

JULIANE BLANK

Erzählperspektive im Medienwechsel.

Visuelle Fokalisierung in Comic-Adaptionen von Texten Franz Kafkas

Das Spektrum der Narratologie hat sich in den letzten zwanzig Jahren deutlich erweitert.¹ Im Rahmen des ihr zugeordneten Untersuchungsgebietes der Literatur richtete sich der Blick besonders auf die häufig als nicht im eigentlichen Sinne narrativ eingeschätzten Großformen Lyrik und Dramatik. Außerhalb des narratologischen Kerngegenstands der Literatur wurden vor allem neuere Medien² interessant, die ebenfalls, und zum Teil mit sprachlichen Mitteln, eine Geschichte erzählen und insofern an die von Lessing angesprochene Eigenschaft des Nacheinanders gebunden sind.³ Zur Erzählweise des Films gibt es bereits einige Untersuchungen; eine narratologische "Baustelle" stellt nach wie vor das Medium Comic dar.⁴ Von der Literaturwissenschaft aus gesehen an der Peripherie befinden sich Fragen nach dem Erzählvermögen von bildender Kunst: Können ein Gemälde oder eine Skulptur erzählen?⁵ Für eine Untersuchung des Comics ist jedoch auch diese Frage wichtig, da sich die Erzählung eben nicht nur in der Sequenz materialisiert, sondern auch die einzelnen Panels (sozusagen auf einer Mikroebene⁶) bereits Narration konstituieren.

Perspektivierung im Comic als visuelle Fokalisierung

Eine bedeutende Richtung, die die Narratologie im Zuge dieser Erweiterung eingeschlagen hat, ist die der so genannten inter- bzw. transmedialen Erzähltheorie,⁷ die "das Narrative" als "kulturell erworbenes und mental gespeichertes kognitives Schema im Sinne der frame theory [...], d.h. also als stereotypes, verstehens-, kommunikations- und erwartungssteuerndes Konzeptensemble" versteht und sich somit von der Vorstellung einer rein sprachlich existierenden Narrativität distanziert.⁸ Interessant an dieser Theorie ist für den Comic vor allem die Annahme, dass Elemente einer Erzählung (in welchem Medium auch immer) nicht unbedingt im absoluten Sinne narrativ, sondern narra-

tionsauslösend sind.⁹ Unter der Prämisse, dass Narration ein kognitives Schema ist, das von bestimmten Elementen auf der Discours-Ebene ausgelöst wird, kommt David Herman in Bezug auf die Comic-Erzählung zu dem Schluss: "[...] narrative perspective is best understood as a reflex of the mind or minds conceptualizing scenes within storyworlds."¹⁰

Der Comic ist eine Form der Bildgeschichte, die Ende des 19. Jahrhunderts in US-amerikanischen Tageszeitungen auftaucht.¹¹ Frühere Formen der Bildgeschichte, die ebenfalls bildliche und sprachliche Elemente verbinden, z.B. die Bildgeschichten von Rodolphe Töpffer, sind zwar Vorstufen des Comics, werden von dieser Definition aber eindeutig ausgeschlossen. Ausschlaggebend für die neubegründete Form des Comics ist nämlich auch ihr massenmedialer Kontext, der die Struktur des Comics nachhaltig beeinflusst. Definitionsbestimmend ist außerdem das Merkmal der Sequenzialität. Um es mit Scott McCloud zu sagen: Ein einzelnes Bild ist kein Comic.¹² Natürlich gibt es einen Unterschied zwischen dem Umfang eines Zeitungstrips und einer graphic novel mit mehreren hundert Seiten, aber auch in den kürzesten Strips werden – um es naiv zu formulieren – Geschichten erzählt.

Aber wie erzählen Comics, und mit welchen Begriffen kann man dieses Erzählen erfassen? Sind Konzepte der literaturwissenschaftlichen Narratologie auf die Comicerzählung anwendbar? Es soll hier ausdrücklich nicht darum gehen, dem Comic ein komplettes erzähltheoretisches Modell überzustülpen. Dies hieße zweifellos, die medialen Unterschiede grob zu vernachlässigen. Einzelne konzeptuelle Bestandteile dieser Modelle können jedoch gewinnbringend auf den Comic übertragen werden, wenn auch zunächst nur im heuristischen Sinn – als metaphorische Begriffe für Phänomene in der Comicerzählung, die man als äquivalent zu (wohlgemerkt nicht: identisch mit) Erzählstrategien der verbalen Literatur betrachten kann. Ein Comic besteht aus verbalen und visuellen Be-

standteilen, die sich gegenseitig ergänzen und die beide auf ihre Weise zur Narration beitragen. In diesem Aufsatz möchte ich hauptsächlich auf die bisher narratologisch weniger erschlossene visuelle Ebene eingehen und somit einer umfassenden Comicnarratologie, die nach dem Zusammenwirken der einzelnen Elemente fragt, vorarbeiten.¹³ Ein Kernproblem der visuellen Erzählung im Comic stellt die Perspektivierung von bildlicher Information dar. Aus welcher Entfernung wird das Geschehen gezeigt und inwiefern ist es erkennbar an die Wahrnehmung einer Figur gebunden? In einem weiteren Schritt wäre dann natürlich zu fragen: Wie wird die visuelle Perspektivierung auf der verbalen Ebene unterstützt oder konterkariert?

Genettes Konzept der Fokalisierung, das ja auf einer visuellen Metapher basiert, scheint für eine Übertragung auf das visuell-verbale Medium Comic prädestiniert zu sein. Genette hat die Konzentration der Erzähltheorie auf eine Erzählerfigur als problematisch erkannt und geltend gemacht, dass zwischen der Frage "Wer spricht?" (der Kategorie der Stimme) und "Wer sieht?" (der Kategorie des Modus) unterschieden werden müsse.¹⁴ Die Frage "Wer spricht?" erweist sich in Bezug auf den Comic als gegenstandslos, da sie in den meisten Fällen mit "niemand" beantwortet werden muss. Nur die wenigsten Comics haben einen expliziten figuralen Erzähler und sind in diesem Punkt dem Film vergleichbar.¹⁵ Das heißt aber nicht, dass die Handlung eines Comics oder eines Films "objektiv" abgebildet wird, ohne dass eine irgendwie geartete Vermittlung stattfindet. Im Film ist eine gewisse Mittelbarkeit bereits durch den Einsatz der Kamera gegeben, die die visuellen Informationen, welche dem Zuschauer zur Verfügung gestellt werden, reguliert. Die visuelle Narration im Comic, die ich im Folgenden separat von der verbalen Erzählung im Comic behandeln möchte, ist der regulierten Vermittlung durch die Instanz der Kamera durchaus vergleichbar. Gerade die Frage "Wer sieht?" erscheint daher im Rahmen einer Analyse des Erzählens im Comic unmittelbar einleuchtend.

Genette unterscheidet drei Fokalisierungstypen: Nullfokalisierung (im Sinne einer Übersicht), interne Fokalisierung (im Sinne einer Mitsicht) und externe Fokalisierung (im Sinne einer Außensicht).¹⁶ Fokalisierung ist bei Genette nicht nur eine Kategorie des Se-

hens, sondern auch des Wissens. Interne Fokalisierung wäre z.B. dadurch gekennzeichnet, dass "der Erzähler nicht mehr [sagt], als die Figur weiß".¹⁷ Der Aspekt des Wissens ist auf den Comic nicht ohne Weiteres anwendbar, denn: Inwiefern kann man davon sprechen, dass im Comic-Panel eine Form von Wissen vorliegt? Fokalisierung ist also in diesem Aufsatz in einem mit Genettes Frage "Wer sieht?" zum Ausdruck kommenden streng visuell perspektivierenden Sinn zu verstehen.¹⁸

Besonders deutlich stellt sich die Frage nach der Perspektivierung in Bezug auf Comics, die Produkte eines Medienwechsels¹⁹ sind, sich also auf einen literarischen Prätext²⁰ beziehen. Sofern es sich um eine ernstgemeinte Adaption handelt, wird nicht nur der "Stoff" (die story oder histoire der literarischen Erzählung) einem Medienwechsel unterzogen, sondern eben auch die Ebene des discours, die Art und Weise der Erzählung. Vor diesem Hintergrund ist die Frage, was aus der Erzählperspektive eines literarischen Textes im Medienwechsel wird und somit die grundlegendere Frage, ob man in Bezug auf den Comic überhaupt von Erzählperspektive oder gar Fokalisierung sprechen kann, unausweichlich. Eine versuchsweise Anwendung naheliegender literaturwissenschaftlicher Konzepte auf den Comic verspricht sowohl für literaturwissenschaftliche Untersuchungen von Comicadaptionen interessant zu sein, als auch für comictheoretisch ausgerichtete Analysen, denen es primär um die Funktionsweise des Comics geht. Ich werde im Folgenden an zwei Comic-Adaptionen zu Texten Franz Kafkas zu zeigen versuchen, wie im Comic Perspektivierung stattfindet und fragen, inwiefern literaturwissenschaftliche Konzepte der Fokalisierung auf diese Phänomene anwendbar sind.

Sequenzielle interne Fokalisierung in Crumbs und Mairowitz' Adaption von *Das Urteil*

Kafkas Erzählungen besonders des mittleren Werks²¹ sind häufig intern fokalisiert, d.h. die Erzählung ist an vielen Stellen offensichtlich an die Perspektive einer Figur gebunden – eine Vorgehensweise, die Friedrich Beißner "einsinniges Erzählen" genannt hat.²² In der "Durchbruchserzählung" *Das Urteil* liegt eine Perspek-

tivenverschiebung von einer "Verankerung in der empirischen Umwelt" im Erzähleingang zu einer subjektiven Innenwelt des Protagonisten vor, was besonders an der Darstellung des Vaters offensichtlich wird.²³ Die im Folgenden vorgestellte Comicadaption von Kafkas Erzählung *Das Urteil* entstammt dem erstmals 1993 veröffentlichten, biografisch angelegten Band *Kafka for Beginners*.²⁴ Dieser Band hat mehrere visuelle Ebenen. Zum einen begleiten einzelne Zeichnungen in illustrativer Weise Kafkas Lebensgeschichte, zum anderen sind in diesen Text mehrseitige Comicadaptionen von Kafkas Texten eingefügt, die sich durch Rahmung, Seitengestaltung und Schrift deutlich von der biografischen "Rahmenerzählung" sowie von deren Illustrationen abheben.²⁵ Crumb und Mairowitz bemühen sich um eine möglichst "kafkaeske" Umsetzung der Texte, d.h. die Umsetzung folgt einer populären Interpretationsrichtung, die versucht, das Werk in eine enge Beziehung mit dem Leben des Autors zu setzen. Folgerichtig weisen die meisten Protagonisten der Comic-Erzählungen eine gewisse Ähnlichkeit mit Kafka auf. Darüber hinaus werden besonders die gewalttätigen und ekelregenden Aspekte betont, was z.B. in der detaillierten Darstellung der Maschine in der *Strafkolonie* deutlich wird.

Aber zurück zum *Urteil*: Es empfiehlt sich, zunächst einen Blick auf die erzählperspektivischen Charakteristika des Prätextes zu werfen. Kafkas Erzählung *Das Urteil* beginnt mit einem geradezu als auktorial zu bezeichnenden Eingang, dessen Erzählstrategie deutlich der realistischen Literatur verpflichtet ist:²⁶ Der Leser erfährt Ort und Zeit des Geschehens und bekommt den Protagonisten in einer charakteristischen Situation vorgestellt:²⁷

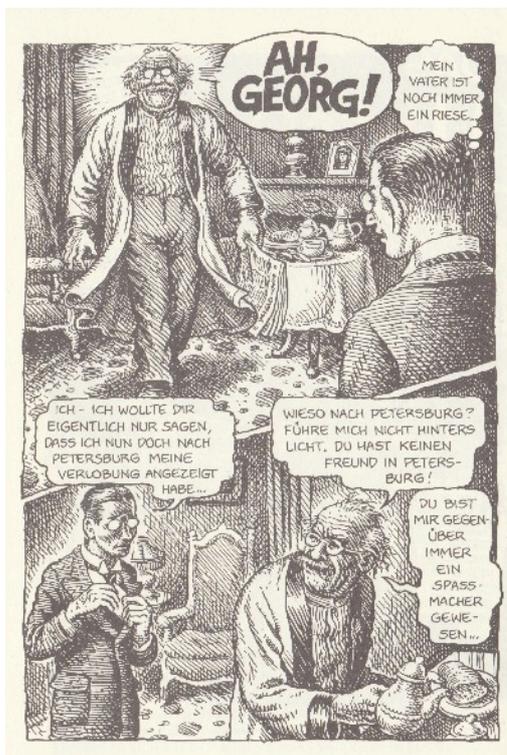
"Es war an einem Sonntagvormittag im schönsten Frühjahr. Georg Bendemann, ein junger Kaufmann, saß in seinem Privatzimmer im ersten Stock eines der niedrigen, leichtgebauten Häuser, die entlang des Flusses in einer langen Reihe, fast nur in der Höhe und Färbung unterschieden, sich hinzogen. Er hatte gerade einen Brief an einen sich im Ausland befindenden Jugendfreund beendet, verschloß ihn in spielerischer Langsamkeit und sah dann, den Ellbogen auf den Schreibtisch gestützt, aus dem Fenster auf den Fluß, die Brücke und die Anhöhen am anderen Ufer mit ihrem schwachen Grün."²⁸

Ausschlaggebend für die Erzähltechnik des *Urteils* ist der plötzliche Wechsel von der "übersichtlichen" Erzählung des Eingangs zu einer rein subjektiven (d.h. auf die Figur Georg Bendemann beschränkten) Wahrnehmung der Situation. Die scheinbar geordnete Ausgangssituation wird im weiteren Verlauf der Erzählung destruiert und umgekehrt.²⁹ Der Fokalisiererfigur offenbaren sich ganz neue Bilder der Personen und Situationen, die sie bereits erfasst zu haben glaubte.

Die Handlung lässt sich in drei Teile gliedern, die auch erzähltechnisch voneinander geschieden sind. Dem "auktorialen" Eingang folgt die umfangreichste Passage, die (weitgehend szenisch) den Konflikt zwischen Georg und seinem Vater zeigt. Ihren Abschluss findet die Erzählung mit dem Selbstvollzug des titelgebenden Urteils.³⁰ Diese bereits im Prätext angelegte Gliederung der Erzählung wird auch für den Comic fruchtbar gemacht. Hierfür wird die Doppelseitenstruktur des Comics ausgenutzt: Jedes Mal, wenn der Leser umblättert, findet er sich in einer veränderten Situation wieder. Der oben beschriebene "übersichtliche" Eingang ist auf einer rechten Seite untergebracht: Wir sehen ausschließlich Georg, der den Brief an seinen Freund in Russland schreibt; im nächsten Panel, das das Eingangspanel überlappt, wird Georgs Gang in das auf dem Flur gegenüberliegende Zimmer des Vaters dargestellt. Der Leser blättert um und findet sich mit Georg unvermittelt dem Vater gegenüber (Abb. 1). Die atmosphärisch aufgeladene Beschreibung des Zimmers bei Kafka wird hier um des Überraschungseffekts willen nicht visuell umgesetzt. In der linken Hälfte des Panels befindet sich der hier schon als übermächtig erscheinende Vater, der auf den rechts im Vordergrund angeschnittenen Georg zuschreitet.

Bei Kafka folgt dieser ersten Begegnung unmittelbar Georgs Erkenntnis der körperlichen Präsenz des vermeintlich alten und schwachen Vaters: "Ah, Georg!" sagte der Vater und ging ihm gleich entgegen. Sein schwerer Schlafrock öffnete sich im Gehen, die Enden umflatterten ihn – 'mein Vater ist noch immer ein Riese', dachte sich Georg."³¹ Nach und nach verwandelt sich der Vater in Georgs Wahrnehmung (und etwas anderes bekommt der Leser nicht geboten) zum "Schreckbild"³² und zum eigentlichen Herrn der Situation. Crumbs und Mairowitz' Comic-Adaption zeigt den Vater bereits im ersten Panel, in dem er als das auf-

tritt, was er für Georg werden wird – als „Schreckbild“. Damit fügen sie der Erzählung keine neue Interpretation hinzu, sondern treiben sozusagen nur mit visuellen Mitteln die auch bei Kafka angelegte Struktur der Erzählung, die nicht zuletzt durch die strenge interne Fokalisierung erzeugt wird, auf die Spitze.



Crumb/ Mairowitz, *Kafka kurz und knapp*, Abb. 1

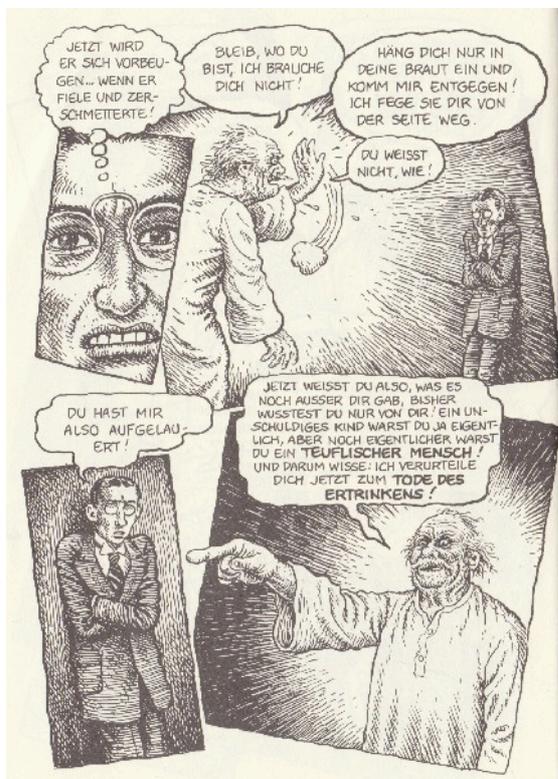
Die Figur des Vaters im ersten Panel (Abb. 1) ist deutlich aus der Sicht von Georg präsentiert, und zwar, indem der Bildausschnitt so gewählt ist, als würde der Leser Georg über die Schulter schauen und quasi „mit ihm“ den Vater zum ersten Mal wahrnehmen. Der Effekt, der hier angewandt wird, ist der „Mitsicht“, die durch interne Fokalisierung erzeugt wird,³³ vergleichbar. Martin Schüwer hat die Bildkonstellation, die diesen Effekt erzeugt, mit einem von Jean Mitry geprägten und von Deleuze auf den Film angewandten Begriff als „halbsubjektives Bild“ bezeichnet.³⁴ Sie hat sich im Film wie auch im Comic als ein zur Darstellung subjektiv gebundener Wahrnehmung tauglicheres Mittel erwiesen als das „subjektive Bild“, das nur das zeigt, was die wahrnehmende Figur sieht.³⁵ Nicht eine strenge „point-of-view-Darstellung“ ist somit als das visuelle Äquivalent zu Genettes Konzept der internen

Fokalisierung zu bezeichnen, sondern das halbsubjektive Bild, da es genau das leistet, was auch durch interne Fokalisierung im Rahmen einer literarischen Erzählung erzeugt wird: Das Geschehen wird „vermittelt“ wiedergegeben und ist in seiner Darstellung an eine Figur gebunden.³⁶ Dies kann im Comic nicht nur durch die Perspektive geschehen, sondern auch durch viele andere Aspekte, wie im Folgenden gezeigt werden soll.

Wie bereits erwähnt, wird die Darstellung des Vaters durch die „halbsubjektive“ Perspektive als Wahrnehmung Georgs markiert (Abb. 1). Die ihm von Georg später zuerkannte Dominanz zeigt sich auch in dem Raum, den der Vater im Gegensatz zu Georg im Panel einnimmt. Nicht nur wird er als Ganzfigur gezeigt, während sich sein Sohn in einer Ecke befindet und auch noch vom Panelrahmen abgeschnitten wird – das Panel hat auch einen schräg über die Seite verlaufenden unteren Rahmen, wodurch dem Vater wiederum mehr Platz eingeräumt wird. Diese Aufteilung setzt sich auf dem darunterliegenden Panel fort. Auch hier hat Georg weniger Platz im Panel, da er diesmal auf der linken Seite steht. Diese Seitenaufteilung deutet bereits die eigentlichen Machtverhältnisse zwischen Vater und Sohn an, die sich Georg (und dem Leser) erst später erschließen.³⁷ Ein weiteres Mittel, durch das hier gewissermaßen visuell die „eigentliche“ Wahrnehmung Georgs aufgedeckt wird, ist die Akzentuierung des Vaters durch eine Lichtaureole um seinen Kopf, beinahe in der Art eines Strahlennimbus. Durch diese Akzentuierung erscheint die Figur als bilddominierend – ein Verfahren, das Crumb nicht nur in seinen Kafka-Adaptionen häufig einsetzt.

Die Szene, in der das titelgebende Urteil gesprochen wird (Abb. 2), soll im Folgenden genauer analysiert werden, da sich an ihr erneut zeigt, dass das Arrangement der Panels auf der Seite erzählperspektivisch bedeutsam ist und einen hohen expressiven Wert besitzt. Auf der Seite sind vier einzelne Panels zu sehen, die sich in der Lesereihenfolge überlappen. Im ersten Panel ist zum ersten und einzigen Mal Georgs Gesicht in extremer Nah„aufnahme“ zu sehen; zum ersten Mal sieht man hier auch seine Augen hinter den Brillengläsern. Diese Nahaufnahme ist als „Innensichtsignal“ zu bewerten – wie auch häufig im Film, wird durch Fokussierung auf das Gesicht oder auch

die Augen der wahrnehmenden Figur angedeutet, dass das aktuell stattfindende als subjektive Wahrnehmung zu verstehen ist.³⁸ So sind wir auch als Leser des Kafka-Comics plötzlich "näher" an Georg, und noch näher kommen wir ihm (zumindest im Comic) auch nicht mehr, weder visuell noch gedanklich. Der Inhalt der Denkblase korrespondiert mit diesem Eindruck einer intimen Einsicht: Ebenso unvermutet wie in Kafkas Erzählung wird der Leser mit dem aggressiv-zerstörerischen Gedanken Georgs konfrontiert: "Wenn er fiele und zerschmetterte!" Hier sind wir zu den geheimsten Gedanken Georgs vorgedrungen, die in keiner Weise (weder bei Kafka noch im Comic) vorbereitet werden. Bei Kafka wird der überraschende Charakter des Gedankens noch im Nachsatz deutlich gemacht: "'Jetzt wird er sich vorbeugen', dachte Georg, 'wenn er fiele und zerschmetterte!' Dieses Wort *durchzischte* seinen Kopf."³⁹ Obwohl das erste Panel der Seite eine Außenansicht Georgs darstellt und nicht seinem subjektiven Blick auf die Außenwelt folgt, trägt es dazu bei, das präsentierte Geschehen als sein Erleben zu charakterisieren und nicht etwa als das des Vaters.



Crumb/ Mairowitz, *Kafka kurz und knapp*, Abb. 2

Erzählung im Comic findet auf verschiedenen, miteinander interagierenden Ebenen statt: Bereits das einzelne Panel hat narratives Potenzial; die eigentliche "Geschichte" entfaltet sich jedoch erst in der Sequenz. Ausschlaggebend ist hier auch die Anordnung der Panels auf der Seite und der Rhythmus, der durch diese Anordnung geschaffen wird.⁴⁰ Meine These zum Phänomen der Fokalisierung im Comic setzt bei dieser Eigenschaft an: Fokalisierung im Comic erschließt sich nicht im Einzelbild, sondern erst in der Sequenz. Einzelne Panels und ihre Perspektive sind als fokalisierungsauslösende Signale aufzufassen, die für die Dauer einer Sequenz gelten. Die Sequenz kann, im Falle eines regelmäßigen Panelrasters, mit einer "Zeile" abgeschlossen sein; sie kann sich jedoch auch, wie im Fall von Crumbs *Urteil*-Adaption, über eine ganze Seite hinziehen, wenn sich die Panels überlappen und demzufolge schwer voneinander zu trennen sind. Vor dem Hintergrund der Theorie von Auslösern eines kognitiven Schemas des Narrativen möchte ich versuchen zu zeigen, wie auch Fokalisierung bzw. Perspektivierung im Comic durch bestimmte Stimuli suggeriert wird.⁴¹

Dem Panel mit Georgs Gesicht folgt ein größeres Panel, in welchem der Vater am linken Rand wiederum größer dargestellt ist als Georg und von einer Lichteureole umgeben ist. Auch seine Redeanteile dominieren das Panel: Während Georg in eine Ecke gedrängt im Dunkel steht und schweigt, verfügt der Vater über drei Sprechblasen, von denen zwei Georg in seiner Ecke von oben zu bedrängen scheinen (Abb. 2). Dieses Panel überlappt wiederum ein weiteres, das den Vater in leichter Untersicht mit seiner bereits bekannten Aureole zeigt. Sein Finger ragt aus dem Panel heraus und berührt beinahe das angrenzende Panel, in dem wiederum Georg mit verschränkten Armen in Defensivhaltung an der Wand gezeigt wird. Da das letztere Panel leicht nach links geneigt ist, entsteht der Eindruck, als könne der Vater das Panel berühren und umwerfen oder habe dies bereits getan und es sei im Kippen begriffen. Zwar sind auch fast alle anderen Panels des Comics nicht rechtwinklig zur Seite arrangiert; hier findet jedoch zum ersten und einzigen Mal ein "Übergriff" statt. Die Macht des Vaters wird durch das Herausgreifen aus dem Panel als etwas visuell Vorhandenes ins Bild gesetzt.

Wenn wir das Panel isoliert betrachten, so wird der Vater hier anscheinend objektiv als mächtig und furchteinflößend charakterisiert. Die Perspektive und der Bildausschnitt deuten in keiner Weise an, dass es sich hier nur um die Wahrnehmung Georgs handeln könnte. Wenn wir jedoch davon ausgehen, dass das erste Panel der Seite als "Fokalisierungssignal" zu lesen ist, stellt sich die Sequenz gewissermaßen als eine Wahrnehmungskette dar, die den Vater so zeigt, wie er Georg erscheint. Nur aus dieser Perspektive ist es schlüssig, dass Georg das Urteil des Vaters vollzieht: In der subjektiv gebundenen Wahrnehmung, die der Comic absolut setzt, hat der Vater eben tatsächlich diese Macht.

Von daher ist Schüwer Recht zu geben, wenn er anmerkt, dass "Genettes Konzept [der Fokalisierung, J.B.] für visuelle Medien einer Abwandlung bedarf."⁴² Wie gezeigt wurde, ist Fokalisierung im Comic ein Prozess, ein Produkt der Sequenz und nicht eines einzelnen Panels. Auch in literarischen Texten lassen sich bestimmte "Fokalisierungsmarker" ausmachen, an denen die spezifische Fokalisierung des Textes für die darauffolgende Passage abzulesen ist und die den Kontext in eine bestimmte (figurengebundene oder allwissende) Perspektive rücken. Vergleichbare Marker werden auch im Comic gesetzt, allerdings sind sie nicht notwendigerweise verbal, sondern können auch rein visuell sein. Wie gezeigt wurde, ist es durchaus möglich und auch produktiv, im Comic von interner Fokalisierung zu sprechen, um damit eine "Mitsicht" mit der Figur, ein subjektiv abgetöntes Bild zu bezeichnen. Wie verhält es sich aber mit Nullfokalisierung und externer Fokalisierung? Hierzu soll eine weitere Comic-Adaption eines Kafka-Textes herangezogen werden, die sich ebenfalls einer figural gebundenen Perspektive, aber auch verschiedener Außen- und Übersichten bedient.

Uneigentliche Bilder und distanzierte Außen- sicht in Corbeyrans und Hornes

Die Verwandlung

Kafkas Erzählung *Die Verwandlung* ist mit ca. 100 Druckseiten die längste, die er zu Lebzeiten veröffentlicht hat. Die Geschichte des Handlungsreisenden Gregor Samsa, der sich eines Morgens "in seinem

Bett zu einem ungeheuren Ungeziefer verwandelt" findet,⁴³ ist in drei Teile gegliedert, die jeweils mit einer Niederlage des Protagonisten im Konflikt mit seiner Familie enden. Wie schon *Das Urteil* ist *Die Verwandlung* zu großen Teilen aus der Perspektive des Protagonisten erzählt, der das Geschehen nicht vollständig durchschauen kann. Dieser deutlich perspektivierten Erzählung folgt nach dem Tod des Käfers jedoch noch ein "angehängter, bis in die Erzählperspektive hinein fremder, ein satirischer Schluß", durch den die vorherige Perspektivierung aber nicht aufgehoben, sondern nur noch deutlicher wird.⁴⁴ Die eingeschränkte Perspektive wird auch räumlich inszeniert, indem das "Ungeziefer" sein Zimmer nur selten verlassen und demzufolge auch über außerhalb des Zimmers stattfindende Ereignisse nur Vermutungen anstellen kann.

Der 2009 entstandene französisch-britische Comic *Die Verwandlung* des Szenaristen Eric Corbeyran und des Zeichners Richard Horne bedient sich jedoch nicht in dem zu erwartenden Maß der eingeschränkten Perspektive des Protagonisten, sondern schwenkt immer wieder in eine extreme Außensicht, die man mit Genette als Null-Fokalisierung bezeichnen könnte. Durch diese Perspektivenverschiebung wird der Schwerpunkt der Erzählung von der Erfahrung von Fremdheit am eigenen verwandelten Leib auf die Reaktionen der Familie auf die Anwesenheit eines riesigen Käfers in ihrer Wohnung verlagert. Der Adaption ist somit eine größere Eigenständigkeit auf der Ebene der Perspektivierung zuzuschreiben als Crumbs und Mairowitz' biografisch grundierten Minicomics, die versuchen, möglichst "kafkaesk" zu bleiben.

In der graphic novel *Die Verwandlung* wird der "Blick von außen", der der Fokalisierfigur Gregor niemals möglich ist, bereits vor Einsetzen der eigentlichen Handlung etabliert. Auf der Innenseite des Einbandes wird das Insekt erstmals gezeigt, es wird als Schabe identifiziert und seine körperlichen Merkmale in einem Schaubild genau bestimmt. Während der Comic dem Leser bereits einleitend alle möglichen Informationen über die Gestalt des "Ungeziefers" bietet, ist der verwandelte Körper bei Kafka ein Rätsel, das nie ganz gelöst wird. Der Blick Gregors auf seinen Körper ist der eines Unwissenden; er muss selbst erst ausprobieren, wie dieser Körper funktioniert und ist somit auch weit davon entfernt, zu einer identifizierenden

Beschreibung zu kommen: "Zuerst wollte er mit dem unteren Teil seines Körpers aus dem Bett hinauskommen, aber dieser untere Teil, den er übrigens noch nicht gesehen hatte und von dem er sich auch keine rechte Vorstellung machen konnte, erwies sich als zu schwer beweglich [...]"⁴⁵ Der Comic entscheidet sich dagegen für die Auflösung des Rätsels zugunsten einer detaillierteren Erfassung der absurden Gesamtsituation.

Bezeichnenderweise hatte sich Kafka selbst gegen eine bildliche Darstellung des "Ungeziefers" ausdrücklich verwahrt. Gegenüber seinem Verleger Kurt Wolff äußerte er sich folgendermaßen: "Sie schrieben letztthin, daß Ottomar Starke ein Titelblatt zur Verwandlung zeichnen wird. Nun habe ich einen kleinen, allerdings soweit ich den Künstler aus 'Napoleon' kenne, wahrscheinlich sehr überflüssigen Schrecken bekommen. Es ist mir nämlich [...] eingefallen, er könnte etwa das Insekt selbst zeichnen wollen. Das nicht, bitte das nicht!"⁴⁶ Der Verlag nahm Rücksicht auf Kafkas Wünsche – das Titelblatt der Erstausgabe zeigte kein Insekt, sondern, wie von Kafka selbst angeregt, ein Familienmitglied vor der halb geöffneten Tür zu Gregors Zimmer.⁴⁷ Auf Kafkas Wunsch nimmt keine der mir bekannten Comic-Adaptionen zur Verwandlung Rücksicht, vermutlich, weil es einfach zu verlockend ist, dem in Kafkas Text nahezu "unsichtbaren" Insekt eine Gestalt verleihen zu können.⁴⁸

Wenngleich die Adaption nicht streng die im Prätext angelegte Fokalisierung übernimmt, wirkt sich diese doch auf die Gestaltung des Comics aus, besonders bezüglich der oben angesprochenen, auch räumlich inszenierten Perspektivierung: Im Comic spiegelt die Ausrichtung der Panels auf der Seite die unterschiedlichen Aktionsräume wider. Während die "Außenwelt" (die Wohnung außerhalb von Gregors Zimmer als Aktionsraum der Familie und die Ansichten der Welt vor den Türen der Wohnung) in rechtwinklig ausgerichteten Panels gezeigt wird, stehen die Panels, in denen Gregors Aktionsraum gezeigt wird (meistens sein Zimmer, teilweise auch die Wohnung, wenn er in sie vordringt) schräg auf der Seite – sie entziehen sich sozusagen der Grundanordnung. Darüber hinaus erkennt der Comic jedoch die erzählperspektivischen Besonderheiten des Prätextes nicht notwendigerweise als Vorgaben an, sondern löst sich oft von ihnen, um so

zu einer eigenen "Sicht" auf die Ereignisse zu gelangen. Im Folgenden soll an mehreren charakteristischen Passagen gezeigt werden, wie sich die Comic-Adaption einerseits punktuell der subjektiven Sicht Gregors bedient, sich aber andererseits von der Erzählperspektive des Prätextes löst und bewusst die naheliegende interne Fokalisierung (als gewissermaßen auffälligste visuelle Perspektivierung) vermeidet. Vor allem soll gezeigt werden, dass externe Fokalisierung im Comic nicht die einzige Alternative zu interner Fokalisierung ist, sondern dass auch ein Effekt der Nullfokalisierung erzeugt werden kann.

In Kafkas Text spielen Vorstellungen und Annahmen Gregors eine wichtige Rolle, vor allem, weil häufig deutlich gemacht wird, dass diese Vorstellungen auf falschen Prämissen basieren.⁴⁹ So stellt sich z.B. heraus, dass die Eltern und die Schwester durchaus nicht so abhängig von Gregors Unterstützung sind wie von ihm angenommen. Besonders an der Figur des Vaters, der sich vom scheinbar gebrechlichen Greis zum vitalen Mann in den besten Jahren wandelt, zeigt sich Gregors Fehleinschätzung: "So hatte er sich den Vater wirklich nicht vorgestellt, wie er jetzt dastand [...]. Trotzdem, trotzdem, war das noch der Vater?"⁵⁰ Das perspektivische Äquivalent zu dieser extremen Ausprägung der internen Fokalisierung wird im vorliegenden Comic durch Panels erzeugt, die subjektive, "innere" Vorstellungen Gregors in einer Art und Weise zeigen, als seien sie ebenso "real" wie das äußere Geschehen.

Vorstellungen Gregors, die sich auf zukünftige oder mögliche Aktionen beziehen, sind in Kafkas Erzählung meistens durch die Verwendung des Konjunktivs abgetönt. Im ersten Teil, kurz nach Gregors erster Begegnung mit seinem neuen Körper, reflektiert er über seinen Arbeitsalltag, den er absurderweise für seinen Zustand verantwortlich zu machen scheint. Ein wichtiger Faktor seiner alltäglichen Qualen ist Gregors Vorgesetzter, gegen den er sich in seiner Fantasie auflehnt:

"Wenn ich mich nicht wegen meiner Eltern zurückhielte, ich hätte längst gekündigt, ich wäre vor den Chef hingetreten und hätte ihm meine Meinung von Grund des Herzens aus gesagt. Vom Pult hätte er fallen müssen!"⁵¹

Gregors Protest gegen die Behandlung durch seinen Vorgesetzten wird hier im Irrealis wiedergegeben und somit als etwas perspektiviert, das bereits in der Vergangenheit unmöglich war, und nun durch die Verwandlung Gregors noch unmöglicher geworden ist. In der Comic-Adaption von Corbeyran und Horne wird dieser Protest jedoch im Rahmen eines Rückblicks auf Gregors Leben als Handlungsreisender ohne jegliche Abtönung auf der gleichen Realitätsebene gezeigt wie seine tatsächlichen Erinnerungen (Abb. 3).⁵² Die gesamte Sequenz der Ereignisse und Wunschträume wird von Darstellungen des "Ungeziefers" gerahmt, die in einer Art "Zoom" die Distanz des Betrachters zum imaginierenden Käfer graduell verringern.



Corbeyran/ Horne, *Die Verwandlung*, Abb. 3

Gregors Fehleinschätzungen werden in einer letzten Begegnung mit der Familie auf die Spitze getrieben. Die Familie hat inzwischen drei "Zimmerherren" aufgenommen, um die Wohnung weiter halten zu können. Eines Abends hören die Zimmerherren das Violinspiel der Schwester und bitten sie für ein Konzert ins Wohnzimmer. Die Musik lockt Gregor an, und da die Zimmertür einen Spalt offen ist, dringt er ein letztes Mal in

den Raum der Familie ein. Das Violinspiel löst in Gregor eine Wunschvorstellung aus, die für seine zunehmende Isolierung und Vertierung symptomatisch ist. Ich zitiere hierzu die längere Passage aus Kafkas Erzählung:

"Er war entschlossen, bis zur Schwester vorzudringen, sie am Rock zu zupfen und ihr dadurch anzudeuten, sie möge doch mit ihrer Violine in sein Zimmer kommen, denn niemand lohnte hier das Spiel so, wie er es lohnen wollte. Er wollte sie nicht mehr aus seinem Zimmer lassen, wenigstens nicht, solange er lebte; seine Schreckgestalt sollte ihm zum erstenmal nützlich werden; an allen Türen seines Zimmers wollte er gleichzeitig sein und den Angreifern entgegenfauchen; die Schwester aber sollte nicht gezwungen, sondern freiwillig bei ihm bleiben; sie sollte neben ihm auf dem Kanapee sitzen, das Ohr zu ihm herunterneigen, und er wollte ihr dann anvertrauen, daß er die feste Absicht gehabt habe, sie auf das Konservatorium zu schicken [...]. Nach dieser Erklärung würde die Schwester in Tränen der Rührung ausbrechen, und Gregor würde sich bis zu ihrer Achsel erheben und ihren Hals küssen, den sie, seitdem sie ins Geschäft ging, frei ohne Band oder Kragen trug."⁵³

Diese erotisch konnotierte Fantasie Gregors, die Fingerhut mit dem Motiv des Drachens, der eine Jungfrau in seine Höhle verschleppt, in Verbindung setzt,⁵⁴ wird im Comic zu einem ganzseitigen "Wunschbild" komprimiert, das vielfältige Irrealitätssignale aufweist (Abb. 4). Dabei ist die Schabe als imaginierendes Subjekt in der rechten unteren Ecke der Seite zu sehen – sie wird wiederum in Übersicht gezeigt, in einer Art Spotlight auf dem nackten Holzfußboden. Den größten Teil der Seite nimmt die Darstellung von Gregors Fantasie ein, die gleichsam aus dem Bild der Schabe herauswächst.

Die Darstellung ist in mehrfacher Hinsicht als reine Einbildung markiert. Zum einen ist die Schwester als eine Art Prinzessin ausgestattet: Sie trägt ein gerüschtes langes Kleid mit weit ausladendem Rock, ihr Haar umweht sie lang und golden und ihr Gesicht zeigt einen glückseligen Ausdruck, der deutlich Gregors Imagination entspringt. Wie nämlich an einigen Stellen in Kafkas Text und an vielen Stellen im Comic deutlich wird, begegnet die Schwester, in der Gregor bis zum Schluss seine Verbündete sieht, dem Ungeziefer

durchaus mit Ablehnung und regt zu guter Letzt sogar seine Vernichtung an.



Corbeyran/ Horne, *Die Verwandlung*, Abb. 4

Darüber hinaus wird der Traumcharakter des Bildes durch perspektivische Verzerrung angedeutet. Der Unterkörper der Schwester im bauschigen Rock erscheint übermäßig lang und ist mit der Darstellung des imaginierenden Käfers in der unteren rechten Ecke verbunden, in einer Art und Weise als wüchse die Gestalt der Schwester aus ihm heraus oder als sei ihr Rock wie eine Glocke über ihn gestülpt. Am linken Seitenrand sehen wir Gregor gleichsam verdoppelt noch einmal, wie er am ausladenden Rock seiner Schwester empor kriecht. Diese Annäherung wird von der Schwester anscheinend nicht als störend empfunden. Dass ihr die Nähe zu ihrem Bruder in der Imagination Gregors sogar angenehm ist, zeigt sich in dem isolierten Panel, das sich auf der unteren Hälfte der Seite befindet. Auf diesem Panel, das an einen auf die Seite aufgeklebten Schnappschuss erinnert, sieht man Grete und die Schabe in geschwisterlicher Umarmung, Grete lacht glücklich in Richtung des Betrachters. Durch den beigegebenen Text wird dieses Panel der

Dankesszene zugeordnet, die in Gregors Fantasie mit einem Kuss auf den nackten Hals der Schwester endet.

Die Irrealität der Vorstellung wird auf mehreren Ebenen deutlich gemacht. Zum einen verweisen schon der Seitenaufbau, der das Hauptbild sozusagen aus der Gestalt des Imaginierenden herauswachsen lässt, sowie die "schiefe" Ausrichtung des isolierten Panels auf der Seite auf eine Bindung des Dargestellten an die Wahrnehmung Gregors. Zum anderen wird durch perspektivische Verzerrung und Verdopplung des Akteurs in der Traumsequenz sozusagen ein visueller Irrealis angedeutet. Zudem erscheint allein der Inhalt der Darstellung vor dem Hintergrund der als "real" dargestellten Ereignisse als unwahrscheinlich, wenn nicht gar unmöglich. Zu guter Letzt wird auch durch die schriftlichen Bestandteile (hier Erzählerrede, mit und ohne Rahmen, weiß auf dem schwarzen Bildhintergrund) unzweifelhaft deutlich, dass der Leser die Darstellung als an die Wahrnehmung Gregors gebundene interne Fokalisierung und somit als "uneigentlich" zu verstehen hat.

Eine deutliche Ablösung vom Fokalisierungstyp des Prätextes, die die eben vorgestellte Perspektivierung komplementiert, lässt sich anhand eines Vergleichs zwischen der ersten Seite des Comics und dem Beginn von Kafkas Erzählung demonstrieren. Der Erzählengang ist bei Kafka streng intern fokalisiert und gibt nur Gregors Erfahrung der Situation wieder:

"Als Gregor Samsa eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand er sich in seinem Bett zu einem ungeheuren Ungeziefer verwandelt. Er lag auf seinem panzerartig harten Rücken und sah, wenn er den Kopf ein wenig hob, seinen gewölbten, braunen, von bogenförmigen Versteifungen geteilten Bauch, auf dessen Höhe sich die Bettdecke, zum gänzlichen Niedergleiten bereit, kaum noch erhalten konnte. Seine vielen, im Vergleich zu seinem sonstigen Umfang kläglich dünnen Beinchen flimmerten ihm hilflos vor den Augen."⁵⁵

Vergleicht man den ersten Absatz mit der ersten Seite der Comic-Adaption (Abb. 5), wird deutlich, welche Strategie hier gewählt wird. Die drei übereinander liegenden Panels zeigen die Schabe Gregor Samsa aus zunehmender Distanz. Im ersten Panel ist der Kopf der Schabe auf dem Kissen zu sehen; im "darun-

ter liegenden“ Panel sieht man ihn ganz im Bett liegen; das dritte Panel schließlich, das den Hintergrund der anderen Panels bildet, zeigt Gregors Zimmer in der Totale aus der Vogelperspektive und in perspektivischer Verzerrung.



Corbeyran/ Horne, *Die Verwandlung*, Abb. 5

Erst in der Übersicht erschließt sich die Absurdität der Situation: Das Insekt, das bisher nur isoliert zu sehen war, wird nun in einem Kontext gezeigt, der nicht zu ihm passen will – es liegt wie ein Mensch auf dem Rücken im Bett, mit dem Kopf auf dem Kissen, aber es ist kein Mensch, sondern ein riesenhaftes Ungeziefer. Seine überlang gezeichneten Fühler scheinen das Zimmer abzutasten. Die Vogelperspektive, die explizit jede mögliche Beobachterposition aufgibt und einen nicht-figurengebundenen Überblick bietet, wird im Verlauf des Comics häufig angewandt. Diese "Übersicht" entspricht exakt der Funktion der Null-Fokalisierung, die durch ein Mehr-Wissen bzw. Mehr-Sagen (und im Falle des Comics: Mehr-Zeigen) im Vergleich zum Wahrnehmungs- und Wissenshorizont der einzelnen Figur gekennzeichnet ist.⁵⁶ Dieses Mehr-Zeigen wird auch mit anderen Mitteln als der Vogelperspektive

praktiziert: Horne schaltet der Handlung an einigen Stellen Stadtansichten zwischen (Abb. 6), die das Geschehen zum einen in Prag verorten,⁵⁷ zum anderen aber auch ganz allgemein zeigen, dass es überhaupt eine Außenwelt gibt, die während des absurden Geschehens in der Wohnung wahrgenommen werden kann. Die Erzählinstanz ist hier nicht an die Wahrnehmung Gregors gebunden, sondern zielt in extremer Weise auf eine Kontextualisierung des Geschehens ab.



Corbeyran/ Horne, *Die Verwandlung*, Abb. 6

Schüwer unterscheidet in seiner Anwendung des Fokalisierungskonzeptes auf den Comic lediglich interne und externe Fokalisierung.⁵⁸ Dagegen möchte ich geltend machen, dass bezüglich der Fokalisierungsmöglichkeiten Differenzierungsbedarf besteht und Genetisches Konzepte hierbei durchaus hilfreich sein können. Wie soeben gezeigt wurde, kann auch das Konzept der Nullfokalisierung in Abgrenzung zur externen Fokalisierung auf die visuelle Ebene des Comics angewandt werden. Das oben beschriebene Mittel der Außenperspektive in Corbeyrans und Hornes Kafka-Adaption ist eben nicht nur als "Außensicht" im Gegensatz zu einer Innensicht zu beschreiben. Mit den Kriterien für externe und Nullfokalisierung gesprochen, lässt sich nämlich eine beschränkte und eine unbeschränkte Außensicht feststellen.

Als externe Fokalisierung, die sich von der eben vorgestellten, unbeschränkten Außensicht unterscheidet, sind nämlich Ansichten festzuhalten, die offensichtlich nicht an Gregors Wahrnehmung gebunden sind, sich aber auch nicht wie die Stadtansichten oder Vogelperspektiven komplett von einer figuralen Perspektive lossagen. Häufig werden die entsetzten Reaktionen der Familie, besonders der Schwester, auf Gregors Gestalt und Verhalten gezeigt und damit eine Perspektive etabliert, die nicht Gregor zuzuschreiben ist, aber einem möglichen Beobachter (Fokalisierer) im Raum zugeschrieben werden könnte, der eben in diesem Fall nur registrieren kann, wie sich die Figuren verhalten, ohne dass eine Innensicht möglich wäre. Es erscheint mir unbedingt notwendig, verschiedene Abstufungen von Innen- und Außensicht zu differenzieren und aus diesem Grund möchte ich durchaus dafür plädieren, die drei Genetteschen Fokalisierungstypen für die Analyse von Comic-Erzählung in Betracht zu ziehen.

Fazit

Vor dem theoretischen Hintergrund einer intermedialen Narratologie erscheint es angebracht, narratologische Konzepte auf ihre Anwendbarkeit auf andere Medien zu überprüfen. Der Comic als visuell-verbales Medium weist zwar typischerweise keine Erzählerfigur auf, dennoch ist so etwas wie eine visuelle "Inszenierung"⁵⁹ festzustellen, durch die das Geschehen perspektiviert wird. Für die visuelle Perspektivierung ist versuchsweise Genettes Konzept der Fokalisierung in Betracht zu ziehen. Gerade in Comics, die sich auf literarische Texte beziehen, zeigt sich ein differenzierter und reflektierter Umgang mit dem Phänomen Erzählperspektive, was allerdings nicht immer heißen muss, dass die Perspektive des Prätextes visuell "reproduziert" wird. Zu den besser erforschten narrativen Möglichkeiten des Comics gehört das Phänomen einer visuellen internen Fokalisierung, wobei der Aspekt der Sequenzialität bisher nicht ausreichend beachtet wurde. Der internen Fokalisierung als auffälligster visueller Perspektivierung kann jedoch nicht einfach eine grob als Außensicht definierte externe Fokalisierung entgegengesetzt werden. Vielmehr ist auch das Phänomen der Nullfokalisierung als unbeschränkte im Ge-

gensatz zu einer beschränkten Außensicht zu beachten.

Die Anwendbarkeit narratologischer Konzepte, besonders der Fokalisierungstypen Genettes, wird in der Comicforschung kontrovers diskutiert. Bisher gibt es keinen Konsens darüber, ob Fokalisierung wirklich die angemessene Kategorie ist, um Erzählen im Comic zu erfassen. Wenn jedoch, wie im vorliegenden Aufsatz, das Fokalisierungskonzept probeweise auf die Ebene der visuellen Perspektivierung im Comic übertragen wird, ist es empfehlenswert, alle drei Fokalisierungstypen in Betracht zu ziehen und nicht nur zwischen Innen- und Außensicht zu unterscheiden. Es bleibt anzumerken, dass der Analyse der visuellen Ebene notwendigerweise eine Untersuchung der Fokalisierungselemente auf der verbalen Ebene folgen müsste, auf die hier jedoch zugunsten einer ausführlichen Würdigung der Möglichkeiten visuellen Erzählens verzichtet wurde.

Endnoten

1. Einen Überblick über die verschiedenen Richtungen, in die sich die Narratologie neu zu orientieren gedachte, findet man in: Nünning / Nünning 2002, Erzähltheorie.
2. Ich verstehe "Medium" hier nicht im technischen Sinne, sondern mit Wolf als "conventionally distinct means of communication or expression characterized not only by particular channels (or one channel) for the sending and receiving of messages, but also by the use of one or more semiotic systems"; Wolf 1999, *Musicalized Fiction*, S. 40.
3. Lessing 1964 [1766], *Laokoon*, bes. S. 113-115.
4. Man muss jedoch einräumen, dass neuere Untersuchungen zum Comic den Faktor Erzählung fast grundsätzlich miteinbeziehen. Eine umfangreichere narratologische Arbeit zum Comic liegt, soweit mir bekannt, bisher nur von Martin Schüwer vor; vgl. Schüwer 2008, *Comics*.
5. Neu ist in diesem Zusammenhang die Frage nach dem narrativen Potenzial des einzelnen Bildes. Zur Erzählung von Bilderzyklen (besonders in der mittelalterlichen Kunst) liegen bereits ausführliche Untersuchungen vor. Zu nennen sind hier z.B. Wickhoff 1912, *Genesis*; Weitzmann 1947, *Illustration*; Kemp 1989, *Text des Bildes*; Karpff 1994, *Strukturanalyse*.
6. Siehe ergänzend zur Bedeutung des "Makropanels" bzw. der "Makroproposition" Packard 2006, *Anatomie*, S. 84-91.
7. Siehe Wolf 2002, *Narrativität*; Herman 2004, *Transmedial Narratology*; Mahne 2007, *Transmediale Erzähltheorie*.
8. Wolf 2002, *Narrativität*, S. 32. Zum Narrativen als kognitivem Schema siehe z.B. auch schon Mink 1978, *Narrative Form*; Fludernik 1996, 'Natural' *Narratology*.
9. "Dabei ist davon auszugehen, daß bestimmte (auch implizite) Stimuli und mehr oder weniger explizite Rahmungen die Applikation des Schemas des Narrativen nahelegen [...]"; Wolf 2002, *Narrativität*, S. 30.
10. Herman untersucht eine Seite aus Daniel Clowes' *graphic novel Ghost World*; Herman 2009, *Beyond*, S. 122.
11. Vgl. auch Schüwer 2008, *Comics*, S. 9. Zur Funktion einer Ahnenreihe des Comics bis in die frühesten Ausprägungen der Bilderzählung siehe Packard 2006, *Anatomie*, S. 68f.
12. Vgl. McCloud 1993, *Understanding*, S. 20.
13. Schüwer weist darauf hin, dass eine Übertragung von Genettes Fokalisierungsmodell auf die sprachlichen Anteile des Comics weniger Probleme bereitet, das Modell aber für eine Anwendung auf die visuelle Ebene überprüft und adaptiert werden muss, und

- behandelt deshalb die verbale und die visuelle Ebene separat; vgl. Schüwer 2008, Comics, S. 178, Anm. 149 und S. 389.
14. Genette 1994, Erzählung, S. 132.
 15. Wie Lohmeier deutlich macht, ist ein voice-over-Vermittlung im Film noch kein Erzähler, da die Stimme eben nicht in ihrer Funktion als Erzähler ins Bild gesetzt wird; vgl. Lohmeier 1996, Hermeneutische Theorie, S. 38. Im Comic kann es eine bildlich präsente Erzählerfigur geben, dieses Mittel wird aber nur äußerst selten genutzt, z.B. in den Horrorcomics des EC-Verlags; vgl. Schüwer 2008, Comics, S. 404.
 16. Genette 1994, Erzählung, S. 134.
 17. Martinez/Scheffel 2007, Erzähltheorie, S. 64.
 18. Jesch und Stein weisen darauf hin, dass bereits bei Genette Fokalisierung (im Sinne von Regulierung des Wissens) und Perspektivierung (im Sinne von Wahrnehmung) unterschieden werden müssten; vgl. Jesch / Stein 2009, Perspectivization, S. 59.
 19. Im Sinne von Rajewsky als "Prozeß der Transformation eines medien-spezifisch fixierten Prä'textes' bzw. 'Text'substrats in ein anderes Medium, d.h. aus einem semiotischen System in ein anderes"; Rajewsky 2002, Intermedialität, S. 16.
 20. Ich verwende den Begriff "Prätex't", weil er im Gegensatz zu Begriffen wie "Original", "Vorlage" u.ä. lediglich eine Vorgängigkeit und keine hierarchische Abfolge impliziert.
 21. Engel setzt den Beginn des mittleren Werks mit der Entstehung des Urteils 1912 an; vgl. Engel 2010, Drei Werkphasen, S. 85.
 22. Beißner 1952, Der Erzähler.
 23. Gray 2009, Urteil, S. 19.
 24. Im englischsprachigen Raum wird der Comic auch unter dem Alternativtitel *Introducing Kafka* vertrieben. Ich verwende im Folgenden die deutsche Übersetzung, die 1995 bei Zweitausendeins erschienen ist.
 25. Zum Konzept des Bandes siehe auch: Schmitz-Emans 2004, Kafka, S. 489f.
 26. Gray 2009, Urteil, S. 19.
 27. Ritzer 2010, Verwandlung, S. 155.
 28. Kafka 2002, Urteil, S. 43.
 29. Fingerhut erkennt Destruktion und Dissoziation als "Gesetze, nach denen der Erzählverlauf strukturiert ist"; Fingerhut 1979, Phase, S. 288.
 30. Vgl. Ritzer 2010, Verwandlung, S. 155.
 31. Kafka 2002, Urteil, S. 50.
 32. Ebd., S. 56.
 33. Martinez/ Scheffel 2007, Erzähltheorie, S. 64.
 34. Schüwer 2008, Comics, S. 178; Deleuze 1997 [1983], Bewegungs-Bild, S. 104. Mitry 1965, Esthétique, S. 61f.
 35. Experimente mit durchgängig subjektiver Wahrnehmung im Film sind legendär, aber nicht besonders erfolgreich. So hat z.B. die im 1947 erschienenen Film *Lady in the Lake* eingesetzte rein subjektive Kamera zwar als technische Neuerung einiges Aufsehen erregt, vermochte jedoch ästhetisch nicht zu überzeugen. Auch Schüwer bemerkt, dass "reine point-of-view-Sequenzen keineswegs immer der Königsweg sind, um die Art und Weise zu vermitteln"; Schüwer 2008, Comics, S. 177.
 36. Vgl. Schüwer 2008, Comics, S. 392.
 37. Ein Seitenlayout, bei dem eine enge Verbindung zwischen formaler Gestaltung und Inhalt besteht, hat Peeters als "rhetorisch" bezeichnet; Peeters 1991, Case, S. 44ff. Siehe auch Schüwers Zusammenfassung der verschiedenen Typen (rhetorisch, regelmäßig, produktiv, dekorativ); vgl. Schüwer 2008, Comics, S. 210-235.
 38. Diese Strategie funktioniert übrigens auch für als "uneigentlich" zu verstehende Sequenzen, z.B. Träume. Diese können mit Hilfe eines Fokalisierungssignals als Wahrnehmung einer einzigen Figur eingeordnet werden. Zu diesem Verfahren im Comic vgl. Mahne 2007, Transmediale Erzähltheorie, S. 71f.
 39. Kafka 2002, Urteil, S. 58 [Herv. J.B.].
 40. Siehe zum Rhythmus: Barbieri 2002, Zeit.
 41. In Mahne 2007, Transmediale Erzähltheorie, wird das Konzept von narrationsauslösenden Stimuli auch für den Comic vorausgesetzt, wie Narration jedoch konkret ausgelöst wird, wird nicht erläutert.
 42. Vgl. Schüwer 2008, Comics, S. 178, Anm. 149.
 43. Kafka 2002, Verwandlung, S. 115.
 44. Fingerhut 2009, Verwandlung, S. 56.
 45. Kafka 2002, Verwandlung, S. 121.
 46. Wolff 1966, Briefwechsel, S. 37.
 47. Siehe ebd.: "Wenn ich für eine Illustration selbst Vorschläge machen dürfte, würde ich Szenen wählen, wie: die Eltern und der Prokurist vor der geschlossenen Tür oder noch besser die Eltern und die Schwester im beleuchteten Zimmer, während die Tür zum ganz finsternen Nebenzimmer offensteht."
 48. Die TV-Verfilmung der Verwandlung durch Jan Němec (1975) hingegen verzichtet tatsächlich darauf, den Käfer zu zeigen und bedient sich hauptsächlich "subjektiver" Kameraeinstellungen; vgl. Grund 1993, Verwandlung.
 49. Vgl. hierzu auch aus narratologischer Perspektive: Jesch / Stein 2009, Perspectivization, S. 69.
 50. Kafka 2002, Verwandlung, S. 168.
 51. Ebd., S. 117.
 52. So verfährt übrigens auch Peter Kupers Adaption der Verwandlung, hier wird die Szene jedoch in karikaturistischer Überspitzung gezeigt; Kuper 2003, Metamorphosis, S. 12.
 53. Kafka 2002, Verwandlung, S. 185f.
 54. Fingerhut 2009, Verwandlung, S. 54.
 55. Kafka 2002, Verwandlung, S. 115.
 56. Vgl. Martinez / Scheffel 2007, Erzähltheorie, S. 64.
 57. Auf einigen Stadtansichten sind Wahrzeichen der Stadt (z.B. der Hradschin) oder Schilder zu sehen, die das Geschehen in Prag lokalisieren.
 58. Eine Übersicht findet sich in Schüwer 2008, Comics, S. 443.
 59. Schüwer 2008, Comics, S. 389.

Bibliographie

- Barbieri 2002, Zeit
Daniele Barbieri, Zeit und Rhythmus in der Bilderzählung, in: *Ästhetik des Comic*, hg. v. Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelson, Berlin 2002, S. 125-142.
- Beißner 1952, Der Erzähler
Friedrich Beißner, *Der Erzähler Franz Kafka*, Stuttgart 1952.
- Crumb / Mairowitz 1995, Kafka
Robert Crumb und David Z. Mairowitz, *Kafka kurz und knapp*, übers. v. Ursula Grützmacher-Tabori, Frankfurt am Main 1995.
- Deleuze 1997 [1983], Bewegungs-Bild
Gilles Deleuze, *Das Bewegungs-Bild. Kino I*, Frankfurt am Main 1997 [zuerst 1983].
- Engel 2010, Drei Werkphasen
Manfred Engel, *Drei Werkphasen*, in: *Kafka Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, hg. v. Manfred Engel und Bernd Auerochs, Stuttgart / Weimar 2010, S. 81-90.
- Fingerhut 1979, Phase
Karlheinz Fingerhut, *Die Phase des Durchbruchs (1912-1915) ('Das Urteil', 'Die Verwandlung', 'In der Strafkolonie' und die Nachlaßfragmente)*, in: *Kafka-Handbuch in zwei Bänden. Bd. 2: Das Werk und seine Wirkung*, hg. v. Hartmut Binder, Stuttgart 1979, S. 262-313.
- Fingerhut 2009, Verwandlung
Karlheinz Fingerhut, *Die Verwandlung*, in: *Franz Kafka. Romane und Erzählungen*, hg. v. Michael Müller, Stuttgart 2009, S. 42-74.
- Fludernik 1996, 'Natural' Narratology
Monika Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, London 1996.
- Genette 1994, Erzählung
Gérard Genette, *Die Erzählung*, übers. v. Andreas Knop, München 1994.
- Gray 2009, Urteil
Richard T. Gray, *Das Urteil – Unheimliches Erzählen und die Unheimlichkeit des bürgerlichen Subjekts*, in: *Franz Kafka. Romane und Erzählungen*, hg. v. Michael Müller, Stuttgart 2009, S. 11-41.
- Grund 1996, Verwandlung
Uwe Grund, *Die Verwandlung. Vergleichende Beobachtungen zu Erzähltext und Film*, in: *Literaturverfilmung*, hg. v. Wolfgang Gast, Bamberg 1993, S. 159-171.
- Herman 2004, Transmedial Narratology
David Herman, *Toward a Transmedial Narratology*, in: *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, hg. v. Marie-Laure Ryan, Lincoln 2004.
- Herman 2009, Beyond
David Herman, *Beyond Voice and Vision: Cognitive Grammar and Focalization Theory*, in: *Point of View, Perspective, and Focalization*. Mo-

deling Mediation in Narrative, hg. v. Peter Hühn, Wolf Schmid und Jörg Schönert, Berlin 2009, S. 119-142.

Jesch / Stein 2009, Perspectivization
Tatjana Jesch und Malte Stein, Perspectivization and Focalization: Two Concepts – One Meaning? An Attempt at Conceptual Differentiation, in: Point of View, Perspective, and Focalization. Modeling Mediation in Narrative, hg. v. Peter Hühn, Wolf Schmid und Jörg Schönert, Berlin 2009, S. 59-78.

Kafka 2002, Das Urteil
Franz Kafka, Das Urteil, in: Ders., Drucke zu Lebzeiten, hg. v. Wolf Kittler, Hans-Gerd Koch und Gerhard Neumann, Frankfurt am Main 2002, S. 41-61.

Kafka 2002, Verwandlung
Franz Kafka, Die Verwandlung, in: Ders., Drucke zu Lebzeiten, hg. v. Wolf Kittler, Hans-Gerd Koch und Gerhard Neumann, Frankfurt am Main 2002, S. 113-200.

Karpff 1994, Strukturanalyse
Jutta Karpff, Strukturanalyse der mittelalterlichen Bilderzählung. Ein Beitrag zur kunsthistorischen Erzählforschung, Marburg 1994.

Kemp 1989, Text des Bildes
Wolfgang Kemp, Der Text des Bildes, München 1989.

Kuper 2003, Metamorphosis
Peter Kuper, The Metamorphosis, New York 2003.

Lessing 1964 [1766], Laokoon
Gotthold Ephraim Lessing, Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie, Stuttgart 1964 [zuerst 1766].

Lohmeier 1996, Hermeneutische Theorie
Anke-Marie Lohmeier, Hermeneutische Theorie des Films, Tübingen 1996.

Mahne 2007, Transmediale Erzähltheorie
Nicole Mahne, Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen 2007.

Martinez / Scheffel 2007, Erzähltheorie
Matias Martinez und Michael Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, 7. Aufl., München 2007.

McCloud 1993, Understanding
Scott McCloud, Understanding Comics. The Invisible Art, New York 1993.

Mink 1978, Narrative Form
Louis O. Mink, Narrative Form as a Cognitive Instrument, in: The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding, hg. v. Robert H. Canary und Henry Kozicki, Madison 1978, S. 129-149.

Mitry 1965, Esthétique
Jean Mitry, Esthétique et psychologie du cinéma, Bd. II, Paris 1965.

Nünning / Nünning 2002, Erzähltheorie
Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär, hg. v. Ansgar Nünning und Vera Nünning, Trier 2002.

Packard 2006, Anatomie
Stephan Packard, Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse, Göttingen 2006.

Peeters 1991, Case
Benoît Peeters, Case, Planche, Récit. Comment lire une bande dessinée, Rournai 1991.

Rajewsky 2002, Intermedialität
Irina O. Rajewsky, Intermedialität, Tübingen 2002.

Ritzer 2010, Verwandlung
Monika Ritzer, Die Verwandlung, in: Kafka Handbuch. Leben – Werk – Wirkung, hg. v. Manfred Engel und Bernd Auerochs, Stuttgart / Weimar 2010, S. 152-163.

Schmitz-Emans 2004, Kafka

Monika Schmitz-Emans, Kafka in European and US Comics. Intermedial and Intercultural Transfer Processes, in: Revue de littérature comparée 78 (2004) H. 4, S. 485-505.

Schüwer 2008, Comics
Martin Schüwer, Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur, Trier 2008.

Weitzmann 1947, Illustration
Kurt Weitzmann, The Illustration in Roll and Codex, Princeton 1947.

Wickhoff 1912, Genesis
Franz Wickhoff, Römische Kunst (Die Wiener Genesis), in: Die Schriften Franz Wickhoffs, hg. v. Max Dvorak, Bd. 3, Berlin 1912.

Wolf 1999, Musicalized Fiction
Werner Wolf, Musicalized Fiction and Intermediality. Theoretical Aspects of Word and Music Studies, in: Word and Music Studies. Defining the Field, hg. v. Walter Bernart, Steven P. Scher und Werner Wolf, Amsterdam 1999, S. 37-58.

Wolf 2002, Narrativität
Werner Wolf, Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie, in: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär, hg. v. Ansgar Nünning und Vera Nünning, Trier 2002, S. 23-87.

Wolff 1966, Briefwechsel
Kurt Wolff, Briefwechsel eines Verlegers. 1911-1963, hg. v. Bernhard Zeller und Ellen Otten, Frankfurt am Main 1966.

Abbildungen

Abb. 1: Kafka kurz und knapp, S. 30 © 1993 by David Zane Mairowitz und Robert Crumb. Für die dt. Übersetzung © 1995 by www.Zweitausendeins.de, Postfach 610 637, 60381 Frankfurt/M.

Abb. 2: Kafka kurz und knapp, S. 34 © 1993 by David Zane Mairowitz und Robert Crumb. Für die dt. Übersetzung © 1995 by www.Zweitausendeins.de, Postfach 610 637, 60381 Frankfurt/M.

Abb. 3: Die Verwandlung, o.S. © Eric Corbeyran und Richard Horne, Die Verwandlung von Franz Kafka, München: Knesebeck 2010.

Abb. 4: Die Verwandlung, o.S. © Eric Corbeyran und Richard Horne, Die Verwandlung von Franz Kafka, München: Knesebeck 2010.

Abb. 5: Die Verwandlung, o.S. © Eric Corbeyran und Richard Horne, Die Verwandlung von Franz Kafka, München: Knesebeck 2010.

Abb. 6: Die Verwandlung, o.S. © Eric Corbeyran und Richard Horne, Die Verwandlung von Franz Kafka, München: Knesebeck 2010.

Zusammenfassung

In den letzten Jahren hat sich die narratologische Forschung immer mehr über ihre ursprünglichen Grenzen hinaus entwickelt. Im Rahmen einer "intermedialen Narratologie" ist auch nach dem narrativen Vermögen von nicht (oder nicht rein) verbalen Medien zu fragen. Zur Filmerzählung liegen bereits einige umfassende Untersuchungen vor; eine "Baustelle" stellt noch im-

mer das hybride Medium Comic dar.

In diesem Aufsatz werden im Besonderen Comics untersucht, denen ein literarischer Prätext zugrunde liegt. Sofern es sich um eine ernstgemeinte Adaption bzw. Transformation handelt, wird nicht nur der "Stoff" (die story oder histoire der literarischen Erzählung) einem Medienwechsel unterzogen, sondern auch die Diskursebene, die Art und Weise der Erzählung. Für den Comic allgemein wie auch für den Literaturcomic ist die Frage nach der Erzählperspektive zentral, die zunächst für die visuelle und die verbale Ebene getrennt gestellt werden muss. Gerade für die visuelle Ebene scheint sich Genettes visuelle Metapher der "Fokalisierung" zu eignen.

Anhand zweier Comic-Adaptionen zu Texten Franz Kafkas wird gezeigt, wie die Comicerzählung perspektiviert wird, um im Anschluss zu untersuchen, inwiefern Genettes Fokalisierungskategorien auf diese Phänomene anwendbar sind. Wenn das Fokalisierungskonzept, wie im vorliegenden Aufsatz, auf die Ebene der visuellen Perspektivierung im Comic übertragen wird, sind jedoch nicht nur Innen- und Außensicht zu unterscheiden, sondern alle drei Typen der Fokalisierung in Betracht zu ziehen.

Autorin

Juliane Blank, Studium der Germanistik, Anglistik und Kunstgeschichte in Jena, zur Zeit Arbeit an einer Dissertation zu Literaturadaptionen im Comic. Seit 2008 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Saarbrücken.

Ausgewählte Publikationen:

-Alles ist zeigbar? Der Comic als Medium der Wissensvermittlung nach dem iconic turn. In: KulturPoetik 10 (2010) 2.

-"Ein rechtes Wollustferkel". Erotisierung und Selbstzensur in Wilhelm Heineses italienischen Kunstbeschreibungen. Erscheint in: Lenz-Jahrbuch 2010.

-Der Text als Bildauslöser. Beobachtungen zu einer bildlichen Metaebene im Don Quijote, erscheint in: Intermedial Don Quixotes – Die Nachleben Don Quijotes in den Künsten, hg. v. Wolfgang G. Müller, voraussichtlich 2011.

Titel

Juliane Blank, Erzählperspektive im Medienwechsel. Visuelle Fokalisierung in Comic-Adaptionen von Texten Franz Kafkas, in: kunsttexte.de, Nr. 1, 2011 (14 Seiten), www.kunsttexte.de.