

# Inhalt

Einleitung	11
<b>I Theorie und Modell</b>	<b>19</b>
1 Ein- und Abgrenzungen des Gegenstandes Literaturadaption im Comic	20
1.1 Was sind Comics?	20
1.2 Was sind Adaptionen?	24
1.3 Was sind Literaturadaptionen im Comic?	30
2 Visualisierungen literarischer Texte: Literaturadaptionen im Comic, Illustrationen und Literaturverfilmungen	35
2.1 Kurze Geschichte der Literaturadaption im Comic	36
2.2 Literaturadaptionen im Comic vs. illustrierte Texte	43
2.3 Literaturadaptionen im Comic und Literaturverfilmungen als Symptome eines Visualisierungstrends	46
2.4 Zum didaktischen Einsatz von Visualisierungen literarischer Texte	50
3 Literaturadaptionen im Comic in intermedialer Perspektive	53
3.1 Literaturadaption im Comic als intermediales Produkt	54
3.2 Ein Medienbegriff für die intermediale Perspektive	56
3.3 Rückgriff vs. Transformation: Intermediale Perspektiven auf Literaturadaptionen im Comic	57
4 Theorie(n) des Comics: Die Entwicklung der Forschung	59
4.1 Probleme der Comicforschung	60
4.2 Die frühe Forschung: Kampf der Pädagogen gegen »Schmutz und Schund«	62

4.3	›Strukturalistische‹ Neuorientierung und Anschluss an wissenschaftliche Disziplinen	64
4.4	Emanzipation der Comicforschung	67
4.5	Forschung zu Literaturadaptionen im Comic	71
4.6	Desiderat einer systematischen Grundlagenarbeit: Analyseinstrumentarium für Literaturadaptionen im Comic	78
5	Ein Analysemodell für Literaturadaptionen im Comic	81
5.1	Systematische Prämissen	82
5.2	Analysekategorie 1: Prätext	84
5.2.1	<i>Kanonizität</i>	84
5.2.2	<i>Gattungsspezifika des Pratextes</i>	85
5.2.3	<i>Sprachgrenze</i>	86
5.3	Analysekategorie 2: Oberfläche des Comics	86
5.3.1	<i>Technik</i>	86
5.3.2	<i>Panelrahmung</i>	88
5.3.3	›Comic-Haftigkeit‹ bzw. <i>realistischere vs. cartoonistischere Ästhetik</i>	88
5.3.4	<i>Leitmotive</i>	91
5.3.5	<i>Sprachgestalt</i>	91
5.3.6	<i>Intra- und intermediale Bezüge auf der Oberfläche des Comics</i>	92
5.4	Analysekategorie 3: Handlung	94
5.4.1	<i>Kürzung und Komprimierung</i>	94
5.4.2	<i>Ergänzungen</i>	96
5.4.3	<i>Handlungszeit des Comics</i>	96
5.4.4	<i>Gliederung</i>	97
5.5	Analysekategorie 4: Figurendarstellung	100
5.5.1	<i>Anlehnung an bestimmte Typen oder konkrete Personen</i>	101
5.5.2	<i>Mimik und Gestik</i>	102
5.5.3	<i>Figurespezifische formale Details</i>	103
5.5.4	<i>Figurespezifische Sprache</i>	105
5.6	Analysekategorie 5: Szenerie	105
5.6.1	<i>Raumdarstellung im Allgemeinen</i>	106
5.6.2	<i>Entwerfen von konkreten Räumen oder Landschaften</i>	108
5.6.3	<i>Innenräume und ihre Ausstattung</i>	108
5.7	Analysekategorie 6: Perspektivierung	109
5.7.1	<i>Einstellungsgrößen</i>	109
5.7.2	<i>Blickwinkel</i>	110
5.7.3	<i>Fokalisierung</i>	111
5.7.4	<i>Verteilung des Textmaterials</i>	114
5.8	Analysekategorie 7: Paratext	116
5.8.1	<i>Nennung von Prätext-AutorInnen, Adaptierenden, Titel und Gattungangaben</i>	117
5.8.2	<i>Widmungen und Danksagungen</i>	119
5.8.3	<i>Vor- und Nachworte</i>	119
5.8.4	<i>Andersartige Zusatztexte</i>	121

5.9	Analysekategorie 8: Kontext	123
5.9.1	<i>Verlag</i>	123
5.9.2	<i>Ausgangspunkt der Adaption</i>	124
5.9.3	<i>Adaptierende</i>	125
5.9.5	<i>Zielgruppe</i>	126
5.10	Ausblick in Richtung einer Auswertung der Analyse	127

## II Analyse 129

1	Eine Hamburger Geschichte der ›Stunde Null. Isabel Kreitz' <i>Die Entdeckung der Currywurst</i> (1996) nach Uwe Timms gleichnamiger Novelle (1993)	134
1.1	Prätext: Bestseller – Novellenstruktur: Rahmen- und Binnenhandlung	135
1.2	Oberfläche des Comics: Detaillierte Zeichnung – Erzeugen von Atmosphäre – regional und historisch spezifische Sprache	136
1.3	Handlung: Kürzung fürs Albumformat – Ausblenden von ›heiklen‹ Themen – Ergänzung eines ›Epilogs‹ – Bedeutung der historischen Handlungszeit – regelmäßiges Layout	138
1.4	Figuren: Vereinfachung – subtile Mimik – Hamburgischer Dialekt	143
1.5	Szenerie: Authentische Darstellung des zerstörten Hamburg – Lena Brückers Wohnung als Gefängnis und als gutbürgerliches Refugium – überdeutliche Historisierung	146
1.6	Perspektivierung: Filmische Techniken – Vereinfachung der Redesituation – Ausblenden von ›Innensichten‹	150
1.7	Paratext: Der Prätext als ›Roman‹ – Neuauflage – Dokumentation zur historischen Situation	153
1.8	Kontext: Adaption vor dem Graphic-Novel-Hype – Adaption als ›Zutat‹ – persönliches Interesse als Ausgangspunkt	154
1.9	Fazit	157
2	Postmoderner Anspielungsreigen. Chantal Montelliers und David Z. Mairowitz' <i>Franz Kafka's The Trial. A Graphic Novel</i> (2008) nach Franz Kafkas Roman <i>Der Prozess</i> (1914/15)	157
2.1	Prätext: Romanfragment mit Rahmen – Lesarten – personales Erzählverfahren	160
2.2	Oberfläche des Comics: Montage – Zerfall – hybride Ästhetik – <i>memento mori</i> -Symbolik – Bezüge zu vorhergehenden Adaptionen – Artemisia – Shoah-Anspielungen	163
2.3	Handlung: vage historische Welt – Begradigung – Ergänzung von Details – sexuelle Vereindeutigung – asymmetrische Gliederung – Layout-Zitat	176

2.4	Figuren: Identifikation des Protagonisten mit dem Prätext-Autor – Anlehnung an Figurentwürfe in Orson Welles' Verfilmung – starre Mimik – stilisierte Gestik	181
2.5	Szenerie: Anlehnung an Orson Welles' Raumentwürfe – flächige Raumgestaltung – Lokalisierung in Prag	186
2.6	Perspektivierung: Beschränkung der Perspektive – Darstellung von subjektivem Erleben – Umwandlung von erlebter Rede in Gedankenrede	190
2.7	Paratext: ›A Graphic Novel‹ – Thematisierung von Kafka-Lesarten – Biografie	194
2.8	Kontext: Adaptionverlag – Kafka-Expertise – exklusive Übersetzung – Chantal Montellier als politisch orientierte Zeichnerin	195
2.9	Fazit	196
3	Blick durch die Augen des Fin de siècle. Manuele Fiors <i>Mademoiselle Else</i> (2009) nach Arthur Schnitzlers Novelle <i>Fräulein Else</i> (1924)	197
3.1	Prätext: Wiener Moderne – Monolognovelle – pyramidalen Aufbau	199
3.2	Oberfläche: Farbdramaturgie – Bezüge zur bildenden Kunst der Jahrhundertwende – organische Panels – Leitmotiv des Todes – Einfluss der Neuübersetzung auf die allgemeine Sprachgestalt	202
3.3	Handlung: Komprimierung des Personals – Freistellen von ›Bildspuren‹ – Konkretisierungen – symmetrische Struktur – Szenenwechsel – Erzählrhythmus – ›rhetorisches‹ Layout	208
3.4	Figuren: Else als <i>femme fatale</i> – Mimik und Gestik als Ausdruck von Unausgesprochenem – Ausblendung der jüdischen Herkunft Elses	215
3.5	Szenerie: Semantisierte Räume – Sehnsuchtsräume – Ergänzung: Musikzimmer als Bühnenraum	218
3.6	Perspektivierung: Externalisierung – einzelne <i>point of view</i> -Panels – Gedankenrede – Traumzustände	222
3.7	Paratext: Die Adaption als ›Erzählung‹ – Fiors Entschuldigung an Schnitzler	226
3.8	Kontext: Fiors Verehrung für Schnitzler – Adaptionserfahrung – Adaption im romanischen Sprachraum	227
3.9	Fazit	229
4	Parodistische Übersetzung in die Gegenwart Flix' <i>Faust. Der Tragödie erster Teil</i> (2010) nach Johann Wolfgang von Goethes gleichnamigem Drama (1808)	230
4.1	Prätext: ›Klassiker‹-Status – Faust-Stoff als ›Mythos‹ – Tragödie – Stilebenen	231

4.2	Oberfläche des Comics: Darstellungskonventionen des Funny Strips – moderne Alltagssprache – Rekontextualisierung von Goethe-Zitaten – Anspielungen auf die Unterhaltungskultur	233
4.3	Handlung: Modernisierung – Konzentration auf einen Handlungskern – ironische Brechung von Szenen – Ergänzung eines Nebenhandlungsstrangs – Umstrukturierung in sieben Kapitel	240
4.4	Figuren: Flix-Figuren – cartoonistisch überspitzte Mimik und Gestik – Mephistos ›Verkäufersprache‹ – radikale Umdeutung und Rekontextualisierung	246
4.5	Szenerie: Konkretisierung des Schauplatzes – Erfindung von Räumen: der Himmel als Großraumbüro – ›invariante Raumdarstellung‹	250
4.6	Perspektivierung: Standardisierte Einstellungsgrößen – filmische Darstellung aktionsreicher Szenen – Außensicht: Distanz zum Geschehen	253
4.7	Paratext: Nicht-Nennung des Prätext-Autors – feuilletonistisches Vorwort – visueller Paratext: Anspielung auf Reclam-Hefte	255
4.8	Kontext: Etablierter Comic-Verlag – Faust als zweiter Versuch – Klassikeradaptionen als Zeitungsstrip – ironisches Spiel mit der Kenntnis des Prätextes	256
4.9	Fazit	259
5	Die Adaption als Collage und der Witz des Kontrastes. Alexandra Kardinars und Volker Schleichs <i>Das Fräulein von Scuderi</i> (2011) nach der gleichnamigen Erzählung von E. T. A. Hoffmann (1819)	260
5.1	Prätext: Serapions-Brüder – Schulkanon – verschachtelte Erzählsituation – Kriminal- und Künstlererzählung	261
5.2	Oberfläche: Knallige Farbigkeit – Flachfigurenanimation – Collage – Leitmotiv des Herzens – Populärkulturelle Anspielungen – Anachronismen – sprachliche ›Ausrutscher‹ und französisches Kolorit	266
5.3	Handlung: Erhalten der Komplexität des Prätextes – Historische Verlebendigung durch Kommentare – Dominanz des Tableaus in der Haupthandlung	277
5.4	Figuren: Historische Porträts – ›Besetzung‹ der Figuren mit SchauspielerInnen – Automaten- bzw. Puppenmotiv	282
5.5	Szenerie: Flachheit – inkompatible Perspektiven – authentische Kulisse – Versailles – historische und anachronistische Einrichtungsgegenstände	285
5.6	Perspektivierung: Eingeschränkte Ansichten – ›Archivbilder‹ – Erhaltung von Erzählerrede	288
5.7	Paratext: Integration des Prätextes – ›nouvellieren‹ und ›illuminieren‹ – Nachwort: Legitimation der Adaptionstechniken	292
5.8	Kontext: Buchkünstlerischer Verlag – Auftragswerk – ›Illustratoren‹ – Literaturadaption als künstlerisch anspruchsvolles Nischenprodukt	294
5.9	Fazit	296

<b>III</b>	<b>Synthese</b>	301
1	Von der Analyse zur Klassifikation	302
1.1	Desiderat eines angemessenen Ordnungssystems	302
1.2	Ordnungsvorschläge zu Literaturadaptionen im Film	304
1.3	Adaptionstechniken im Comic	308
1.4	Adaptionsstrategien (nicht nur) im Comic	312
2	Häufige Strategien in Literaturadaptionen im Comic	314
2.1	Straffung und Begradigung	316
2.2	Vereinfachung und Bereinigung	318
2.3	Intensivierung und Vereindeutigung	321
2.4	Strukturelle Aneignung	324
2.5	Historisierung und Modernisierung	328
2.6	Erzeugen von Empathie	332
2.7	Komisierung	337
2.8	Erweiterung des Bezugshorizontes	344
2.9	Erhalten bzw. Erzeugen von Komplexität	348
2.10	Dekonstruktion von ästhetischer Illusion	351
3	Adaptionsstrategien als Bausteine einer offenen Klassifikation	357
3.1	Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Strategien und Häufigkeit ihrer Anwendung	358
3.2	Adaptionsstrategien als Module von Adaptionen und ihrer Klassifikation	363
3.3	Anwendbarkeit und Anschlussfähigkeit einer offenen Klassifikation	367
	<b>Fazit</b>	369
	<b>Anhang</b>	379
	Übersicht über das Analysemodell für Literaturadaptionen im Comic	379
	Literatur	383
	Abbildungsverzeichnis	402