch der Aufbau der einzelnen Sequenzen zusammenhängt. Wie bereits angedeutet, entspricht in den meisten Fällen jede Seite einem eigenständigen Panel. Die Comicadaption als Ganzes wirkt aus diesem Grund als eine einzige Sequenz. Das evoziert die Vorstellung der langen, geduldigen Beobachtung, die beim Lesen der literarischen Vorlage entsteht.

Durch die Seitenarchitektur und die einzelnen Panels evoziert die Adaption die Stimmung, die für den Roman prägend ist. Mahler respektiert die Vorlage, aber zugleich spielt er mit dem literarischen Stoff: Er akzentuiert die komischen Elemente des Romans und vermittelt sie in seinem typischen minimalistischen, reduzierten Zeichenstil. Für den Gesamteindruck der Comicadaption sind dann neben der visuellen Seite auch die verbalen Komponenten von Bedeutung, die im nächsten Unterkapitel analysiert werden.

5.3.2 Verbale Komponenten

Die verbalen Komponenten und ihre Bearbeitung stellen ein weiteres besonderes Merkmal der Adaption dar. Mahler übernimmt nämlich ausgewählte Textpassagen aus der Vorlage und transformiert sie in Blocktexte bzw. Sprechblasen. Ganz ungewöhnlich wirkt dabei die Platzierung von den Blocktexten, die nicht nur in dem oberen und unteren Teil des Panels zu finden sind, sondern auch an verschiedenen Positionen unmittelbar in dem Bild. Der Text gibt dadurch die Leserichtung an und wird zu einem wichtigen Bestandteil der Seitenarchitektur.

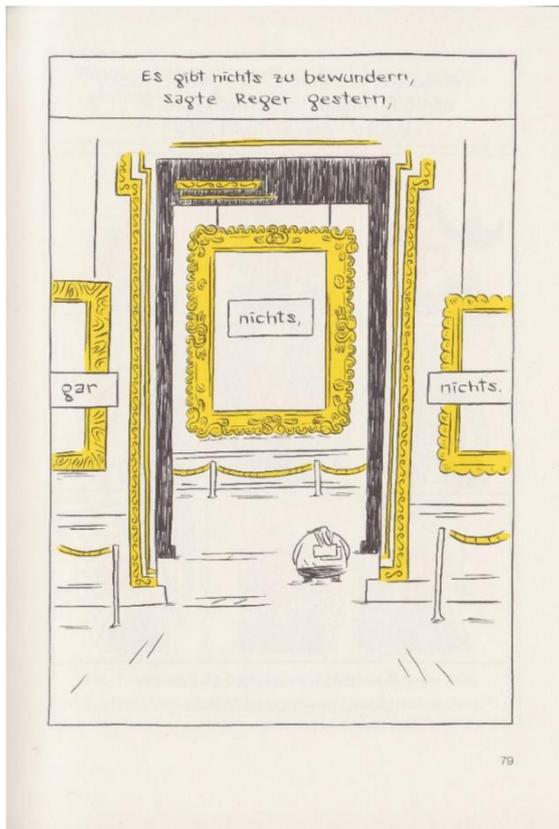


Abbildung 2: Text als Teil der Seitenarchitektur

Diese Verteilung von den verbalen Komponenten bildet in der Adaption eine Struktur, die allerdings an bestimmten Stellen gebrochen wird. Das ist z. B. am Ende der Geschichte der Fall, wenn Reger und Atzbacher das Museum verlassen. Auf diesen neun Seiten ist kein Text zu finden, da Mahler hier die Geschichte frei, ohne Text kulminieren lässt. Die Spannung dieser Sequenz wird noch durch das Schweigen der Figuren intensiver, das erst vor dem Maria-Theresien-Denkmal unterbrochen wird: Reger verrät Atzbacher den Grund ihres Zusammentreffens und lädt ihn ins Burgtheater zu der Vorstellung *Der Zerbrochener Krug* ein.

In Bezug auf die in der Adaption verwendeten verbalen Komponenten muss Mahlers Umgang mit der Bernhard'schen Sprache betont werden. Für die literarische Vorlage sind lange Sätze prägend, die weder in Absätze noch in Kapitel geteilt sind. Überdies arbeitet Bernhard mit zahlreichen Wiederholungen, Parallelismen und die bereits erwähnten Inquit-Formeln. Ein ähnliches Muster des sprachlichen Spiels ist auch in der Adaption zu finden, wo sich die Sätze in mehreren Textkästen bzw. auf mehreren Seiten ausdehnen, und mit der

Inquit-Form angeführt werden. Kim beschreibt die Beziehung zwischen der Sprache in der Vorlage und in der Adaption folgendermaßen:¹⁹⁶

Das ›geschichtenzerstörende‹ Erzählen mit den rhetorischen Klammern (Wiederholungen, Parallelismen, Übertreibungen) und stilistischen (die überlagerte Erzählinstanz, die Inquit-Form, die achronologische Zeit, die Selbstironie des Protagonisten) Mitteln beeinträchtigt die Konzentration auf ›histoire‹, wobei die ereignisarme Plotstruktur und das hochkünstlerische Narrativ in Übereinstimmung mit der Thematik des Romans den gesteigerten ästhetischen Effekt erzeugen.

Da Atzbacher als Erzähler Regers Erinnerungen und Gedanken schildert, wird auch in der Adaption die Ich-Form verwendet. Um die Rede Atzbachers und Regers voneinander zu unterscheiden, beließ Mahler in der Adaption die für den Roman charakteristische Inquit-Form („so Reger“, „sagte Reger“ usw.), die in einem Comic normalerweise nicht zu finden ist. Das ist allerdings nicht die einzige Funktion, die die Inquit-Formeln in der Comicadaption haben, denn sie steigern auch die Absurdität der Geschichte, ebenso wie in der literarischen Vorlage. In der Comicadaption wirken sie dann noch absurder, und zwar aus dem Grund, dass sie in Comics normalerweise nicht verwendet werden.

Zur klaren Signalisierung des Sprecherwechsels finden an bestimmten Stellen die Sprechblasen Verwendung, beispielweise in den Szenen, wenn die beiden Männer bzw. andere Figuren auf einer Seite einreden. An dieser Stelle ist auch erwähnenswert, dass der unbekannte primäre Erzähler, der die Geschichte im Roman beginnt und dann zu Ende bringt, in der Adaption nicht zu finden ist. Der einzige Erzähler ist also Atzbacher, der die Monologe und Erinnerungen Regers vermittelt.

In Bezug auf die verbale Komponente der Comicadaption sollte betont werden, dass es bei Mahler besonders wichtig ist, die zwei Bestandteile des Comics – das Bild und der Text – im Rahmen der Analyse gleichzeitig zu betrachten. Nur auf diese Art und Weise ist es möglich, die einzelnen Nuancen in der Comicadaption zu entschlüsseln.

5.3.3 Figuren

Der minimalistische, karikierende Stil Nicolas Mahlers ist auf den ersten Blick in der Adaption erkennbar, vor allem durch die Darstellung der einzelnen Figuren. Beide Hauptfiguren – Reger und Atzbacher – werden als einfach gezeichnete, schwarze Figuren

¹⁹⁶ Kim 2019, S. 62.

mit langen Nasen dargestellt.¹⁹⁷ Die zwei Hauptfiguren wirken kontrastiv; während Reger eher klein ist und runde Figur hat, wird Atzbacher als ein schlanker, großer Mann dargestellt. Außerdem trägt Reger auf dem Kopf einen riesigen Hut und in der Hand hält er einen Stock. Atzbachers Kennzeichen sind seine runde Brille und ein Dokument bzw. ein Buch. Die Gesichter der Figuren bleiben unbekannt, ebenso wie ihre Vornamen in der literarischen Vorlage.

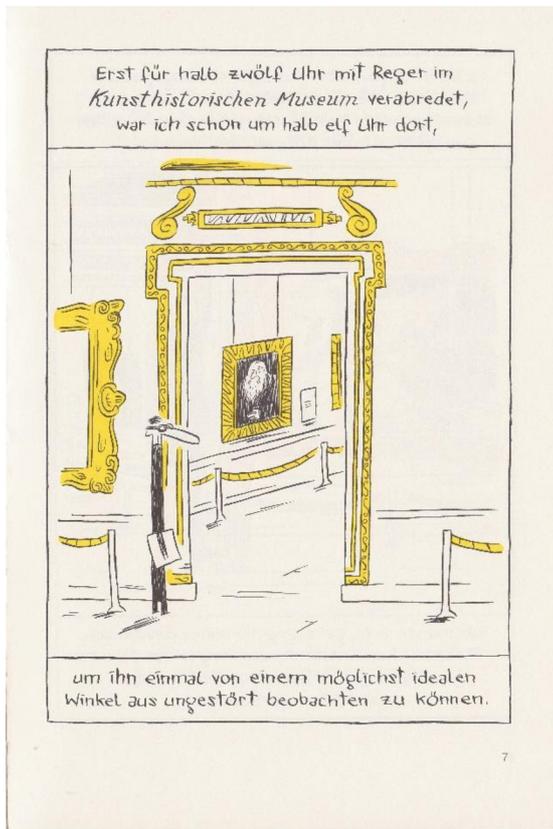


Abbildung 3: Atzbacher

Genauso wie in der Vorlage ist Atzbacher den LeserInnen nur wenig bekannt, obwohl er der Erzähler der Geschichte ist. Seine Rolle ist klar: Er reproduziert nur, was ihm Reger während der regelmäßigen Museumsbesuche erzählt. Aus diesem Grund spielt er also paradoxerweise eine ähnliche Rolle wie Irrsigler, über den Atzbacher als über Regers „Sprachrohr“ spricht. Irrsigler als einer der Beobachter ist immer in der Geschichte präsent, obwohl er nicht in jedem Panel zu finden ist. Die Irrsigler-Figur symbolisiert für Reger also eine bestimmte Sicherheit: „*Reger, der seit über sechsunddreißig Jahren das Kunsthistorische Museum aufsucht, kennt Irrsigler vom ersten Tag seines Dienstantritts an*

¹⁹⁷ Das gleiche gilt auch für andere Figuren der Geschichte, z. B. den Museumswärter Irrsigler oder Regers Frau.

und steht zu ihm in einem durchaus freundschaftlichen Verhältnis. [...] Reger ist mit Irrsigler ein Verhältnis eingegangen, das den beiden schon seit über dreißig Jahren zur Gewohnheit geworden ist.“¹⁹⁸

Im Zentrum der Geschichte befindet sich aber der Musikkritiker Reger, der die ganze Zeit auf der Bank im Bordone-Saal sitzt und Tintoretos Bildnis *Weißbärtiger Mann* betrachtet. Wie bereits angedeutet, kommt diese Szene wiederholt in der Adaption vor und fungiert auch als roter Faden der Geschichte. Überdies wird durch dieses Bild Regers Einsamkeit akzentuiert, die hinter seinen Schimpfreden versteckt ist und die er erst mit dem Erzählen über seine Frau äußert. Reger erzählt, wie er seine Frau im Museum kennengelernt hatte: *„Wir sitzen von allen guten Geistern verlassen auf dieser Bank, sagte Reger, und sind mehr oder weniger die Deprimiation selbst, die Hoffnungslosigkeit, meinte Reger, und es wird uns eine Frau neben uns gesetzt und wir heiraten sie und sind gerettet.*“¹⁹⁹ Nach dem Tod seiner geliebten Frau fühlt er sich allerdings wieder hoffnungslos und verloren. Die Kunst dient ihm nur als ein Mittel dazu, das Leben ertragen zu können. Laut Mizerová lässt sich Reger wie folgt beschreiben: *„Reger erscheint einerseits als ein genialer Kritiker der Kunst, andererseits zugleich als ein lächerlicher und lebensüberdrüssiger Schwarzseher.*“²⁰⁰

Als weitere Figuren könnten auch die einzelnen Künstler, Literaten, Komponisten und Philosophen wahrgenommen werden, die Reger in seinen Monologen kritisiert. Zu diesen Persönlichkeiten zählen z. B. Rembrandt, Goethe, Voltaire oder Bach. Auch diese „Nebenfiguren“ entsprechen dem Zeichenduktus Mahlers und wirken wie Karikaturen von sich selbst.

¹⁹⁸ Bernhard 2018, S. 10.

¹⁹⁹ Mahler 2015, S. 108f.

²⁰⁰ Mizerová 2015, S. 4.

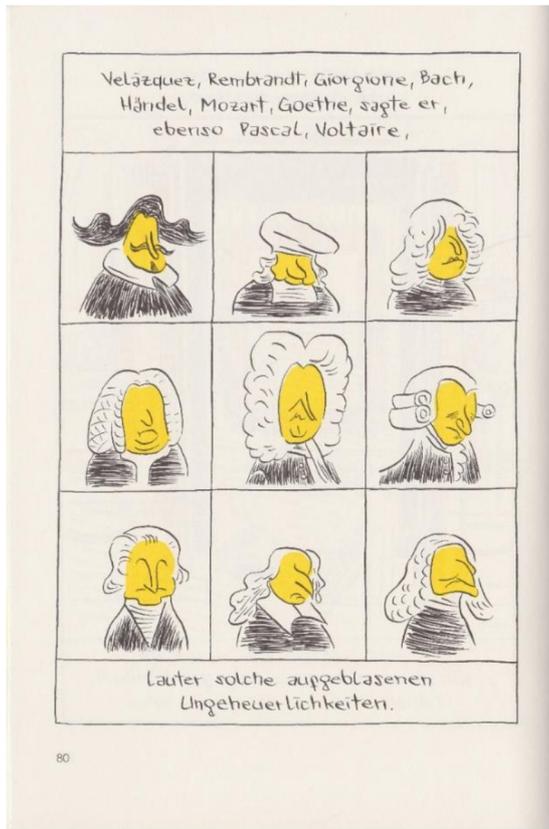


Abbildung 4: Aufgeblasene Ungeheuerlichkeiten

Im Zusammenhang mit den Figuren ist noch die Perspektive des Erzählens zu erwähnen. Am Anfang sehen die LeserInnen die Szene aus ihrer eigenen Perspektive; sie sehen Atzbacher, wie er Reger beobachtet. Ein ähnliches Muster ist dann am Ende der Adaption zu finden, wenn die beiden Männer das Museum verlassen und zusammen ein Gespräch führen. Die Perspektive verändert sich in der Adaption ständig: Entweder beobachten die LeserInnen Reger aus Atzbachers Perspektive und sieht ihn von hinten, oder sie betrachten die einzelnen Kunstwerke aus Regers Perspektive. In beiden Fällen wird das Lesepublikum zu Beobachtern, genauso wie beim Lesen der literarischen Vorlage.

5.3.4 Zeichenstil und Farbgebung

Wie bereits erwähnt, ist für Mahlers Adaption minimalistischer Zeichenstil kennzeichnend, der vor allem durch die oben beschriebenen Figuren erkennbar ist. An dieser Stelle ist der Kontrast zwischen der Darstellung von den einzelnen Figuren und von dem Setting zu erwähnen, der einen wichtigen Aspekt der Comicaaption darstellt. Während bei den Figuren Mahler seinen typischen, minimalistischen Zeichenstil benutzt, werden die Räume des Kunsthistorischen Museum sowie die einzelnen Kunstwerke relativ detailliert

abgebildet und fungieren aus diesem Grund als eine karikierende Darstellung davon, wovon Reger in seinen Monologen spricht und was er kritisiert.

In der Adaption werden also zu eine Art Karikatur sowohl die Figuren als auch das dargestellte Museum und alle Kunstwerke, die dort zu sehen sind. Manche der Figuren auf den Bildern haben z. B. kein Gesicht, bei anderen ist Mahlers Stil durch die langen Nasen erkennbar. Mahler akzentuiert damit die Unvollkommenheit der Kunstwerke, auf die Reger hinweist. Die Kunstwerke werden auf diese Art und Weise zu einer Karikatur oder sogar zu eine Art Parodie von sich selbst. Ähnliche Assoziation entsteht auch bei der Darstellung des Museumsgebäudes – das Kunsthistorische Museum in Wien als Mittelpunkt des Erzählens dient bei Mahler als eine karikierende Abbildung der „realen“ Welt, in der sich die Figuren bewegen.



Abbildung 5: „Wir sind von einem Kunstwerk fasziniert und es ist am Ende doch lächerlich“

Der gesamte Eindruck wird durch die Farbgebung unterstützt. In der Adaption arbeitet Mahler nur mit drei Farben, und zwar mit einer neutralen Farbe, d. h. mit der Farbe des Papiers als Materials, schwarz und gelb bzw. golden. Besonders wichtig ist die Verwendung von den einzelnen Farben in konkreten Szenen, da jede Farbe eine bestimmte

Funktion hat. Während die Silhouetten von den Figuren in der Regel schwarz sind, werden einige Elemente der Kunstwerke und im Innenraum des Museums mit der goldenen Farbe hervorgehoben, womit wieder auf den Kontrast zwischen dem „realen“ Leben und der Welt der Kunst hingewiesen wird. Diese zwei Ebenen fungieren in dem Roman als zwei kontrastreiche Gebiete des menschlichen Lebens. Einerseits die perfekte, utopische Welt der Künste, die nach Vollkommenheit strebt, und das fehlerbehaftete Leben der Hauptfiguren andererseits.

Die oben analysierten Aspekte, d. h. die Arbeit mit dem Panel und der Seite, der Umgang mit den verbalen Komponenten und die Darstellung von den einzelnen Figuren und des Settings, tragen dazu bei, dass es sich in Mahlers Adaption um keine sekundäre Nacherzählung des ursprünglichen literarischen Werks handelt. Mahler hat die Idee der Romanvorlage beibehalten, gleichzeitig ist es ihm aber gelungen, seine eigene, unverwechselbare Handschrift in das Werk einfließen zu lassen. Auf diese Art und Weise rekonstruiert Nicolas Mahler eine ähnliche Vorstellung, die beim Lesen des Romans von Thomas Bernhard entsteht.

5.4 Zum Verhältnis zwischen *Alte Meister* als Roman und als Comic

Im vorigen Teil dieser Arbeit wurde mithilfe der Comicanalyse gezeigt, wie die Comicadaption Nicolas Mahlers mit der literarischen Vorlage arbeitet. Das Ziel dieses Unterkapitels es, das Verhältnis zwischen dem Roman Thomas Bernhards und der Comicadaption zusammenzufassen.

Zu den Aspekten der literarischen Vorlage, die Mahler in seine Adaption projiziert, gehört der achtsame Umgang mit der Sprache, der als ein Kennzeichen für den Roman *Alte Meister* Thomas Bernhards gilt. Um die Pointe des Romans zu vermitteln, wählte Mahler bestimmte Textpassagen aus dem Roman aus und transformierte sie in Blocktexte bzw. in Sprechblasen. Mahler verwendet Regers Monologe, ohne sie zu unterbrechen. Der Comic enthält also die vollständigen Sätze, Interpunktion sowie die Inquit-Formeln, d. h. Elemente, die in Comics normalerweise nicht zu finden sind. Die verbalen Komponenten geben dieserart die Leserichtung sowie das Erzähltempo an, und korrespondieren in diesem Sinne mit dem sprachlichen Stil der Vorlage. Solches Verfahren zeigt sich in der Adaption nicht nur durch die verwendeten verbalen Komponenten, sondern auch durch das Bild – die Panels wiederholen sich und existieren parallel nebeneinander. Beim Lesen der Adaption entsteht also die Vorstellung der langen, relativ ereignisarmen, aber zugleich spannenden Beobachtung, ebenso wie in der literarischen Vorlage.

Die Beobachtung gilt als ein wichtiges Motiv in dem Roman und wird auch in der Comicadaption akzentuiert. Wie bereits erwähnt, hat das Lesepublikum eine ähnliche Rolle wie Atzbacher oder Irrsigler, die Reger aus der Distanz beobachten. Das Lesepublikum betrachtet also die Geschichte aus der Zuschauerposition, ohne die Möglichkeit zu haben, in die Geschichte einzutreten. Um diesen Aspekt der literarischen Vorlage zu berücksichtigen, arbeitet Mahler achtsam mit der Perspektive des Erzählens, die sich in der Adaption ständig verändert.

Mahler spielt mit der sprachlichen sowie mit der inhaltlichen Seite der Vorlage. In Bezug darauf ist dann das Balancieren zwischen Tragik und Komik von Bedeutung, das für Bernhard'schen Schreibstil prägend ist, und das in der Comicadaption im Vordergrund steht. Mahler arbeitet mit den komischen Elementen des literarischen Vorbilds; schließlich verfügt der Roman über den Untertitel *Komödie*. Die karikierende bzw. ironische Darstellung von den einzelnen Figuren sowie der Museumsexponate, das Spiel mit der Perspektive und das absurde Ende sind Elemente, die die Comicadaption sowie der Roman zu einer Komödie machen.

Zugleich ist die Geschichte Regers tragisch, was besonders gut durch Regers Erinnerungen an seine Frau erkennbar ist. Reger gibt zu, dass ohne Menschen die Kunst ihre Bedeutung verliert, und für ihn nur als ein Mittel für das Überleben dient. Nach dem Tod seiner Frau fühlt er sich hoffnungslos und einsam: *„Immer habe ich geglaubt, die Musik ist es, die mir alles bedeutet, manchmal ja auch, die Philosophie ist es, die hohe und die höchste und die allerhöchste Schriftstellerei, wie überhaupt, daß es ganz einfach die Kunst ist, aber alles das, die ganze Kunst, wie auch immer, ist nichts gegen diesen einen einzigen geliebten Menschen.“*²⁰¹ Die Einsamkeit wird sowohl in der literarischen Vorlage als auch in der Comicadaption zu einem wichtigen Motiv.

²⁰¹ Bernhard 2018, S. 285.

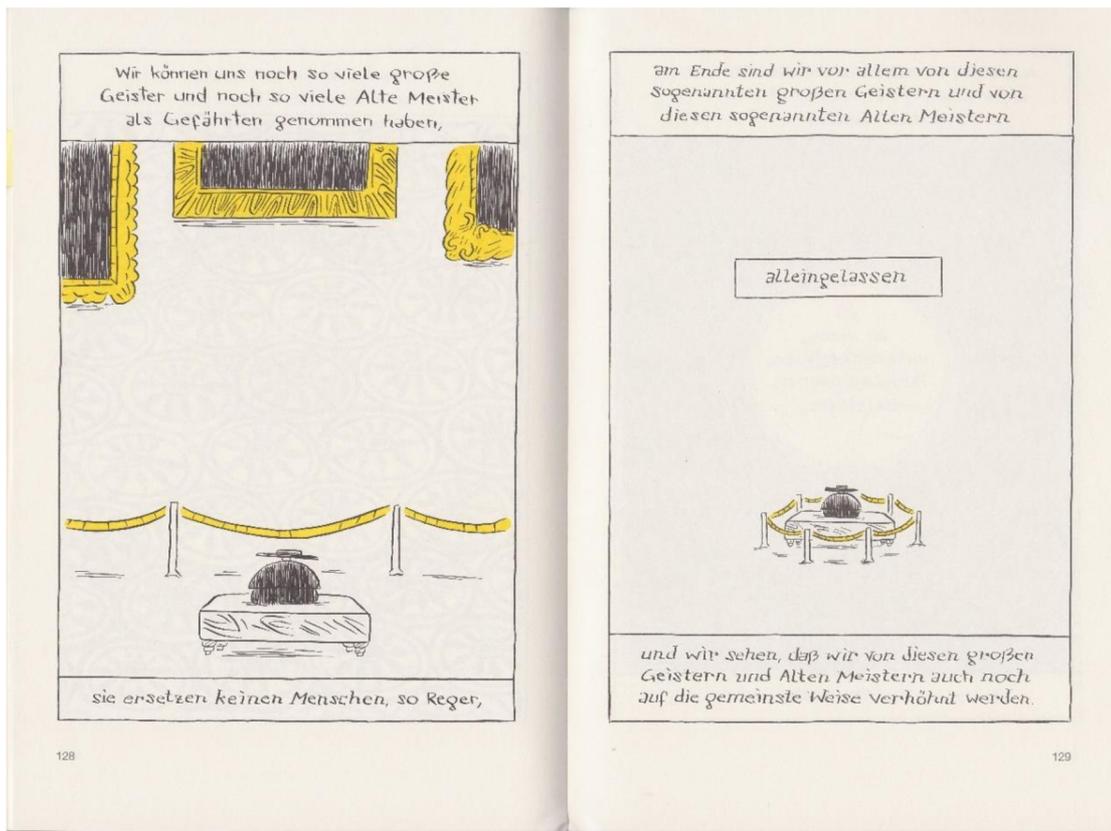


Abbildung 6: Einsamkeit als Motiv

Das Motiv der Einsamkeit bleibt genauso wie andere Motive in der Adaption unverändert, obwohl die Handlung sonst reduziert wird. An dieser Stelle ist noch einmal die Tatsache zu betonen, dass einige Themen des Romans in der Adaption ausgelassen wurden. Zu diesen gehören die Kritik der österreichischen Gesellschaft und des Staats als Institution oder Regers Erinnerungen an seine Kindheit. In der Adaption liegt der Fokus auf der Rolle von Kunst im menschlichen Leben. Auf diese Art und Weise fungiert die Comicaaption Mahlers wie eine Karikatur von Thomas Bernhard und sein Werk, das u. a. auf der starken Kritik Österreichs basiert. Mizerová schreibt dazu Folgendes: „*Man könnte einwenden, dass ohne diese Themen Bernhard eigentlich nicht Bernhard ist. Indem jedoch Mahler absichtlich bestimmte Themen in den Hintergrund treten lässt, schafft er eine bewusste Karikatur Bernhards im Sinne von Regers Maxime: ›Wer alles liest, hat nichts begriffen‹, [...]*.“²⁰² Mahler bringt also seine Karikatur auf eine neue Ebene, da nicht nur die Kunstwerke im Museum zu Karikaturen werden, sondern auch der Roman selbst.

²⁰² Mizerová 2015, S. 41.

Mizerová fasst die Kongenialität Mahlers Adaption wie folgt zusammen: *„Mahlers Adaption beweist nicht nur eine gezielte und bewusste Wahl der Vorlage, sie führt sogar einen Dialog mit dem Ausgangstext und fordert dazu auf, die Klischees über den Autor Thomas Bernhard und dessen Werk zu revidieren.“*²⁰³ Es ist also klar, dass Mahlers Auffassung keinesfalls als eine sekundäre Nacherzählung bzw. ein Ersatzmittel für die Lektüre wahrgenommen werden kann. Es handelt sich um ein selbständiges Werk, das neue Ansichten über den Roman Thomas Bernhards artikuliert.

6 Zum Einsatz von Comics im DaF

Comics bzw. Comicadaptionen von literarischen Werken bieten zahlreiche Möglichkeiten, wie sie im Fremdsprachenunterricht kreativ verwendet werden können. Iwanowitsch begründet den Einsatz von Comics im Unterricht wie folgt: *„Guter Deutschunterricht ist vielfältig, arbeitet mit unterschiedlichen Medien, nimmt Interessen der S²⁰⁴ auf, schafft für diese aber auch neue Anregungen (Aufzählung nicht vollständig; Sie dürfen gern ergänzen). Die Behandlung von Comic-Romanen ist eine gute Gelegenheit, einige dieser Anforderungen zu erfüllen.“*²⁰⁵

Das nächste Unterkapitel dieser Arbeit behandelt die Frage, wie Comics im Fremdsprachen- bzw. Deutschunterricht effektiv eingesetzt werden können, und worauf die LehrerInnen achten sollten, wenn sie mit Comics im Fremdsprachenunterricht arbeiten. Ich wende die Erkenntnisse aus der Sekundärliteratur auf ein Arbeitsblatt an, das im letzten Kapitel der vorliegenden Arbeit präsentiert wird.

6.1 Comics und Comicadaptionen im Deutschunterricht

Der Einsatz von Comics im Unterricht kann sehr nützlich sein. Yang sieht die Hauptstärke der Comics in den folgenden Aspekten: Comics sind visuell und ständig, d. h. dass die LeserInnen das Lesetempo selbst bestimmen können. Überdies können Comics verschiedenste Texte vermitteln, und damit das Lesepublikum motivieren, weitere nicht nur literarische Quellen zu entdecken. Zugleich aktivieren Comics kritisches und analytisches Denken.²⁰⁶ Smolíková sieht dann das Potenzial von Comics vor allem in der Entwicklung

²⁰³ Vgl. ebd. S. 41.

²⁰⁴ „S“ steht hier für SchülerInnen.

²⁰⁵ Iwanowitsch, Hanjo: *Handreichung zur Thematisierung grafischer Literatur im Deutschunterricht*. URL: https://www.ats20.de/blog/uploads/dateien/handreichung_comics_of.pdf [Stand: 11.05.2021]

²⁰⁶ Vgl. Yang, Gene: *Comics in Education: Strengths of Comics in Education*. URL: <https://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html> [Stand: 01.06.2021]

der Lesefähigkeit; und zwar Informationslesefähigkeit, visueller Lesefähigkeit und Comics-Lesefähigkeit.²⁰⁷ Aus diesen Gründen könnte behauptet werden, dass Comics bzw. Comicadaptionen nützlich für die Vertiefung der allgemeinen Sprachkenntnisse sein können, und deshalb ein attraktives Material für den Fremdsprachenunterricht darstellen.

Im Unterricht können Comics verschiedener Arten Verwendung finden – von Sachcomics bis zu den Comicadaptionen von literarischen Werken. Wenn die Comicadaptionen im Unterricht verwendet werden, sollen die LehrerInnen vor allem darauf aufmerksam machen, dass eine Adaption eine Nacherzählung bzw. eine Interpretation der ursprünglichen Geschichte ist, und sollte nie ein Ersatzmittel für das literarische Werk wahrgenommen werden. Laut Lange ist es auch ratsam, falls es möglich ist, einen Vergleich mit dem originalen Werk zu bieten.²⁰⁸ Mittels des Vergleichs kann man die potenziellen Missverständnisse im Unterricht vermeiden.

Laut Broskwa müssen die LehrerInnen noch eine Tatsache berücksichtigen, und zwar das, dass nicht alle SchülerInnen Comics lesen und mit ihnen umgehen können. Deshalb ist es besonders wichtig, zuerst die Prinzipien und die einzelnen Komponenten des Comics vorzustellen. Wenn die SchülerInnen wissen, was ein Comic ist, woraus er besteht und was sie von ihm erwarten können, können sie sich mit einem Comic bzw. einer Comicadaption weiter beschäftigen.²⁰⁹ Es ist auch notwendig zu überlegen, wie und unter welchen Bedingungen die Comics im Unterricht eingesetzt werden. Vor allem ist es von Bedeutung, vorsichtig zu planen. Ein Konzept bzw. eine Unterrichts- oder Projektvorbereitung ist bei der Umsetzung von Comics im Unterricht notwendig.²¹⁰

Wenn die Lernenden wissen, was ein Comic und eine Comicadaption sind und was sie von diesen Medien erwarten können, können sie mit ihnen durch verschiedene Aktivitäten und Übungen frei und zugleich selbständig arbeiten. Sie können sich z. B. den Handlungsverlauf überlegen oder die Handlung in Form eines Rollenspiels bzw. eines Theaterstücks reflektieren.²¹¹ Die Paralleltexthe stellen eine weitere produktionsorientierende Methode dar – die Lernenden bekommen die Aufgabe, eine Comichandlung in einen Text umzuschreiben oder umgekehrt.²¹² Die SchülerInnen können ferner einen eigenen Comic herstellen. Bei diesem Prozess müssen die LehrerInnen laut Lange vor allem darauf achten,

²⁰⁷ Smolíková, Klára. Komiksem ke čtenářství a vizuální gramotnosti [Webinar]. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci. Metodické centrum pro podporu čtenářské gramotnosti, 23.04.2021.

²⁰⁸ Vgl. Lange, A.: Comics im Deutschunterricht. In: *Odessa Linguistic Journal* 2/6, (2015), S. 42.

²⁰⁹ Vgl. Broskwa, Sebastian: Comics im Unterricht. In: *Medienimpulse* 51/2, (2013), S. 2.

²¹⁰ Vgl. Lange 2015, S. 40.

²¹¹ Vgl. Broskwa 2013, S. 6.

²¹² Vgl. Lange 2015, S. 41.

dass der Lernprozess gelassen bleibt, damit ein angenehmes Klima in der Klasse behalten werden könnte.²¹³

Die LehrerInnen können den Comic oder die Comicadaption auch selbst in verschiedenste Aktivitäten und Übungen transformieren und neue Unterrichtsmaterialien vorbereiten. Broskwa schlägt vor, die verbalen Komponenten an bestimmten Stellen zu löschen. Die SchülerInnen bekommen dann die Aufgabe, die freien Textstellen selbst zu beschriften.²¹⁴ Man kann auch mit der visuellen Seite des Comics spielen: Die einzelnen Bilder können in zufälliger Reihenfolge präsentiert werden und die SchülerInnen sollen dann die Reihenfolge der Bilder selbst bestimmen.²¹⁵ Danach können sie noch über den möglichen Verlauf der Geschichte diskutieren, bzw. die einzelnen Bilder selbst interpretieren. Solche Aktivitäten entwickeln kritisches Denken der SchülerInnen und ermöglichen ihnen, neue Ebenen der Sprache zu entdecken.

Wie im ersten Kapitel dieser Arbeit angedeutet wurde, sind Comics ein dynamisches Medium, das sich immer noch entwickelt. Diese Tatsache spiegelt sich auch bei der Verwendung von Comics im Unterricht wider. Kříž betont z. B. die Möglichkeit, Comics im Unterricht mit der Verwendung von digitalen Technologien zu verbinden. In diesem Zusammenhang stellt er zwei Wege vor, die den LehrerInnen zur Verfügung stehen. Entweder können sie die vollständigen Web-Comics benutzen, oder sie können die SchülerInnen lassen, eigene Comics mithilfe von verschiedenen Online-Apps wie z. B. Stripcreator, Comics Creator, oder ToonDoo herstellen.²¹⁶ Auf diese Weise können die SchülerInnen erfahren, wie Comics im digitalen Raum fungieren.

Im Rahmen aller oben erwähnten Aktivitäten arbeiten die SchülerInnen mit dem Comic produktiv und setzen sich aktiv mit seinem Inhalt auseinander.²¹⁷ Überdies ist es wichtig, dass die SchülerInnen ihre Arbeit durchlaufend kommentieren und mit anderen besprechen, was gut als Gruppenarbeit realisiert werden kann.²¹⁸ Dadurch fördert der Einsatz von Comics im Unterricht nicht nur die Lernerautonomie, sondern auch die Kooperationsfähigkeit.

Thomas behauptet allerdings, dass obwohl Comics viele Vorteile für die Lehrenden bieten, werden sie von ihnen häufig abgelehnt. Er sieht den Grund dafür unter anderem darin,

²¹³ Vgl. ebd. S. 43.

²¹⁴ Vgl. Broskwa 2013, S. 6.

²¹⁵ Vgl. ebd. S. 6.

²¹⁶ Vgl. Kříž, Daniel: *Komiks ve vzdělávání*. URL: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html> [Stand: 01.07.2021]

²¹⁷ Vgl. Lange 2015, S. 43.

²¹⁸ Vgl. Broskwa 2013, S. 6.

dass die LehrerInnen Comics häufig als minderwertig im Vergleich zu „traditionellen“ literarischen Texten ansehen.²¹⁹ Smolíková betont zugleich, dass die Situation sich schon verbessert und das Interesse der LehrerInnen an Comics langsam wächst.²²⁰

Generell könnte behauptet werden, dass Comics für den Fremdsprachenunterricht ein attraktives didaktisches Mittel darstellen. Wenn Comics bzw. Comicadaptionen im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden, können sie die Entwicklung der Lesekompetenz und des kritischen Denkens aktivieren. Überdies ist die Arbeit mit Comics sehr variabel, da es an der Kreativität der LehrerInnen liegt, wie Comics und Comicadaptionen im Unterricht eingesetzt werden.

6.2 Arbeitsblatt als Beispiel für die Verwendung von Comicadaptionen im Deutschunterricht

Eine der möglichen Methoden, mit denen Comics im Unterricht präsentiert werden, sind Arbeitsblätter. Ein logisch strukturiertes Arbeitsblatt ist nicht nur zeitökonomisch, sondern es bietet auch eine Unterstützung bei dem Unterrichtsverlauf. Zugleich fördert es das autonome Lernen der SchülerInnen. Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich am Beispiel eines Arbeitsblatts²²¹ zeigen, wie die Comicadaption *Alte Meister* (2011) von Nicolas Mahler im Deutschunterricht verwendet werden kann. Das Ziel des präsentierten Arbeitsblatts ist zu zeigen, wie man mit dem Medium des Comics und zugleich mit einem komplexen literarischen Text im Deutschunterricht umgehen kann.

6.2.1 Methodischer Kommentar zu dem Arbeitsblatt

Der Name des Arbeitsblatts ist „*Zu Besuch bei Alten Meistern*“. Zur Anfertigung des Arbeitsblatts wurden ausgewählte Passagen aus dem Roman *Alte Meister*²²² und Scans aus der gleichnamigen Comicadaption²²³ verwendet. Da sowohl die Comicadaption Nicolas Mahlers als auch der gleichnamige Roman Thomas Bernhards komplexe Werke sind, würde ich vorschlagen, das Arbeitsblatt in der 8. bzw. 9. Klasse der Grundschule zu

²¹⁹ Vgl. Thomas, P. L.: Adventures in genre!: rethinking genre through comics/graphic novels. In: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2/2, (2011), S. 193.

²²⁰ Smolíková, Klára: Komiksem ke čtenářství a vizuální gramotnosti [Webinar]. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci. Metodické centrum pro podporu čtenářské gramotnosti, 23.04.2021.

²²¹ Das Arbeitsblatt ist in Kapitel 7 zu finden.

²²² Bernhard, Thomas: *Alte Meister. Komödie*. 17. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. 2018.

²²³ Mahler, Nicolas: Thomas Bernhard: *Alte Meister. Gezeichnet von Mahler*. Berlin, Suhrkamp Verlag, 2015.

verwenden. Das erwartete Sprachniveau ist also A2 nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen.

Die einzelnen Aktivitäten in dem Arbeitsblatt zielen auf Lernkompetenz, kommunikative Kompetenz und zugleich Sozial- und Personalkompetenz. Sprachliche Lernziele sind relativ komplex: Die SchülerInnen sollten vor allem die Fertigkeiten Lesen und Sprechen durch verschiedene schriftliche und mündliche Aktivitäten üben. Dabei erweitern sie ihren Wortschatz, da im Rahmen des Arbeitsblatts die Arbeit mit authentischen Quellen und mit dem (Online-)Wörterbüchern gefördert wird. Die kommunikativen Lernziele sind wie folgt: Die SchülerInnen sind fähig, eigene Meinung zu äußern, eine Diskussion zu führen und mit anderen SchülerInnen produktiv zusammenzuarbeiten.

Bei der Anfertigung des Arbeitsblatts bin ich davon ausgegangen, dass die SchülerInnen, die mit dem Arbeitsblatt arbeiten, schon über ein bestimmtes Vorwissen über Comics verfügen. Bevor sie mit dem Arbeitsblatt zu arbeiten beginnen, sollten die Lernenden schon wissen, was sie von Comics bzw. von einer Comicadaption erwarten können. Erst dann können sie sich weiter mit Comics und Comicadaptionen beschäftigen, mit weiteren Quellen arbeiten, Diskussionen führen usw. Da das vorliegende Arbeitsblatt oft mehr als eine richtige Lösung bietet und versucht, die SchülerInnen und die Lehrperson zum Dialog einzuladen, ist der Lösungsschlüssel in dieser Arbeit nicht enthalten.

Das Arbeitsblatt ist in drei Hauptteile gegliedert: Einführung in das Thema „*Was ist ein Comic? Was ist eine Comicadaption?*“ (45 Minuten), Arbeit mit der Comicadaption „*Alte Meister gezeichnet von Mahler*“ (90 Minuten) und eigene Comicadaption „*Wenn ich ein Comiczeichner/eine Comiczeichnerin wäre...*“ (90 Minuten). An dieser Stelle möchte ich betonen, dass die Zeitangaben nur zur besseren Orientierung der Lehrperson dienen. Es ist die Kompetenz der LehrerInnen, die Zeit für die einzelnen Aktivitäten an die konkrete Lerngruppe anzupassen. Das gilt besonders für die Vorbereitung eigener Comicadaption, die auch als ein langfristiges Projekt realisiert werden kann. Am Ende des Arbeitsblatts habe ich einen Feedbackbogen eingefügt, der sich in erster Linie auf die Erfahrungen der SchülerInnen konzentriert und als Rückmeldung für die Lehrperson dienen sollte.

Die Arbeit mit der Comicadaption kann frei fortgesetzt werden; die LehrerInnen können z. B. andere Comics und Comicadaptionen Nicolas Mahlers im Unterricht verwenden. Die SchülerInnen können dann auch einen Sachcomic mit der Comicadaption vergleichen, weitere Comicadaptionen selbst vorbereiten, ein Theaterstück inszenieren usw. Comics bieten zahlreiche Wege und Methoden, wie sie im Deutschunterricht Verwendung

finden können. Ein Arbeitsblatt kann als effektives didaktisches Mittel dienen, da es das Medium des Comics auf attraktive Weise vermittelt.

7 Arbeitsblatt „Zu Besuch bei Alten Meistern“

Zu Besuch bei Alten Meistern

Stunde 1: Was ist ein Comic? Was ist eine Comicadaption?

1. Diskutiert in der Klasse:

- ✓ *Liest du Comics? Wie oft?*
- ✓ *Welche Comics kennst du? Hast du ein Lieblingscomic?*
- ✓ *Wo liegt der Unterschied zwischen einem Roman und einem Comic?*
- ✓ *Denkst du, dass es schwierig ist, einen Comic zu schreiben und zu zeichnen?*

2. Wie sieht ein Comic aus? Verbinde die Wörter mit dem passenden Teil des Comics.

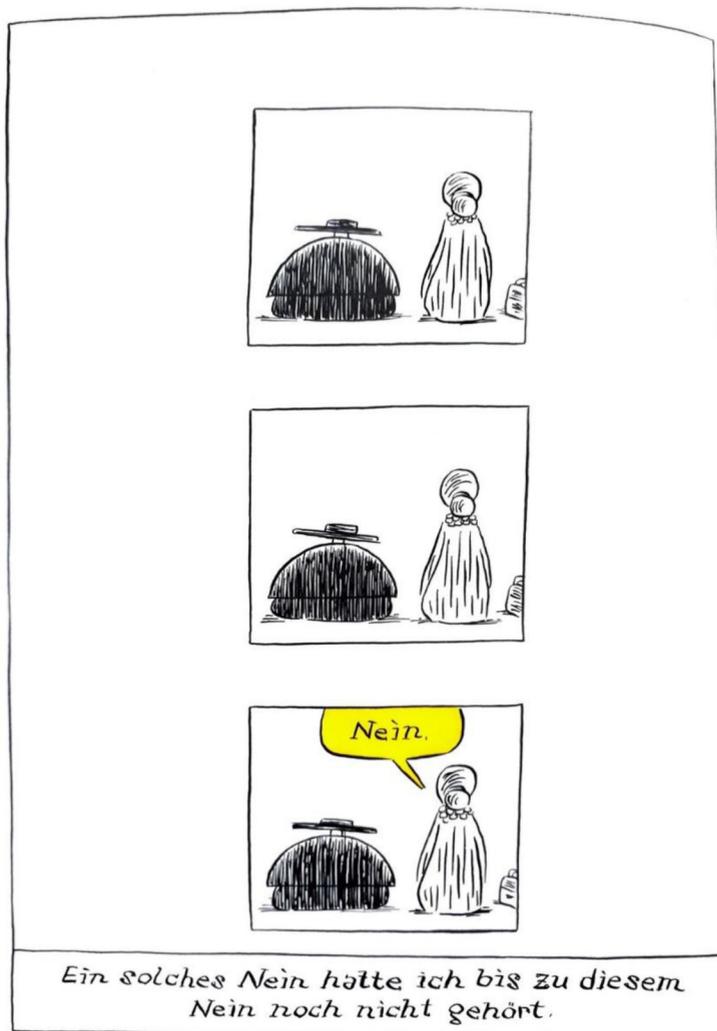
Sprechblase

Blocktext

Panel

Figur

Seite



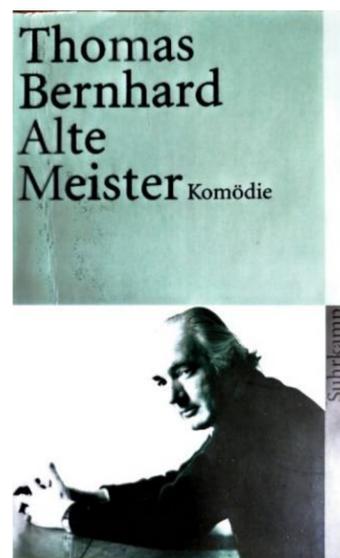
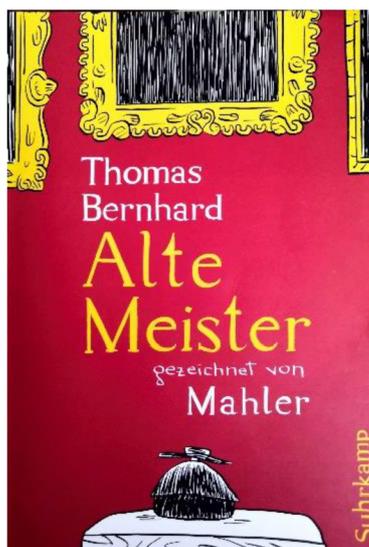
3. Was ist eine Denkblase? Kreuze das richtige Bild an.



Erst für halb zwölf Uhr mit Reger im
Kunsthistorischen Museum verabredet, war
ich schon um halb elf Uhr dort, um ihn
einmal von einem möglichst idealen Winkel

4. Überlege: Was ist eine Adaption? Was ist eine Comicadaption? Was war zuerst, der Roman oder die Comicadaption?

5. Suche ein paar Informationen über die Autoren im Internet. Woher kommen sie? Welche Bücher haben sie geschrieben?



Stunde 2 + 3: *Alte Meister* gezeichnet von Mahler

1. Lies den folgenden Abschnitt aus dem Roman *Alte Meister* von Thomas Bernhard. Welcher Teil des Romans ist das?

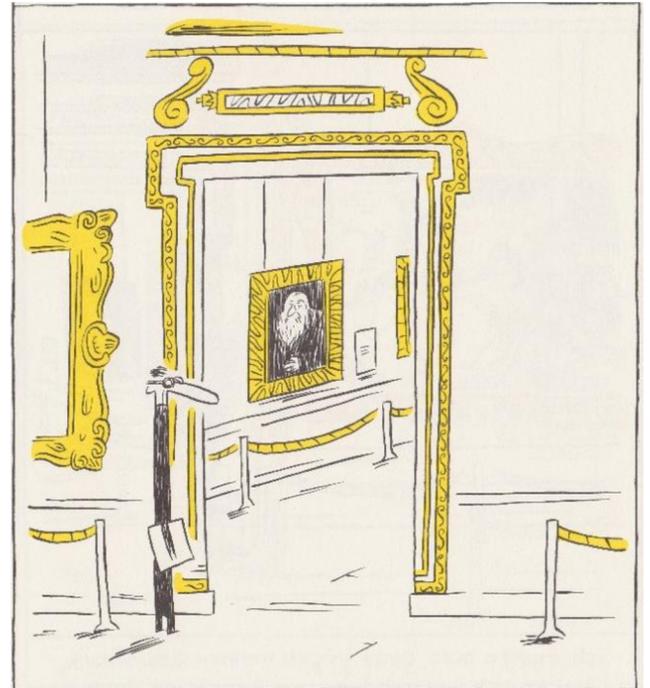
Tipp: Verwende das Wörterbuch.

Erst für halb zwölf Uhr mit Reger im *Kunsthistorischen Museum* verabredet, war ich schon um halb elf Uhr dort, um ihn, wie ich mir schon längere Zeit vorgenommen gehabt hatte, einmal von einem möglichst idealen Winkel aus ungestört beobachten zu können, schreibt Atzbacher. Da er im sogenannten Bordone-Saal gegenüber Tintorettos *Weißbärtigem Mann* seinen Vormittagsplatz hat, auf der samtbezogenen Sitzbank, auf welcher er mir gestern nach dem Erläutern der sogenannten *Sturmsonate* seinen Vortrag über die *Kunst der Fuge* fortgesetzt hat, von *vor* Bach bis *nach* Schumann, wie er es bezeichnet und dabei doch nur immer mehr von Mozart und nicht von Bach zu sprechen in Laune gewesen war, musste ich im sogenannten Sebastiano-Saal Aufstellung nehmen; ich musste also, ganz gegen meinen Geschmack, Tizian in Kauf nehmen, um Reger vor dem *Weißbärtigen Mann* von Tintoretto beobachten zu können und zwar stehend, was kein Nachteil war, denn ich stehe lieber, als dass ich sitze, vor allem in der Menschenbeobachtung und ich beobachte zeitlebens immer stehend besser, als sitzend, und da ich ja aus dem Sebastiano-Saal hinaus- in den Bordone-Saal hineinschauend schließlich unter Anwendung der äußersten Sehschärfe tatsächlich die ganze, nicht einmal durch die Sitzbankrückenlehne beeinträchtigte Seitenansicht Regers, der gestern ohne Zweifel durch den in der vorausgegangenen Nacht eingetretenen Wettersturz arg in Mitleidenschaft gezogen, die ganze Zeit seinen schwarzen Hut auf dem Kopf behalten hat, sehen konnte, also die ganze mir zugewandte linke Seite Regers, war mein Vorhaben, Reger einmal ungestört in Augenschein zu nehmen, geglückt.

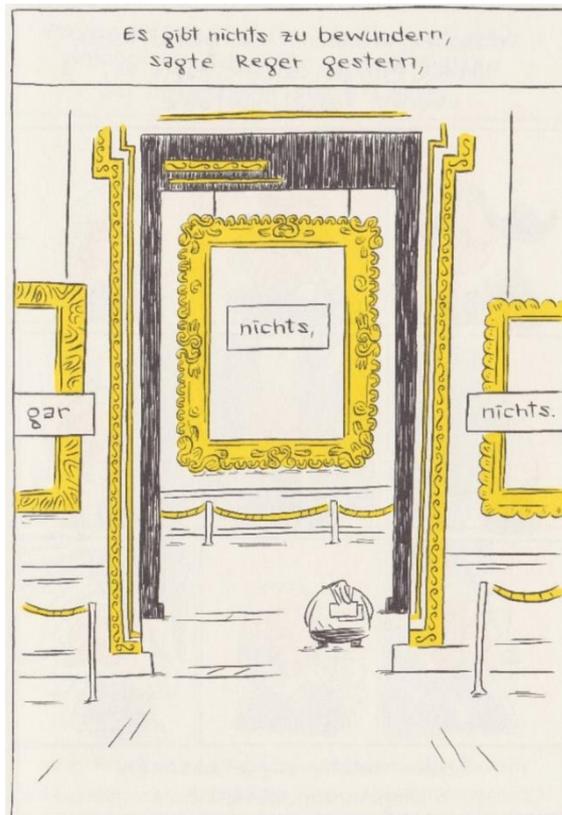
2. Versuche, ein passendes Bild (A, B oder C) zu dem Text zu finden:



A



B



C

3. Ergänze die Sätze:

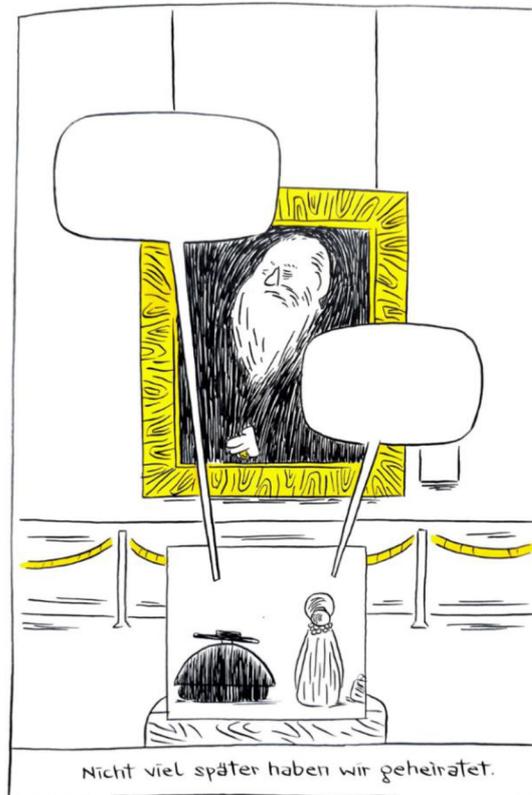
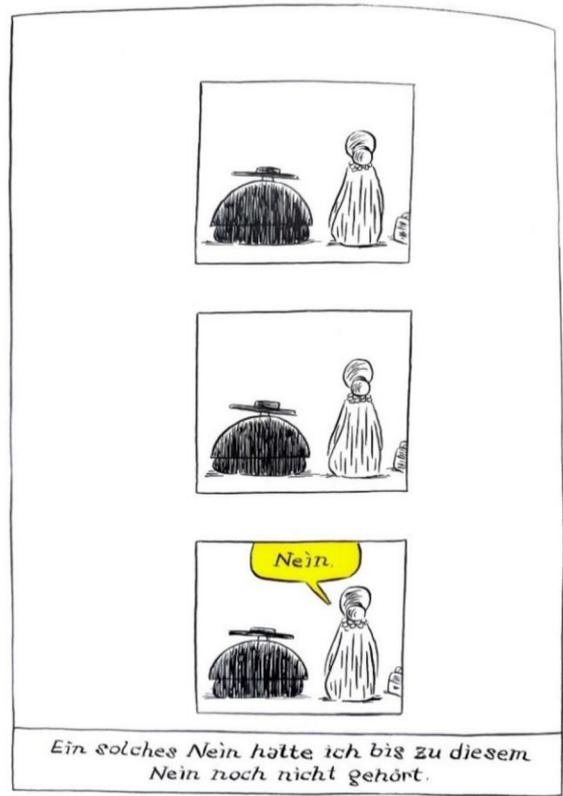
- a) Die zwei Hauptfiguren heißen Atzbacher und _____.
- b) Sie sollten sich im _____ Museum in _____ treffen.
- c) Ihr Treffpunkt war am Samstag um _____.
- d) Atzbacher kam _____ früher.
- e) Atzbacher steht in dem _____-Saal.

4. Was denkst du, wie geht die Geschichte weiter? Diskutiert über die Handlung in Gruppen.

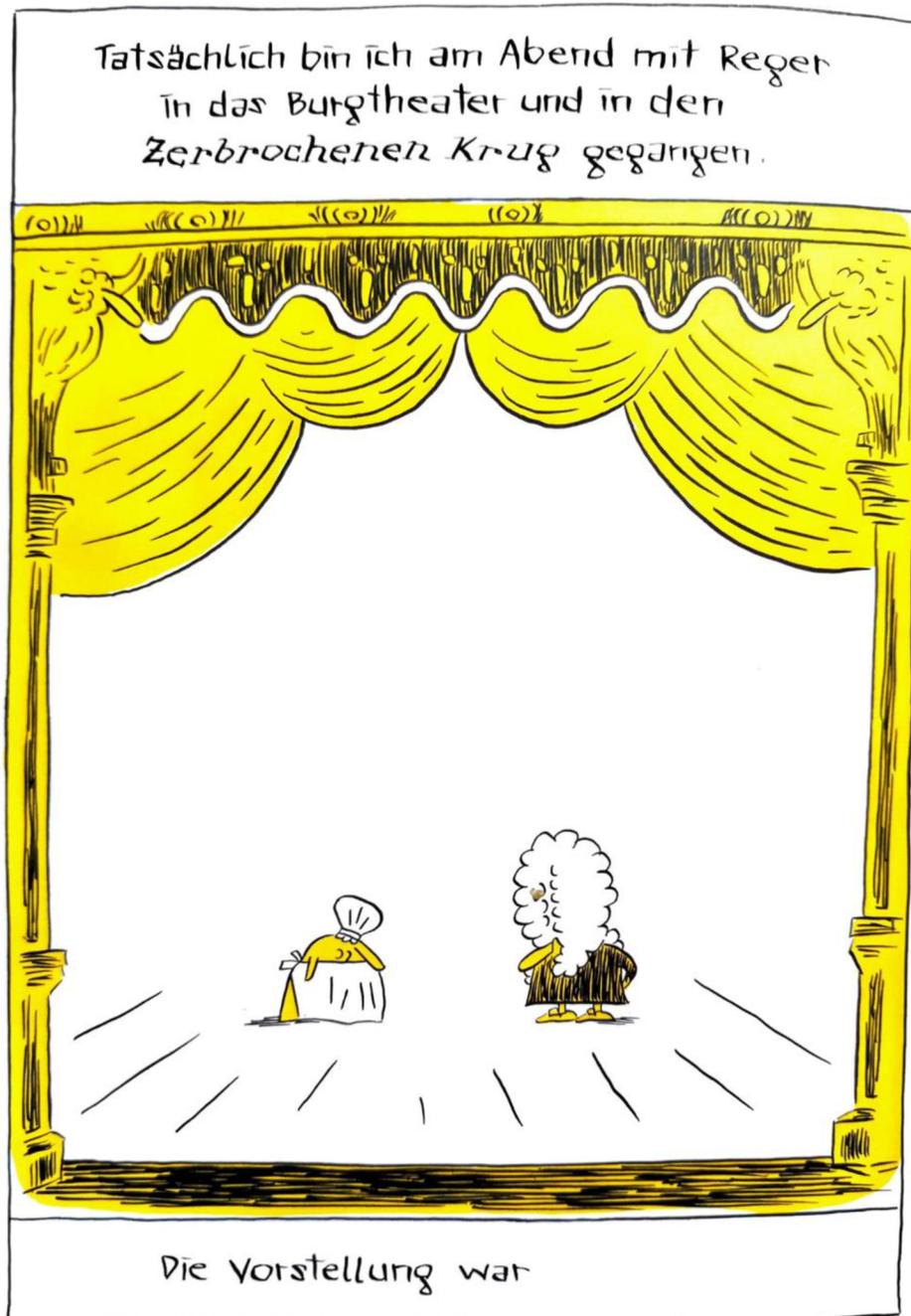
5. Lies die Handlung hier. Hast du richtig erraten, was in der Geschichte passieren wird?

Die Hauptfigur des Romans und zugleich der Comicadaption ist 82-jähriger Musikphilosoph Reger. Die Geschichte spielt sich im Kunsthistorischen Museum in Wien ab, das Reger schon seit 36 Jahren jeden zweiten Tag besucht, um auf der Bank im Bordone-Saal zu sitzen, das Porträt *Weißbärtiger Mann* zu betrachten und über Kunst nachzudenken. An einem Samstag lädt Reger seinen Freund Atzbacher ins Museum ein, die beiden Männer sollen sich genau um halb zwölf treffen. Atzbacher kommt eine Stunde früher und beobachtet Reger geheim aus dem Nebensaal. Atzbacher überlegt, was der Grund der Einladung war, und erinnert dabei an Monologe Regers über Kunst und Leben. Nach einer Stunde kommt Atzbacher zu Reger. Die beiden verlassen zusammen das Museum. Vor dem Museumgebäude verrät Reger Atzbacher endlich den Grund ihres außergewöhnlichen Treffens – er schlägt Atzbacher vor, die Vorstellung *Der Zerbrochene Krug* im Burgtheater zusammen zu sehen. Atzbacher ist überrascht, aber er stimmt zu. Die Vorstellung gefällt ihm gar nicht; er beschreibt sie sogar als „entsetzlich“.

6. In dem Roman sowie in der Adaption redet Reger sehr viel. Mit wem spricht er auf folgenden Panels? Was fehlt in den leeren Sprechblasen?



7. Du weißt schon, wie die Geschichte endet. Auf der letzten Seite hat der Autor etwas vergessen. Was könnte das sein? Hilf ihm und ergänze, was fehlt.



Stunde 4 + 5: Wenn ich ein Comiczeichner/eine Comiczeichnerin wäre...

Du bist jetzt ein Comiczeichner/eine Comiczeichnerin. Deine Aufgabe ist, eine Geschichte (ein Buch oder ein Film) in einen Comic umzuwandeln.

Das ist eine schwierige Aufgabe. Deshalb wirst du mit anderen 3 oder 4 MitschülerInnen arbeiten. Zusammen werdet ihr an eurer eigenen **Comicadaption** arbeiten. Ihr selbst werdet auch entscheiden, was ihr adaptieren werdet. Eure Adaption muss aber:

- ✓ auf Deutsch sein.
- ✓ kurz sein – ihr werdet mit dem Papierformat A3 arbeiten.
- ✓ von einem Buch/einem Film ausgehen, das/den alle in der Gruppe kennen.

Ein paar Tipps:

Wenn man eine Comicadaption vorbereitet, ist es wichtig, dass man diesen Schritten folgt:

- 1) das Thema bestimmen** – *Was ist der „Stoff“ des Comics?*
- 2) die Geschichte planen** – *Wie gehen die Bilder nacheinander?*
- 3) das Storyboard herstellen** – *Wie wird der Comic aussehen?*
- 4) die Schrift ergänzen** – *Was steht in den Sprech- und Denkblasen und in den Blocktexten?*
- 5) Rahmen und Farbe** – *Ihr seid fast fertig, aber ihr müsst noch die Rahmen ergänzen und den Bildern die Farbe geben!*

Wenn ihr fertig seid: Plant die Ausstellung eurer Comicadaptionen: *Wo in der Schule könnt ihr die Comics ausstellen? Wer kann die Ausstellung besuchen?*

Zu Besuch bei Alten Meistern: Feedback!

1. Nenne 3 (oder mehr) Sachen, die du bei der Arbeit mit Comics und Comicadaptionen gelernt hast.

1) _____

2) _____

3) _____

4) ...

2. Wie findest du die Arbeit mit Comics und Comicadaptionen?

Super! – Gut. – Es geht. – Soso. – Es hat mir gar nicht gefallen!

Warum?

3. Hättest du Lust, noch etwas (ein anderes Buch, einen anderen Film) zu adaptieren?

Vielen Dank

8 Fazit

Sowohl in der Literatur als auch in der bildenden Kunst nehmen Comics eine Sonderstellung ein, da sie über Charakterzüge der beiden Kunstgattungen verfügen. Obwohl es in der Vergangenheit Versuche gab, Comics eindeutig zu kategorisieren bzw. zu definieren, werden sie heute schon als ein selbständiges, dynamisches Medium anerkannt.

Die Wahrnehmung von Comics war allerdings nicht immer so offen, denn Comics wurden für lange Zeit nur als Trivilliteratur angesehen, die vor allem für Kinder und Jugendliche geeignet ist. Eine ähnliche Ansicht galt lange auch für die Comicadaptionen von literarischen Werken, die von dem Lesepublikum häufig nur als bestimmtes „Ersatzmittel“ für die Werke des klassischen literarischen Kanons wahrgenommen wurden. Das Genre der Comicadaption hat sich aber mittlerweile schnell entwickelt und stellt heute, ebenso wie Comics, einen anerkannten Kunstbereich dar, der im Rahmen der aktuellen Comicforschung intensiv untersucht wird.

Im Zusammenhang mit den Comicadaptionen muss betont werden, dass in dem Genre Werke zu finden sind, die sich wesentlich voneinander unterscheiden. Diese Unterschiede liegen vor allem in der Art der Bearbeitung von literarischen Texten. Während manche als Nacherzählungen des ursprünglichen Werks dienen, setzen sich andere Comicadaptionen mit dem Ausgangstext kreativ oder auch kritisch auseinander. Auf diese Art und Weise ermöglichen solche Adaptionen neue Rezeptionsmöglichkeiten des ursprünglichen literarischen Werks. Der Comic *Alte Meister* (2011) von Nicolas Mahler stellt ein gutes Beispiel für solche Comicadaption dar.

Mahlers Adaption basiert auf dem berühmten Roman von Thomas Bernhard: *Alte Meister. Komödie* (1985). Die LeserInnen könnten leicht den Eindruck gewinnen, dass es nicht möglich wäre, den Roman als Vorlage für eine Comicadaption zu verwenden. Der Roman lässt sich als ereignisarm beschreiben und wirkt eher als Studie eines Menschen, seiner kritischen Gedanken und pessimistischen Lebensansichten.

Für den Roman ist das Fragmentarische kennzeichnend. Der Text ist nämlich eine Wiedergabe der Monologe, die aus nicht chronologisch geordneten und verstreuten Erinnerungen und Flashbacks bestehen, und in denen sich die Hauptfigur – Reger – häufig wiederholt. Daneben werden Regers Monologe noch von seinem Zuhörer Atzbacher unterbrochen. Das Fragmentarische zeigt sich auch in der sprachlichen Form des Romans. Zu den charakteristischen sprachlichen und stilistischen Mitteln im Roman gehören z. B. zahlreiche Inquit-Formeln, Wiederholungen, Parallelismen und die fehlende Einteilung in

Absätze und Kapitel. Diese Eigenschaften des Textes evozieren dann den Akt der Beobachtung. Die Beobachtung gilt als ein wichtiges Motiv im Roman und wird auch in der Comicadaption akzentuiert. Die LeserInnen haben also eine ähnliche Rolle wie Atzbacher, der Reger aus der Distanz beobachtet.

In seiner Comicfassung übernimmt Mahler den fragmentarischen Charakter des ursprünglichen Werks, und damit auch den spezifischen literarischen Stil Thomas Bernhards. Mahlers Adaption widerspricht in vielen Hinsichten den Regeln des „traditionellen“ Comics. Mahler bewahrte z. B. die für den Roman distinktiven Inquit-Formeln, die normalerweise in Comics fast nie vorkommen. Er arbeitet auch mit der Wiederholung, die er durch die repetitive Verwendung von den gleichen Panels in die Comicform übertragen hat. Die zwei Hauptfiguren – Atzbacher und Reger – wirken wie statische Figuren, und zwar sowohl in ihren Bewegungen als auch in den Charaktereigenschaften.

Die Handlung bleibt in der Comicadaption genauso wie in der Vorlage im Hintergrund. Die Adaption fokussiert die Monologe Regers, die Atzbacher „nur“ nacherzählt. Dabei ist wichtig, wie der Sprecherwechsel zwischen den Figuren realisiert wird. Neben den bereits erwähnten Inquit-Formeln arbeitet Mahler auch mit dem Erzählrahmen des Ausgangstextes. Die LeserInnen sehen die Geschichte entweder aus Atzbachers, Regers oder aus eigener Perspektive, was als eine Art Substitution für den primären Erzähler gedeutet werden könnte. Der primäre Erzähler kommt nur im Roman vor, aber in der Adaption ist er nicht zu finden.

Mahlers minimalistischer, leicht erkennbarer Zeichenstil ist in der Adaption im Einklang mit seinem Erzählstil, der sich auch als reduzierend, höchst ironisch und direkt beschreiben lässt. Einerseits erzählt er eine Geschichte, wie sie geschrieben wurde. Andererseits bleibt er aber seinem geradlinigen Stil und seiner Autorenenidentität treu. Auf diese Art und Weise entsteht eine kongeniale Komprimierung des literarischen Textes, die eine prägnante Vermittlung von Inhalten seiner literarischen Vorlage bietet.

Zugleich wirkt Mahlers Adaption wie eine Karikatur des ursprünglichen Textes und erfüllt damit die Idee, die für Thomas Bernhards Roman essenziell ist: Alle großen Kunstwerke sollten als Karikaturen betrachtet werden, damit sie überhaupt erträglich sind. Dadurch glossiert Reger die Unmöglichkeit absoluter Vollkommenheit, nach der die Alten Meister streben, und die zugleich seiner Meinung nach nicht zu erreichen ist. Aus diesem Grund wird die Kunst für Reger zur Karikatur von sich selbst. Mahlers Adaption lädt zum Dialog mit dem ursprünglichen literarischen Werk ein und eröffnet dadurch neue

Rezeptions- und Interpretationsmöglichkeiten des Romans *Alte Meister*, der heute als ein ikonisches Werk der österreichischen Literatur gilt.

Am Beispiel des im Rahmen dieser Arbeit präsentierten Arbeitsblatts wurde auch gezeigt, wie Comics im Deutschunterricht eingesetzt werden können. Comics bzw. Comicadaptionen stellen dank ihres kreativen Potenzials ein attraktives didaktisches Material dar. Sie aktivieren kritisches Denken, motivieren und fördern das autonome Lernen. Die Arbeit mit Comics und Comicadaptionen lässt sich auch mit anderen Fächern leicht verbinden, von Kunst oder Fremdsprachen bis zu den digitalen Technologien. Durch die Integration in andere Fächer werden die fachübergreifenden Beziehungen gefördert, die oft im Unterricht übersehen werden. Trotz aller Vorteile wurden Comics im Unterricht lange entweder am Rande erwähnt oder gar nicht eingesetzt. Heute gibt es allerdings die Tendenz, Comics und Comicadaptionen als wertvolles Material für den Unterricht zu entdecken.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Comics und Comicadaptionen einen forschenswerten Kunstbereich darstellen. Im Allgemeinen stellen die Comics ein komplexes Medium dar, das einen großen künstlerischen Spielraum bietet, und zwar sowohl in Bezug auf die Themen und Inhalte als auch auf deren Bearbeitung. Dadurch sind sie als Gattung auch für das Lesepublikum attraktiv. Die Comicadaptionen sind dann ein selbständiges Genre des Comics, für das eine Art „Hybridität“ kennzeichnend ist: Comics eröffnen ganz neue Rezeptionsmöglichkeiten der literarischen Inhalte, die sie vermitteln. Ein gutes Beispiel dafür ist Mahlers Comicadaption des Romans *Alte Meister* (2011), die ein neues Licht auf einen Klassiker der österreichischen Literatur wirft und beweist, dass Comics als künstlerische Gattung einen sehr großen Spielraum haben.

9 Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

Bernhard, Thomas: *Alte Meister. Komödie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1985.

Bernhard, Thomas: *Alte Meister. Komödie*. 17. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2018.

Mahler, Nicolas: *Thomas Bernhard: Alte Meister. Gezeichnet von Mahler*. Berlin, Suhrkamp Verlag, 2015.

Sekundärliteratur:

Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 2016.

Augustová, Zuzana: *Experiment jako kritika nacismu. Poválečné rakouské experimentální drama*. Praha: Akademie múzických umění, 2020.

Augustová, Zuzana: *Thomas Bernhard*. Brno: Větrné mlýny, 2003.

Bachmann, Christian A.: Irgendwann ist mir das halt selber aufgefallen, dass es verdichtet ist, was ich mach. Nicolas Mahler zur Einführung. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 3-16.

Bayer, Wolfram / Fellingner, Raimund / Huber, Martin: *Thomas Bernhard. Der Wahrheit auf der Spur. Reden, Leserbriefe, Interviews, Feuilletons*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2012.

Becker, Thomas (Hg.): *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann Verlag, 2011.

Broskwa, Sebastian. Comics im Unterricht. In: *Medienimpulse* 51/2, (2013), S. 1-8.

Foret, Martin: *Studia komiksu. Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě Univerzity Palackého, 2012.

Groenstein, Thierry: *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

Grünewald, Dietrich: *Comics. Grundlagen der Medienkommunikation*. Tübingen: Niemeyer Verlag, 2000.

Guttner, Angela / Mahler, Nicolas: Es geht eh immer um die Wurst. Nicolas Mahler im Gespräch mit Angela Guttner. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 22-27.

Kaufmann, Sylvia: *The Importance of Romantic Aesthetics for the Interpretation of Thomas Bernhard's „Auslöschung. Ein Zerfall“ and „Alte Meister. Komödie“*. Diss., London, University College London, 1996.

Kim, Sunghwa: Alles nichts als Karikatur. Nicolas Mahlers Bernhard-Adaption *Alte Meister* und die Anti-Mimesis-Kunst. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 5.5, 2019, S. 59-68.

Kořínek, Pavel / Foret, Martin / Jareš, Michal: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015.

Lange, A.: Comics im Deutschunterricht. In: *Odessa Linguistic Journal* 2/6, (2015), S. 40-44.

Mazur, Dan / Danner, Alexander: *Komiks od roku 1968 do současnosti*. Praha: Universum, 2015.

McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

Meskin, Aaron: Comics as Literature? In: *British Journal of Aesthetics* 49/3, 2009, S. 219-239.

Mittermayer, Manfred: *Thomas Bernhard. Suhrkamp BasisBiographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2006 (=Suhrkamp BasisBiographien; 11).

Mizerová, Nikola: Eine Marginalie. Comic-Adaptionen von literarischen Texten am Beispiel von David Z. Mairowitz und Nicolas Mahler. In: *Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache* 8/1, (2015), S. 36-44.

Pociask, Janusz: Multikodale Gestaltung von Comics. In: *tekst i dyskurs – text und diskurs* 8, (2015), S. 149-167.

Schmidt-Dengler, Wendelin: *Bruchlinien. Vorlesungen zur österreichischen Literatur 1945 bis 1990*. St. Pölten – Salzburg: Residenz Verlag, 2010.

Schmitz-Emans, Monika (Hg.): *Comic und Literatur: Konstellationen*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.

Schmitz-Emans, Monika: *Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.

Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation: In: Ditschke, Stephan / Kroucheva, Katerina / Stein, Daniel (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015, S. 281-308.

Szabó, László V. „... aber in der Kunst kann *alles lächerlich* gemacht werden“.

Ikonoklasmen in Thomas Bernhards *Alte Meister*. In: Lughofer, Johann Georg (Hg.): *Thomas Bernhard. Gesellschaftliche und politische Bedeutung der Literatur*. Wien: Böhlau Verlag, 2012, S. 87-101.

Šterbáková, Daniela: *Myslet. Komentář k novele Chůze a románům Staří mistři a Mýcení Thomase Bernharda*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2016.

Thomas, P. L.: Adventures in genre!: rethinking genre through comics/graphic novels. In: *Journal of Graphic Novels and Comics 2/2*, (2011), S. 187-201.

Trabert, Florian / Stuhlfauth-Trabert, Mara / Waßmer, Johannes (Hg.): *Graphisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics*. Bielefeld: transcript Verlag, 2015.

Zanettin, Federico (Hg.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008.

Elektronische Quellen:

DUDEN Online Wörterbuch. Graphic Novel. URL:

https://www.duden.de/rechtschreibung/Graphic_Novel [Stand: 04.02.2021]

Iwanowitsch, Hanjo: *Handreichung zur Thematisierung grafischer Literatur im Deutschunterricht*. URL:

https://www.ats20.de/blog/uploads/dateien/handreichung_comics_of.pdf

[Stand: 11.05.2021]

Kříž, Daniel: *Komiks ve vzdělávání*. URL:

<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html>

[Stand: 01.07.2021]

Mahlermuseum. Über. URL: <https://www.mahlermuseum.com/ueber/> [Stand: 30.04.2021]

Suhrkamp. Autoren. Nicolas Mahler. URL:

https://www.suhrkamp.de/autoren/nicolas_mahler_8478.html?d_view=preise

[Stand: 30.04.2021]

Thomas Bernhard. Das Werk. Alte Meister. Komödie (1985). URL:
<https://thomasbernhard.at/das-werk/prosa/romane/alte-meister-komoedie/>
[Stand: 04.02.2021]

Thomas Bernhard. Lebensmenschen. Hedwig Stavianicek. URL:
<https://thomasbernhard.at/das-leben/lebensmenschen/hedwig-stavianicek/>
[Stand: 14.06.2021]

Yang, Gene: *Comics in Education: Strengths of Comics in Education.* URL:
<https://www.humblecomics.com/comicsedu/strengths.html> [Stand: 01.06.2021]

Weitere Quellen:

Smolíková, Klára: Komiksem ke čtenářství a vizuální gramotnosti [Webinar]. Liberec: Krajská vědecká knihovna v Liberci. Metodické centrum pro podporu čtenářské gramotnosti, 23.04.2021.

Abbildungsverzeichnis:

Alle Abbildungen entstammen der Comicaaption *Alte Meister* (Mahler, Nicolas: *Thomas Bernhard: Alte Meister. Gezeichnet von Mahler*. Berlin, Suhrkamp Verlag, 2015).

Abb. 1: Das Umblättern	S. 51
Abb. 2: Text als Teil der Seitenarchitektur	S. 53
Abb. 3: Atzbacher	S. 55
Abb. 4: Aufgeblasene Ungeheuerlichkeiten	S. 57
Abb. 5: „ <i>Wir sind von einem Kunstwerk fasziniert und es ist am Ende doch lächerlich</i> “	S. 58
Abb. 6: Einsamkeit als Motiv	S. 61