
Eine Marginalie: Comic-Adaptionen von literarischen Texten

Am Beispiel von David Z. Mairowitz und Nicolas Mahler

Nikola Mizerová

The article discusses the value of comic book adaptations of literary texts. The works of two current comic book writers, who concentrate on adaptations of sophisticated fiction, serve as examples. These are David Z. Mairowitz and Nicolas Mahler. The article shows that some works acquire new and valuable artistic aspects, owing to the connection of literature and book comic.

comic book adaptations of literary texts – graphic novel – Nicolas Mahler – David Z. Mairowitz

Der Beitrag erörtert die Adaption von literarischen Texten als Comics. Als Beispiele werden zwei gegenwärtige Comic-Autoren herangezogen, die sich langfristig auf die Bearbeitung literarischer Texte konzentrieren: David Z. Mairowitz und Nicolas Mahler. Es wird gezeigt, dass einige Werke aus der Verschmelzung von Literatur und Comic neue künstlerisch und ideell wertvolle Aspekte schöpfen.

Comic-Adaptionen literarischer Texte – Graphic Novel – Nicolas Mahler – David Z. Mairowitz

1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag setzt sich das Ziel, eine ästhetische Analyse von ausgewählten Comic-Adaptionen literarischer Texte vorzunehmen. Er ist als wissenschaftliche Vorarbeit zu verstehen, die auf einen bisher wenig beachteten künstlerischen Bereich hinweisen möchte, der wegen seiner Grenzstellung zwischen den Genres Literatur und Comic bisher als Marginalie verworfen wurde. Dabei soll die These der Unvereinbarkeit des Comics und der anspruchsvollen Literatur zurückgewiesen werden. Im Gegenteil wird behauptet, dass dieser Bereich aus der Verschmelzung von Literatur und Comic neue wertvolle Impulse schöpfen und einen hohen ästhetischen Wert erreichen kann. Als Beispiele werden zwei aktuelle Comic-Adaptionen herangezogen: *Das Schloss* von David Z. Mairowitz (Jaromír 99 und Mairowitz 2013) und *Alte Meister* von Nicolas Mahler (Mahler 2011). Aus der kritischen Gegenüberstellung dieser beiden Comics ergibt sich, was eine durchschnittliche Comic-Adaption von einer kongenialen unterscheidet. Am Rande wird schließlich darauf hingewiesen, dass manche Comic-Adaptionen durchaus als ansprechende Ergänzung des Literaturunterrichts geeignet wären und dass sich hiermit der Didaktik ein neues Thema bietet.

2. Frage der Vereinbarkeit von Comics und anspruchsvollen literarischen Texten

Vom wissenschaftlichen Standpunkt aus hat sich eine skeptische und abschätzige Einstellung gegenüber Comic-Adaptionen von literarischen Texten etabliert. Als stellvertretendes Beispiel sei hier auf Šandas¹ Rezension (Šanda 2014: 1) des Comic-Bandes *Das Schloss* (in Anlehnung an die Vorlage *Das Schloss* von Franz Kafka) genannt (Jaromír 99 und Mairowitz 2013). In seiner Beurteilung stellt sich Šanda die Frage der Vereinbarkeit von Comics und seriöser Literatur. Einerseits schätzt er die graphisch-handwerkliche Seite der erwähnten Adaption sehr hoch ein, andererseits ist er davon überzeugt, dass das Vorhaben, *Das Schloss* in das Medium des Comics zu übertragen, von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Er betrachtet Comic-Adaptionen in erster Linie als ein Symptom der heutigen Zeit, in der die Kinder in allen Lebensbereichen zu geistlosen Verbrauchern erzogen werden. Er steht auf dem Standpunkt, dass Comics und anspruchsvolle Literatur unverträgliche Gegensätze seien, und tut Comics als ein anspruchloses, auf Unterhaltung zielendes Medium ab. Gegenüber der literarischen Vorlage stellen seiner Ansicht nach Comic-Adaptionen in der Regel eine sprachliche sowie ideelle Reduktion des Originaltextes dar und seien damit nur ein billiges Mittel zur geistlosen Popularisierung des Literaturkanons. Šandas Ansicht kann für die heutige (Literatur-)Wissenschaft als symptomatisch gelten.

In der Geschichte des Mediums *Comic* gab es spätestens seit Mitte des 20. Jh. seitens der Comic-Autoren selber immer wieder Versuche, den Ruf der Anspruchslosigkeit abzustreifen und Anerkennung als ein ernstzunehmendes Medium zu erlangen. Dies zeigte sich z. B. in der Prägung des Begriffs „Graphic Novel“, der zum ersten Mal in den 60er Jahren verwendet wurde. Dieser Begriff sollte zum einen die seriösen Werke von den anspruchlosen Comic-Heften abgrenzen, zum anderen zur Vermarktung beitragen (Grünewald 2014: 18 ff.). Im Großen und Ganzen waren diese Bemühungen nicht erfolgreich. Der Gattung wurde nur in ausgewählten, eher vereinzelt Sonderfällen der Status eines Kunstwerks zugestanden, so z. B. bei der inzwischen zum Kult-Werk erhobenen Graphic Novel *Maus – die Geschichte eines Überlebenden* (1986/1991) von Art Spiegelman (Spiegelman 2008).

Kommen wir nun zu gegenwärtigen Adaptionen von literarischen Texten und der Frage nach ihrem Stellenwert. Als Vertreter bieten sich zwei erfolgreiche Künstler an, die heute als renommierte Comic-Autoren im Bereich der Literatur-Adaptionen gelten: der in England wirkende Amerikaner David Zane Mairowitz und der in Wien lebende Nicolas Mahler. Mairowitz ist v. a. durch seine Bemühungen um die Popularisierung Kafkas und durch seine Kafka-Adaption *Das Schloss* berühmt geworden. Nicolas Mahler wurde für sein umfangreiches Werk

¹ Šanda ist ein tschechischer Dichter, Dramatiker und Prosaiker. Er ist in der tschechischen Staatsorganisation Institut für Kunst (Institut umění) tätig.

mehrmals ausgezeichnet, u. a. erhielt er den Max-und-Moritz-Preis als „bester deutschsprachiger Comic-Künstler“. Im Gegensatz zu dem überwiegend auf Kafka ausgerichteten Mairowitz greift Mahler immer wieder zu eher weniger abgegriffenen Literatur-Vorlagen z. B. von Robert Musil, Frank Wedekind und Thomas Bernhard (Mahler 2011; Mahler 2013; Mahler 2014). Wir kommen nun zur Diskussion des ästhetischen Werts der beiden Comic-Adaptionen.

2.1. *Das Schloss* von David Z. Mairowitz und Jaromír Švejdík

Vom Standpunkt der tschechischen Germanistik betrachtet ist Mairowitz' Adaption von Kafkas Roman *Das Schloss* von Interesse, da sich an diesem Projekt als Graphiker der vielseitig begabte Künstler Jaromír Švejdík, auch unter dem Pseudonym Jaromír 99¹ bekannt, beteiligt hat.

Was die graphische Ausführung betrifft, ist festzuhalten, dass diese Graphic Novel dank Švejdík einen außerordentlichen künstlerischen Wert erreicht. Wie z. B. Pavel Mandys in seiner Rezension (Mandys 2013) hervorhebt, macht Švejdíks Schaffen eine überraschende Entwicklung durch, in deren Verlauf es dem Künstler gelingt, einen höchst individuellen, handwerklich präzisen, die aufwendige Technik des Scherenschnitts nachahmenden Stil (siehe Abb. 1 und 2) zu entfalten. Švejdíks Graphiken würden sicher als gelungene Illustrationen zu *Das Schloss* bestehen, die die Stimmung des Romans sehr getreu erfassen.

Dagegen ist festzuhalten, dass mit *Das Schloss* eine nur wenig ideenreiche Comic-Adaption vorliegt. Sie kopiert die Handlungslinie des Romans und bringt keine neuen Impulse ein. Damit ist sie als eine reduzierte, wenn auch graphisch präzise ausgeführte Nacherzählung von Kafkas Werk zu charakterisieren, was auch der Autor Mairowitz selbst in einem Interview bestätigt, indem er die Frage „Was kann der literarische Comic, was das Original nicht kann?“ mit folgenden Worten beantwortet: „Ich sag es mal ganz einfach: Zeigen. [...] man verbildlicht dort die Vorstellung des Schriftstellers“ (Weiss 2013). Es zeigt sich, dass Mairowitz keine allzu hohen künstlerischen Ansprüche an das Comic-Medium stellt. Die Comic-Adaption soll demnach die Funktion erfüllen, die Vorlage zu verbildlichen. Aus wissenschaftlicher Perspektive ist dies jedoch zu wenig, um die Comic-Adaption als ein eigenständiges Werk von Qualität gelten zu lassen.

Die Adaption des Tandems Švejdík-Mairowitz tritt bereits – was die Wahl der literarischen Vorlage betrifft – auf der Stelle. Man fragt sich, warum die Wahl auf einen notorisch bekannten Text fiel, der darüber hinaus ungemein stark auf die Vorstellungskraft des Lesers angewiesen ist und dem eine visuelle Fixierung sozusagen gegen den Strich geht. Abgesehen von der (unumstritten gelungenen)

1 Jaromír Švejdík, geb 1963. Gemeinsam mit Jaroslav Rudiš schuf er die Graphic Novel *Alois Nebel* und den gleichnamigen Film. Er wurde von Mairowitz angesprochen, dem Švejdíks Werke bekannt waren, und zur Zusammenarbeit an der Comic-Adaption von *Das Schloss* eingeladen.

handwerklichen Arbeit Švejdíks bleibt die Adaption als Ganzes unschöpferisch und einfallslos.

Es fragt sich, welchen Rezipienten ein solches Werk eigentlich etwas zu sagen hat. Welchen Zweck soll es erfüllen? Die Graphic Novel *Das Schloss* kann den Anhängern Kafkas nichts Neues bieten. Sie ermöglicht es dem Leser, Kafkas *Schloss* in ausgewählten, aus dem Ausgangstext „ausgeschnittenen“ Repliken in ein paar Stunden zu „verschlingen“. Da sie nur noch zur oberflächlichen und mühelosen Lektüre beitragen würde, scheint sie auch für den Einsatz im Literaturunterricht wenig geeignet. Mit gutem Willen könnte sie zur Popularisierung anspruchsvoller Literatur eingesetzt werden. Abgesehen von der künstlerischen Leistung Švejdíks hat die Adaption leider als Ganzes keinen überdurchschnittlichen ästhetischen Wert.

2.2. *Alte Meister* von Nicolas Mahler

Im Vergleich zu Maiowitz zeugen Nicolas Mahlers Graphic Novels von einem großen kreativen Potenzial und Ideenreichtum. Als Beispiel wollen wir hier die kongeniale Adaption *Alte Meiste* (Mahler 2011) heranziehen, die man mit gutem Gewissen als Mahlers Meisterstück bezeichnen kann. Frappant ist schon die Tatsache, dass Mahler – im Unterschied zu Maiowitz – 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.

Mahler arbeitet als Graphiker und Comic-Autor mit der Methode der Reduktion, der Karikatur. Ihm ist eine minimalistische, unverwechselbare Handschrift eigen, die von einem feinen, zum Absurden neigenden Humor durchzogen ist. Mit wenigen Strichen schafft er unverwechselbare groteske Figuren ohne Augen, Ohren und Mund. So auch in der Comic-Adaption des Romans *Alte Meister* von Thomas Bernhard, in der das künstlerische Verfahren Mahlers genau mit dem Weltbild des Protagonisten korrespondiert (Bernhard 1985).

Thomas Bernhards Roman dreht sich um das Thema der Rolle der Kunst im menschlichen Leben. Die Hauptfigur ist der 82-jährige Kunstkritiker Reger, der fest davon überzeugt ist, dass man auch im Bereich der Kunst mit der naiven Bewunderung brechen und sich einen Sinn für die in Unvollkommenheit bestehende Wahrhaftigkeit aneignen sollte: „Der Kopf hat ein suchender Kopf zu sein, ein nach Fehlern [...] suchender Kopf, ein das Scheitern suchender Kopf. Der menschliche Kopf ist nur dann tatsächlich ein menschlicher Kopf, wenn er nach den Menschheitsfehlern sucht“ (Bernhard 1985: 44). Der Preis, den jedoch jeder auf diese Art und Weise Wahrhaftigkeit suchende Mensch zahlen muss, ist Überdross an der Welt – worauf auch das Motto des Romans (ein Kierkegaard-Zitat) Bezug nimmt: „Die Strafe entspricht der Schuld: aller Lust zum Leben beraubt zu werden, zum höchsten Grad von Lebensüberdross gebracht zu werden“ (Bernhard 1985: 7). Der einzige Weg, diese Lebenseinstellung zu überstehen, ist nach Reger Abstand

zu nehmen. Die Wirklichkeit erscheint dann in ihrer Unvollkommenheit banal und lächerlich, als Karikatur ihrer selbst: „[...] Sie leben in einer durch und durch lächerlichen, und in Wirklichkeit verkommenen Welt, sagte er. Sie haben die ganze Welt auf einmal zur Karikatur zu machen“ (Bernhard 1985: 7). Soweit also die Lebenseinstellung des Protagonisten Reger in Bernhards *Alte Meister*: die Welt als Karikatur zu betrachten, um ihre Unvollkommenheit ertragen zu können.

Aus dieser Perspektive ist also festzustellen, dass Mahler bei der Wahl der zu bearbeitenden literarischen Vorlage bewusst zu *Alte Meister* gegriffen hatte. Die meisten Graphiken dieser Graphic Novel stellen ausgezeichnete Karikaturen der Gemälde des Wiener Kunsthistorischen Museums (siehe Abb. 3) dar, wo sich die Handlung des Romans abspielt. In seiner Comic-Adaption visualisiert Mahler die Kunstansichten oder gar die Sichtweise Regers, in dessen Auffassung die Welt und die Kunst als Zerrbild, als Karikatur erscheinen. Dadurch bleibt Mahler nicht nur seiner eigenen Arbeitsweise sowie dem Ausgangstext treu, sondern die Graphic Novel eröffnet zugleich eine neue Dimension der literarischen Vorlage, indem sie diese durch die Augen des Protagonisten visualisiert.

Darüber hinaus ist hervorzuheben, dass Mahler den spezifischen Bernhard'schen Ton beibehält, der häufig sogar von Literaturkritikern übersehen wird. Mahler weist durch seine Bearbeitung zu Recht auf die Tatsache hin, dass Humor und Karikatur bei Bernhard eigentlich einen signifikanten Aspekt bilden, wie auch folgendes Zitat aus einem Interview mit Thomas Bernhard belegt (Bayer, Fellinger und Huber 2011: 112):

TB: Es ist alles komisch. Genau wie bei meiner Prosa darf man nie genau wissen: Soll man jetzt hellauf lachen oder doch nicht. Diese Seiltanzerei ist erst das Vergnügen. Aber die Zwischentöne – wer versteht denn das heut? Brauchen's bloß die Kritiken – lesen – wenn ich mir das anschau, ist das vollkommen humorlos und blöd.

Der Seiltanz zwischen Tragik und Komik ist Bernhards Domäne, wenn man dies auch ob der erwähnten Nuancen leicht verkennen kann.

Dieses Balancieren ist bei Mahler treu nachgebildet. Einerseits lässt er hier die Bernhard'sche schmerzliche Tragik der Lebensvereinsamung und des -überdrusses anklingen. Um eine entsprechende Wirkung zu erreichen, arbeitet Mahler neben den prägnant ausgewählten Bernhard-Zitaten auch aussagekräftig mit Details im Kunsthistorischen Museum. Auch in Mahlers Adaptation kommen u. a. die Armseligkeit der Kunst und ihre Hilflosigkeit angesichts der menschlichen Einsamkeit zum Ausdruck und sie erscheint schließlich als Stütze, die dem Menschen in seinem elenden Leben weiterhilft. Und es ist kein Zufall, dass Mahler Reger als einen kleinen, schwarzgekleideten, sich auf einen Stock stützenden Mann darstellt.

Die Komik wird bereits durch den Untertitel des Romans – „Komödie“ – angedeutet, den Mahler natürlich übernimmt. Des Weiteren erweist sich Mahler

einmal mehr als höchst aufmerksamer Leser, dem nicht einmal die Bedeutung der spezifischen Erzählsituation im *Alten Meister* entgeht. Die Graphic Novel fängt aus diesem Grunde ebenso wie die Vorlage mit einer paradoxen Szene an, in der der personale Erzähler Atzbacher – bei Mahler nicht zufällig eine schlaksige Figur mit Buch und Brille – im Verborgenen und ungestört Reger beobachtet, der gerade Tintoretts Gemälde *Weißbärtiger Mann* betrachtet – eine Beobachtung des Beobachters sozusagen.

Diese Konstruktion zielt bei Bernhard darauf ab, den Protagonisten möglichst mit Distanz, mit humorvollem Abstand zu betrachten und damit die Wahrnehmung des tragischen menschlichen Schicksals als einer Komödie zu ermöglichen. Dieses Prinzip wird mehrmals bewusst ad absurdum geführt, z. B. wenn der Erzähler Atzbacher fremde, ihm von Reger vermittelte Äußerungen zuschreibt: „Nur einem so großen Künstler wie Tintoretto, mag es, so der Engländer, so Reger, tatsächlich gelungen sein, ein zweites Gemälde nicht als vollkommen gleiches, sondern als vollkommen dasselbe zu malen. Das wäre dann immerhin eine Sensation, sagte der Engländer, sagte Reger, und ging aus dem Bordone-Salon hinaus“ (Bernhard 1985: 160). Mahler lässt nicht nur die Funktion Atzbachers als Erzähler bestehen, sondern er übernimmt sogar die expliziten Verweise auf die indirekte, vermittelte Rede, wie z. B. „sagt Reger“, „sagte Reger“, „so Reger“, durch die die Adaption wörtlich übersättigt ist (siehe Abb. 4), und die doch den formalen Gesetzmäßigkeiten des Comic-Mediums widersprechen. Auf diese Weise gelingt es Mahler, die Absurdität der Erzählsituation aufrechtzuerhalten und die Graphic Novel ebenso wie die literarische Vorlage feinfühlig zwischen Tragik und Komik zu balancieren. Reger erscheint einerseits als ein genialer Kritiker der Kunst, andererseits zugleich als ein lächerlicher und lebensüberdrüssiger Schwarzseher.

Gegenüber dem Ausgangstext treten manche Themen bei Mahler in den Hintergrund und bleiben ohne Kenntnis der Vorlage vom Leser unbemerkt, einige werden gar ausgeklammert. So bleibt die für Bernhard typische Kritik Österreichs, der österreichischen Gesellschaft und des Staats als Institution völlig aus. 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“ (Bernhard 1985: 40), denn: „Selbst eine philosophische Abhandlung verstehen wir besser, wenn wir sie nicht zur Gänze auffressen in einem Zug, sondern uns nur ein Detail herauspicken, von welchem wir dann auf das Ganze kommen, wenn wir Glück haben“ (Bernhard 1985: 41).

Man kann also schlussfolgern, dass Mahlers Adaption nicht nur eine gezielte und bewusste Wahl der Vorlage beweist, sie führt sogar einen Dialog mit dem Ausgangstext und fordert dazu auf, die Klischees über den Autor Thomas Bernhard und dessen Werk zu revidieren. Was mehr könnte man von einer Comic-Adaption erwarten?

3. Fazit

Dieser Beitrag hat am Beispiel von Nicolas Mahler gezeigt, dass es Comic-Adaptionen literarischer Texte gibt, die sich durch ihre Aussagekraft als Kunstwerke ausweisen. Wie aus der oben angeführten kritischen Auseinandersetzung hervorgeht, sollte man das marginale Genre der Comic-Adaptionen literarischer Texte nicht von vornherein als Unterhaltungsmedium abtun, da die gegenwärtige Produktion doch überraschend intelligente, tiefsinnige Werke anbieten kann. Am Rande sei bemerkt, dass solche Kunstwerke – wie z. B. die Graphic Novels *Ale Meister*, *Der Mann ohne Eigenschaften* und *Lulu und das schwarze Quadrat* von Nicolas Mahler – als ansprechende Lehrmittel in den Literaturunterricht einzubeziehen wären. Damit öffnet sich der (Fremdsprachen-)Didaktik ein neues Thema, das es zu erforschen gilt.

Literaturverzeichnis

- Bayer, Wolfram / Fellingner, Raimund / Huber, Martin (Hg.) (2011): *Thomas Bernhard. Der Wahrheit auf der Spur*. Frankfurt a. M., Suhrkamp.
- Bernhard, Thomas (1985): *Alte Meister: Komödie*. Frankfurt a. M., Suhrkamp.
- Grünewald, Dietrich (2014): Die Kraft der narrativen Bilder. In: Hochreiter, Susanne (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld, transcript-Verlag, S. 17–53.
- Jaromír 99 / Mairowitz, Dawid Z. (2013): *Zámek*. Praha, Labyrint.
- Jaromír 99 / Mairowitz, Dawid Z. (2013): *Das Schloss*. München, Kneesebeck.
- Jantzen, Christoph (Hg.) (2013): *Text und Bild - Bild und Text. Bilderbücher im Deutschunterricht*. Stuttgart, Fillibach bei Klett.
- Mahler, Nicolas (2011): *Thomas Bernhard: Alte Meister. Gezeichnet von Mahler*. Berlin, Suhrkamp.
- Mahler, Nicolas (2013): *Der Mann ohne Eigenschaften. Graphic Novel nach Robert Musil*. Berlin, Suhrkamp.
- Mahler, Nicolas (2014): *Lulu und das schwarze Quadrat. Frei nach Frank Wedekind*. Berlin, Suhrkamp.
- Mandys, Pavel (2013): Zámek v Jeseníkách. Recenze. <http://www.iliteraura.cz/clanek/32101/kafka-franz-jaromir-99-mairowitz-david-zane-zamek> (02.03.15).
- Spiegelman, Art (2008): *Maus. Die vollständige Maus*. Frankfurt, Fischer.
- Šanda, Michal (2014): Nad knihou: Komiks prostě není literatura. <http://www.novinky.cz/kultura/salon/323912-nad-knihou-komiks-proste-neni-literatura.html> (02.03.15).
- Tabert, Florian / Stuhlfauth-Trabert, Mara / Waßmer, Johannes (Hg.) (2015): *Graphisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics*. Bielefeld, transcript-Verlag.
- Weiss, Vanessa (2013): Bei mir bleibt Kafka Kafka. <http://www.pragerzeitung.cz/index.php/prag-er-leben/16863-bei-mir-bleibt-kafka-kafka> (27.05.15).

Nikola Mizerová
Katedra německého jazyka
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická TUL
Univerzitní náměstí 1410/1
Liberec 461 17
nikola.mizerova@tul.cz

Abbildungen



Abb. 1.



Abb. 2.



Abb. 3.

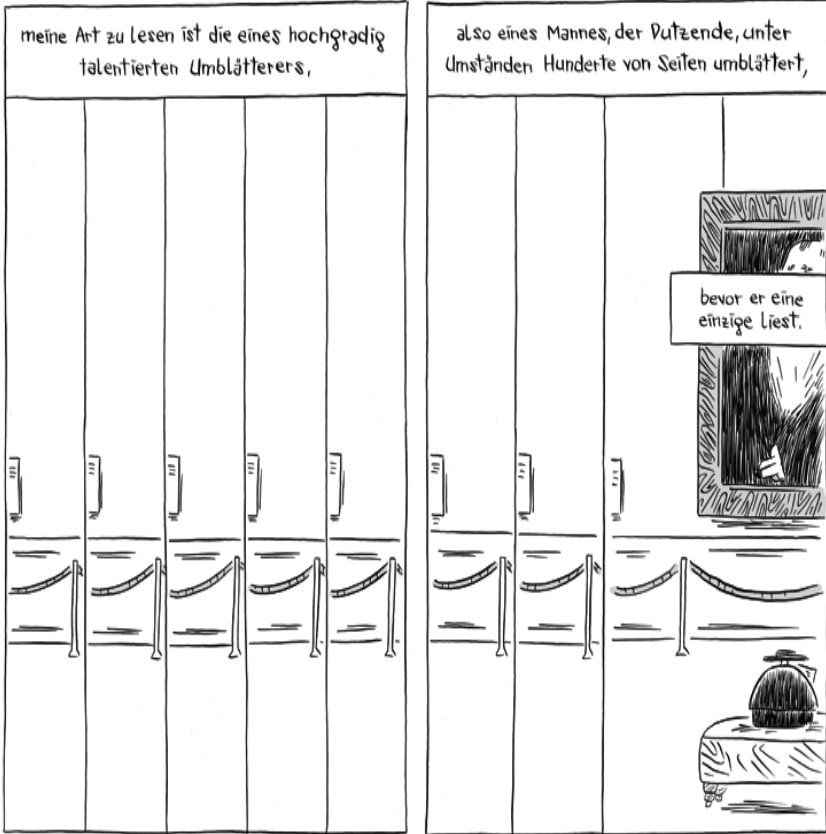


Abb. 4.