

Thomas Dalboth

Schachnovelle im Comic. Ein komparatistischer Blick auf Stefan Zweigs Novelle und Thomas Humeaus Adaption

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20068>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Dalboth, Thomas: *Schachnovelle im Comic. Ein komparatistischer Blick auf Stefan Zweigs Novelle und Thomas Humeaus Adaption*. Siegen: Universi – Universitätsverlag Siegen 2023 (SieGN - Siegen Research in Graphic Narrative 2). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20068>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://dspace.ub.uni-siegen.de/handle/ubsi/2508>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Thomas Dalboth

***SCHACHNOVELLE* im Comic**

Ein komparatistischer Blick
auf Stefan Zweigs Novelle
und Thomas Humeaus Adaption



SIEGEN RESEARCH IN GRAPHIC NARRATIVE | SIEGN | Band II

Daniel Stein [Hrsg.]

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN

Thomas Dalboth

***SCHACHNOVELLE* im Comic**

SIEGEN RESEARCH IN GRAPHIC NARRATIVE | SIEGN | Band II

Daniel Stein (Hrsg.)

Thomas Dalboth

***SCHACHNOVELLE* im Comic**

Ein komparatistischer Blick
auf Stefan Zweigs Novelle
und Thomas Humeaus Adaption

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Impressum

Rechte an den Abbildungen

By Thomas Humeau © Editions Sarbacane, Paris, www.editions-sarbacane.com

Satz

Thomas Dalboth

Umschlag

Kordula Lindner-Jarchow M.A.

Druck und Bindung

UniPrint, Universität Siegen

Siegen 2023: universi – Universitätsverlag Siegen

www.uni-siegen.de/universi

ISBN 978-3-96182-146-4

doi.org/10.25819/ubsi/10315

Dieser Band erscheint unter der
Creative Common Lizenz CC BY SA



Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	7
Vorwort	9
Danksagung	13
1 Einleitung	15
2 Präliminarien: Comic und Adaption	21
2.1 Der Comic und die Graphic Novel	22
2.2 Stilmittel des Comics: Eine kleine Auswahl	29
2.3 Literaturadaptionen	34
2.3.1 Literaturadaptionen im Film	35
2.3.2 Literaturadaptionen im Comic	38
2.4 Forschungsstand	41
2.5 Modulares Analysemodell von Literaturadaptionen im Comic .	45
2.6 Zwischenfazit	46
3 Prätext: Stefan Zweigs <i>Schachnovelle</i>	49
3.1 Entstehungsgeschichte	49
3.2 Einordnung der Novelle	52
3.3 Die Rahmenhandlung: Vier Schachpartien	55
3.4 Die Binnenhandlungen: Eine Gegenüberstellung	59

3.5	Der Raum und die Dichotomie des Seins und Nichtseins	73
3.6	Die Wiederholung	80
3.7	Zwischenfazit	83
4	Analyse der Graphic Novel	85
4.1	Oberfläche des Comics: Farbdramaturgie – Vereinfachte Darstellung – Popkultur	85
4.2	Handlung: Frauenfiguren – Dingsymbol – Anachronismen . . .	92
4.3	Figuredarstellung: Zwischen Realität und Abstraktion – Verlust der Stimme	97
4.4	Szenerie: Raumlosigkeit – Beklemmung – Freiheit	101
4.5	Perspektivierung: Isolation – Tiefe – Fokalisierung	106
4.6	Paratext: Adaption <i>frei</i> nach Stefan Zweig – Verrücktheit der Großmeister	108
4.7	Kontext: Beeinflussung durch die <i>Schachnovelle</i> – Schullektüre	112
4.8	Zwischenfazit	114
5	Synopsis: Ein Blick zwischen Novelle und Graphic Novel	115
5.1	Wirkung und Zweck der Änderungen	116
5.2	Die Darstellung von Zeit und Raum	126
5.3	Die Wiederholung	132
5.4	Inspirationen aus der Popkultur	135
5.5	Werktreue und künstlerische Freiheit	141
5.6	Zwischenfazit	144
6	Fazit und Ausblick	145
	Literatur	149

Abbildungsverzeichnis

4.1	Ganzseitiges Panel zur Isolation des Raumes	88
4.2	Die drei „geliebten Kameraden“	98
4.3	Vorlagen der drei „geliebten Kameraden“	99
a	Alexander Aljechin	99
b	Emanuel Lasker	99
c	Savielly Tartakower	99
4.4	Cameo des Autors Stefan Zweig	100
4.5	Hotel Métropole am Morzinplatz 4 in Wien	102
4.6	Das namenlose Hotel in der Graphic Novel-Adaption	103
4.7	Ganzseitiges, gekacheltes Panel in Schachbrettopitik	105
4.8	Ganzseitiges Panel mit dem Wurf des Schachbuchs	107
5.1	Ganzseitiges Panel mit dem Schachspiel im Geist	122
5.2	B. und Emma mit Halt an der Reling	128
5.3	Ganzseitiges Panel des Schwarzen Hundes	131
5.4	Aufgerissener Mund bei Wiederholung des Traumas	133
5.5	Abendball auf dem Schiff	135

Vorwort

Zwei Jahre sind seit der Veröffentlichung von Lia Roxana Donadons *Mafalda: Quinos Comicstrip als Gesellschaftskritik im Argentinien der 1960er und 70er Jahre*, dem ersten Band der Buchreihe Siegen Research in Graphic Narrative (SIEGN), vergangen. Nun liegt mit Thomas Dalboth's *Schachnovelle im Comic: Ein komparatistischer Blick zwischen Stefan Zweigs Novelle und Thomas Humeaus Graphic Novel* der zweite Band dieser Reihe vor. Statt Zeitungsstrips stehen hier nun eine Novelle und ein grafischer Roman im Zentrum des Interesses. Statt auf Argentinien richtet sich der Blick auf Österreich während der Nazizeit, einem der Handlungsorte in Zweigs Novelle, und auf das Frankreich der Gegenwart, dem Schaffenskontext des Illustrators Thomas Humeau. Doch so weit weg von Mafalda und Quinos Argentinien, wie es im ersten Moment erscheinen mag, ist das alles gar nicht. Denn erstens schrieb Zweig seine *Schachnovelle*, die inzwischen zu den Klassikern der Weltliteratur zählt, im brasilianischen Exil, wo sich Zweig mit seiner Frau auf der Flucht vor den Nazis aufhält und wo sich beide noch vor deren Publikation das Leben nehmen. Zweitens erschien auch genau dort die erste Ausgabe der Novelle in der portugiesischen Übersetzung von Elias Davidovich und Odilon Gallotti (Editora Guanabara, Rio de Janeiro, 1942), und nur wenige Monate später ging die erste (sehr kleine) deutschsprachige Erstausgabe in Argentinien in Druck (Pigmalión, Buenos Aires, 1942), bevor das Büchlein in Europa erstmals 1943 in Stockholm im Exilverlag Gottfried Bermann Fischer aufgelegt wurde. Insofern ist der

Weg von Quinos Argentinien zu Zweigs Novelle, deren Handlung auf einer Schiffsreise von New York nach Buenos Aires spielt, trotz aller Unterschiede am Ende dann doch nicht so weit, wie man es vielleicht zunächst vermutet hätte. Mit Thomas Humeau zeichnet zudem ein Illustrator für die grafische Adaption des Novellenstoffs verantwortlich, der sich 2013 zusammen mit dem Autor Maxence Emery in der bande dessinée *Printemps noir* (erschienen bei BOITE A BULLES), der Lebensgeschichte des vor Fidel Castro ins spanische Exil geflohenen Kubaners Alejandro Gonzalez Raga, mit den historischen, politischen und wirtschaftlichen Verhältnissen des karibischen Inselstaates auseinandergesetzt hatte. Die grafische Literatur, das lehren uns diese vielfältigen Verbindungen nach Süd- und Lateinamerika, ist international, und sie interessiert sich häufig für grenzüberschreitende Geschichte(n).

Mit seiner Untersuchung der Zweig'schen Novelle und der Humeau'schen bande dessinée (2015 unter dem französischen Originaltitel *Le joueur d'échecs* bei Éditions Sarbacane und 2016 in der deutschen Übersetzung von Anja Kootz im Knesebeck Verlag erschienen) bewegt sich Thomas Dalboth durchaus auf etabliertem Terrain. Denn die Entstehung und Entwicklung der modernen Comicforschung fußt zu nicht unerheblichen Teilen auf der Beschäftigung mit grafischen Adaptionen literarischer Texte. Doch während sich ein beträchtlicher Teil dieser Comicforschung weitgehend auf die Analyse der grafischen Erzählungen konzentriert und die adaptierte Literatur allenfalls als Ausgangsmaterial berücksichtigt, widmet sich die vorliegende Studie beiden Werken mit der gleichen Energie und Aufmerksamkeit. Wer die folgenden Seiten liest, wird daher nicht nur viel Grundlegendes über die Adaption literarischer Texte in grafische Literatur erfahren, sondern noch viel mehr Wissenswertes über Zweigs letztes, politisch immer noch aktuelles Werk und Humeaus faszinierende

und überaus zeitgemäße Graphic Novel. Wer gerne Schach spielt, wird sich an diesem Buch und seinen Gegenständen ohnehin erfreuen.

SIEGEN, DEN 05.02.2023

DANIEL STEIN

Danksagung

Meine erste akademische Auseinandersetzung im Bereich der Comics war eine universitäre Hausarbeit über Art Spiegelmans Comic *Maus* im Rahmen des Seminars *Deutsch-jüdische Literatur seit 1945*. Stefan Zweigs *Schachnovelle* wiederum begleitet mich seit vielen Jahren in immer wiederkehrender Lektüre. Die Verknüpfung dieser Interessen fußte 2021 schließlich in die Entstehung meiner Masterarbeit, aus der dieses kleine Buch, überarbeitet und ergänzt, entstanden ist.

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei meiner Dozentin, Erstgutachterin sowie Lektorin des Buches, PD Dr. Anne Maximiliane Jäger-Gogoll, die mich mit viel Offenheit, Anmerkungen, Gedanken und Inspirationen sowie ihrem Verständnis auf dem Weg begleitet hat. Weiterhin gilt mein Dank Professor Dr. Daniel Stein, der mir spontan, ohne vorherigen Kontakt, seine Mitwirkung als Zweitgutachter zusagte und mir später die Veröffentlichung als Buch anbot, bei der er mich mit viel konzeptioneller Freiheit und in konstruktiven Gesprächen unterstützte. Darüber hinaus zu danken habe ich Sebastian und Louisa für die Hilfe beim Korrekturlesen der Masterarbeit. Dem Verlag *Sarbacane* danke ich für die Genehmigung, Abbildungen aus Humeaus *Graphic Novel* zu drucken.

Nicht zuletzt möchte ich im besonderen Maße meinen Eltern danken: Meinem zu früh verstorbenen Vater Friedhelm, der mich als Kind mit nach

Gallien nahm, und meiner Mutter Anna-Maria, die mir in dieser Zeit Entenhausen zeigte. Beide gaben mir im eigenen Vorbild gleichermaßen das Interesse an Literatur mit. Euch beiden widme ich dieses Buch.

THOMAS DALBOTH

1 Einleitung

Als Stefan Zweig 1931 an Richard Strauss schrieb, er halte „nur jene Novellen und Romane für gut, die soviel sichtliche Geschehnissubstanz haben, daß sie sich verfilmen lassen“¹, zog er womöglich nicht in Betracht, dass seine eigene *Schachnovelle* in den folgenden Jahren eine Vielzahl unterschiedlicher Adaptionen erfahren würde. Es existieren Hörbücher, Theaterinszenierungen, mehrere Verfilmungen und drei Opern-Libretti, für die Zweigs Novelle die Vorlage war.² Das Interesse an der *Schachnovelle* scheint dabei ungebrochen zu sein, manchmal wird sie gar die berühmteste Erzählung über das Schachspiel im 20. Jahrhundert genannt.³ Mit Thomas Humeaus Adaption in der Form eines Comics, *Die Schachnovelle*, liegt seit 2016 im deutschsprachigen Raum eine weitere Adaption in einem neuen Medium vor und unterstreicht damit die Beobachtung von Juliane Blank, die im

1 Strauss/Zweig: 1957; zitiert nach Manfred Mittermayer. „Verfilmungen von Zweigs Texten“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 864–875, S. 864.

2 Vgl. Klemens Renoldner und Norbert Christian Wolf. „Schachnovelle (1942)“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 233–245, S. 243.

3 Vgl. Ernst Strouhal. „... das eigentliche Genie dieser Stadt‘ Stefan Zweig, das Schachspiel und der Verlust des Kosmopolitischen“. In: *„Ich gehöre nirgends mehr hin!“ Stefan Zweigs Schachnovelle – Eine Geschichte aus dem Exil*. Hrsg. von Klemens Renoldner und Peter Karlhuber. Salzburg: Verlag des Salzburg Museum, 2017, S. 19–27, S. 19.

Fazit ihres Buches *Literaturadaptionen im Comic* feststellt: „Adaptionen scheinen im Moment überall zu sein“⁴.

Thomas Humeaus *Die Schachnovelle* wurde dabei von Leserinnen und Lesern sowie von der Literaturkritik unterschiedlich aufgefasst: Hanisch betont die „ebenso kunstvolle Graphic Novel“⁵, die der *Schachnovelle* an die Seite zu stellen sei und vermutet einen positiven Einfluss auf zukünftige Abiturienten. Rousselage bescheinigt dem Comic „Atmosphäre“, kritisiert aber zugleich, dass der „klaustrophobische[] Charakter“⁶ durch die sprechenden Gegner wegfallen. Auf dem Blog *Comicleser* wird er als „eine mehr als legitime Übertragung ins Medium Comic“⁷ bezeichnet, und auch auf *Comickunst* heißt es, „das Ergebnis ist großartig“⁸. Diesen überwiegend positiven Stimmen steht mit Lungershausen auch eine negativere gegenüber, die den Comic mit 6 von 10 Punkten bewertet und insbesondere den veränderten Charakter der Figuren sowie die Ausgestaltung der neuen Figuren kritisiert.⁹

Mit Michaela Rass gibt es bislang in der deutschsprachigen Literatur jedoch erst eine Autorin, die sich literaturwissenschaftlich intensiver mit der Graphic Novel *Die Schachnovelle* von Thomas Humeau auseinandergesetzt

4 Juliane Blank. *Literaturadaptionen im Comic: Ein modulares Analysemodell*. Bd. 1. Bildnarrative: Studien zu Comics und Bilderzählungen. Berlin: Bachmann, 2015, S. 369.

5 Thorsten Hanisch. *Stefan Zweigs DIE SCHACHNOVELLE*. Feb. 2017. URL: <https://www.comic.de/2017/02/stefan-zweigs-die-schachnovelle/> (besucht am 08.06.2021).

6 Ruth Rousselage. „Abgezweigt: die ‚Schachnovelle‘ als Comic“. In: *Saarbrücker Zeitung* (Feb. 2017). URL: https://www.saarbruecker-zeitung.de/nachrichten/kultur/abgezweigt-die-schachnovelle-als-comic_aid-1764495 (besucht am 04.04.2021).

7 Comicleser-Redaktion. *Die Schachnovelle (Knesebeck)*. Dez. 2016. URL: <https://www.comicleser.de/?p=4835> (besucht am 08.06.2021).

8 Comickunst-Redaktion. *Die Schachnovelle*. Nov. 2016. URL: <https://comickunst.wordpress.com/2016/11/14/die-schachnovelle/> (besucht am 08.06.2021).

9 Vgl. Gerrit Lungershausen. *Die Schachnovelle*. Comicmagazin. Sep. 2017. URL: <https://comicgate.de/rezensionen/die-schachnovelle/> (besucht am 18.08.2021).

hat.¹⁰ Juliane Blank bietet derweil im Rahmen ihrer Dissertation ein Analysemodell an, das sich der besonderen Herausforderungen von Literaturadaptionen in Comics angenommen hat.¹¹ Diese Vorarbeit und das noch junge Forschungsgebiet der Literaturadaptionen im Comic macht es sehr reizvoll, sich mit einem Vergleich der *Schachnovelle* Zweigs und derer Humeaus im Rahmen einer kleinen Studie auseinanderzusetzen. Hierdurch soll es – analog zum Schachspiel – gelingen, das im Vordergrund stehende Schwarz-Weiß-Schema, dessen Nuancen sich erst beim näheren, im besten Fall systematischen, Hinsehen ergeben, zu durchdringen. Ein Schachbrett ist in seinen 64 Feldern klassisch in Schwarz und Weiß unterteilt – ebenso sind es seine 2 x 16 Figuren. Selbst das Druckerzeugnis des Buches, die schwarze Tinte auf weißem Papier, folgt dieser Thematik. Thomas Humeau löst sich aus diesem Schema in seiner Graphic Novel deutlich heraus und koloriert den Text von Stefan Zweig nicht nur, sondern schafft damit auch eigene Akzente.

Das Ziel dieser Ausarbeitung ist es daher, Stefan Zweigs *Schachnovelle* und die Graphic Novel von Thomas Humeau komparatistisch zu untersuchen. Ein Fokus liegt dabei auf der Symbolik und den Gegensätzen, die die *Schachnovelle* bietet. Wie schafft es die Graphic Novel, sowohl die Kontraste als auch die Vielschichtigkeit der Figuren und der Handlung zu transponieren und welche Wirkung lösen die eingesetzten Mittel bei den Leserinnen und Lesern aus? Wie wird die Sprache zeichnerisch inszeniert? Wie sind die künstlerischen Freiheiten in der Umsetzung hinsichtlich der Einordnung der Graphic Novel zu beurteilen? Dieses Buch soll dabei auf die in der Sekundärliteratur häufig diskutierten Motive der *Schachnovel-*

10 Vgl. Michaela Rass. „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“. Zum Literaturcomic *Die Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 149–164.

11 Vgl. Blank, *Literaturadaptionen im Comic*.

le eingehen, um die komparatistische Untersuchung in diese Richtung zu lenken.

Das zweite Kapitel widmet sich zunächst den begrifflichen und stilistischen Grundlagen des Comics. So wird in Kapitel 2.1 eine Definition erarbeitet, um den Comic von anderen Medien abgrenzen zu können. Dabei wird insbesondere auch auf den Begriff der *Graphic Novel* eingegangen. Im Anschluss, in Kapitel 2.2, findet eine kurze Erläuterung von wichtigen und prägnanten Stilmitteln und ihrer Funktion statt. Nachdem damit die wichtigsten Grundlagen zum Comic behandelt wurden, wird im Kapitel 2.3 die Literaturadaption betrachtet. Nach einer ersten Einordnung gliedert sich diese Betrachtung in Literaturadaptionen im Film und Literaturadaptionen im Comic. Trotz des Gegenstandes dieses Buches wird sich die zusätzliche Betrachtung der filmischen Adaption als fruchtbar erweisen, da einige stilistische Werkzeuge der beiden Medien sich berühren und zudem die deutlich längere Tradition der Verwertung literarischer Vorlagen entsprechend herangezogen werden kann. Die anschließende Darstellung des derzeitigen Forschungsstands in Kapitel 2.4 führt daraufhin zur kurzen Vorstellung der späteren Methodik der Analyse in Kapitel 2.5.

Die auf diesem Analysemodell aufbauende Untersuchung erfolgt im Anschluss in den Kapiteln 3 und 4. Abweichend von Blanks Modell soll hier die Betrachtung von Stefan Zweigs *Schachnovelle* über die dortigen prätextuellen Analysekatoren von Kapitel 3.2 hinausgehen. So werden die Rahmenhandlung in 3.3 bzw. Binnenhandlungen in 3.4 als eine Art ausgeweitete und deutende Synopsis behandelt, um anschließend zwei weitere intensivere Betrachtungspunkte in den Unterkapiteln 3.5 und 3.6 zu durchdringen. Die Entscheidung zur Ergänzung der Analysekatoren liegt insbesondere darin begründet, dass dieses Buch nicht ausschließlich eine Analyse der *Graphic Novel* von Thomas Humeau vornehmen soll, sondern eine

vergleichende Analyse der beiden Werke, und dass nur so die unterschiedlichen Motive und Themen genauer durchleuchtet werden können.

Die Analyse der Graphic Novel wiederum erfolgt in Kapitel 4 auf Basis von Blanks Kategorien, um anschließend in Kapitel 5 beide Werke direkt einander gegenüberzustellen. In diesem Diskussionsteil werden zunächst die Änderungen des Stoffes in 5.1 besprochen, um von dort auf die im Prätext hervorgehobenen Themen von Zeit und Raum sowie der Wiederholung einzugehen. Aufbauend auf vorherigen Erkenntnissen finden sich in 5.4 Inspirationen aus und Referenzen zur Popkultur, die Einzug in Humeaus Werk gefunden haben. Auf diese Diskussion aufbauend, können die Änderungen im Unterkapitel 5.5 hinsichtlich der Werktreue und der künstlerischen Freiheit eingeordnet werden, um den Versuch einer Kategorisierung vorzunehmen.

Im abschließenden Schlussteil, dem Kapitel 6, sollen alle wichtigen Elemente zusammengefasst werden. Ein kurzer Ausblick auf weitere Forschungsfragen soll das Buch beschließen.

2 Präliminarien: Comic und Adaption

Über den zeitlichen und faktischen Ursprung der Kunstform *Comic* ist bislang keine eindeutige Klarheit gewonnen, was nicht zuletzt an seiner schwierigen Definition liegt. Als Ursprung werden Höhlenmalereien, der Teppich von Bayeux (11. Jhd.), die satirischen Darstellungen von William Hogarth (18. Jhd.), die Bildgeschichten des Rodolphe Töpffer (19. Jhd.) oder auch die Karikaturen von George Cruikshank (19. Jhd.) genannt.¹² Ein eindeutiger, wenn auch eher cartoonistischer Stil, findet sich auch in den politischen Satiren von William Dent aus dem späten 18. Jhd.¹³ Dort werden bereits Dialogtexte den sprechenden Figuren mit Linien zugewiesen. Die Praxis der Literaturadaption hingegen ist zeitlich klarer einzuordnen und hat insbesondere in Form der Theateradaption eine Tradition bis in die Antike, etwa mit den Texten Homers. Bis heute werden literarische Veröffentlichungen als Vorlage oder Inspiration für viele weitere Kunstformen verwendet.

Bevor die eigentliche Untersuchung der Novelle und Graphic Novel beginnen kann, dient dieses Kapitel dazu, begriffliche Grundlagen des Comics zu klären. Zu diesem Zweck wird zunächst versucht, eine Definition des

12 Vgl. Stephanie Hoppeler, Lukas Etter und Gabriele Rippl. „Intermedialität in Comics. Neil Gaimans *The Sandman*“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 53–79, S. 55 f.

13 S. The Trustees of the British Museum. *Political satire: a boxing match with Pitt laying Fox out on the floor while their seconds pass comment*. 1793. URL: <https://www.britishmuseum.org/collection/image/149395001> (besucht am 29.03.2022).

Gegenstandes zu finden, um darauf aufbauend eine Auswahl seiner Werkzeuge und Stilmittel vorzustellen. Anschließend wird der derzeitige Stand der Comicforschung aufgezeigt, um im Anschluss Wege der Literaturadaption darzustellen.

2.1 Der Comic und die Graphic Novel

Zwischen den 1940er und 1960er Jahren sah die Comicindustrie ihren hauptsächlichen Leser als 10-jährigen Jungen („10-year old from Iowa“¹⁴), und erwachsene Comicleser wurden weder ernst genommen, noch als intelligent betrachtet.¹⁵ In den 1950er Jahren fand der Comic darüber hinaus negative Beachtung aus literaturpädagogischer Sicht, wurde als minderwertig eingestuft und sogar als Bedrohung der Lesekultur betrachtet.¹⁶ Im Anschluss daran setzten bis in die 1960er Jahre sogenannte *Schundkämpfe* rund um den Comic ein.¹⁷ Sie wurden, so schreibt Ditschke, als „genuin triviale, massenkulturelle oder ideologisch verbrämte Kulturprodukte wahrgenommen“¹⁸. Gegenüber der deutschen Rezeption gestaltete sich die Anerkennung in Frankreich durchaus konträr: Der französische Schriftsteller und Journalist Francis Lacassin prägte für den Comic in den 1970er Jahren, zunächst in Frankreich, den Begriff der

14 Will Eisner. *Comics & Sequential Art*. 19. Auflage. Tamarac: Poorhouse Press, 2000, S. 141.

15 Vgl. *ibid.*

16 Vgl. Bernd Dolle-Weinkauff. „Comic“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Klaus Weimar, Harald Fricke, Klaus Grubmüller et al. Bd. I (A-G). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 312–315, S. 313.

17 Vgl. Dolle-Weinkauff, *a. a. O.*, S. 314.

18 Stephan Ditschke. „Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 265–280, S. 265.

neunten Kunst¹⁹ und nahm ihn in die Enzyklopädie *Grand encyclopédie alphabétique Larousse* auf.²⁰

Bei der wissenschaftlichen Betrachtung des Comics stellt sich das bereits eingangs angerissene Problem, eine allgemeingültige Definition des Mediums zu finden. Es existieren eine Vielzahl von allgemeingültigen Versuchen oder vereinzelt Arbeitsdefinitionen, die teilweise übereinstimmen, sich ergänzen mögen, aber sich auch in unterschiedliche Richtungen bewegen. Die Definition des Gegenstandes stellt bis heute eine Herausforderung dar; Klaus Schikowski spricht sogar von einer „unmöglichen Definition“²¹, was vor allem an den vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten des Comics liege.²² So soll daher an dieser Stelle keine grundlegend neue Diskussion stattfinden, sondern einige Definitionen aufgegriffen werden – allgemein bis speziell –, um im Anschluss eine Arbeitsdefinition formulieren zu können. Diese dient dazu, den Gegenstand ein- und abgrenzen zu können.

Duden Online beschreibt den Begriff *Comic* als „(meist als Buch oder Heft veröffentlichte) [gezeichnete] Bildgeschichte“²³, was letztlich direkt auf die Wortbedeutung *comic* von *comic strip* zurückgeht. Diese Definition deckt sich mit dem französischen Begriff des *Bande Dessinée*, der auf deutsch übersetzt ebenfalls *gezeichneter Bildstreifen* bedeutet.²⁴ Klar erkennbar ist in dieser, auf das Wort zurückgehenden, Definition auch die mediale

19 Der Begriff (fr.: *le neuvième art*) deutet dabei auf die Definition der acht Künste, bestehend aus *Architektur*, *Musik*, *Skulptur*, *Malerei*, *Poesie* und *Tanz* sowie die ebenfalls später hinzugefügten Künste der *Kinematographie* und das *Fernsehen*.

20 Vgl. Andreas C. Knigge. „Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 3–37, S. 29.

21 Klaus Schikowski. *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2018. Ditzingen: Reclam, 2018, S. 26.

22 Vgl. *ibid.*

23 Duden-Redaktion. *Comic, der oder das*. o. J. URL: <https://www.duden.de/node/29120/revision/29149> (besucht am 01.08.2021).

24 Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 21.

Verbreitung der comic strips in Tages- und Wochenzeitungen als kurze Geschichten zwischen Rätseln und Witzen. Beachtet werden muss jedoch, dass die erste Definition des Dudens das Kriterium der Zeichnung als optional ansieht – auch der Begriff *Bildgeschichte* ist variabel auslegbar. Im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* wird der Begriff *Comic* dagegen schon differenzierter beschrieben als:

Sequenz aus gezeichneten oder montierten Einzelbildern mit integriertem Schrifttext. Strukturbestimmend sind das Arrangement der im Format aufeinander abgestimmten Bildkästen (Panels) und die Textpräsentation in Sprechblasen sowie Blockkommentare.²⁵

Unmittelbar darauf wird er von Cartoons und Fotoromanen abgegrenzt:

Diese Merkmale weisen den Comic als besondere Form der Bildgeschichte aus und unterscheiden ihn vom auf das Einzelbild beschränkten Cartoon. Gegenüber dem Fotoroman hebt er sich als zeichnerisch-graphisches Produkt durch die größere Freiheit zur Gestaltung der erzählten Zeit im Einzelbild ab.²⁶

Übereinstimmend sind die Definitionen des Dudens und Reallexikons darin, dass der Comic ein Gefüge von Bildern ist. Durch die eingeschobene Ergänzung weist Dolle-Weinkauff zumindest auf die zeichnerisch-graphische Produktion hin. Wichtig ist hierbei die Kombination aus Text und Bild, der sich auch Schikowski anschließt, indem er hervorhebt: „Im Comic vereinen sich [...] zwei verschiedene Zeichensysteme, Bild und Sprache“²⁷.

²⁵ Dolle-Weinkauff, „Comic“, S. 312.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Schikowski, *Der Comic*, S. 22.

Eine weitere, häufig verwendete Definition stammt von Scott McCloud in seinem Metacomix *Understanding Comics*. Hier definiert er den Comic als:

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.²⁸

Nebeneinanderstellung von Bildern und anderen Darstellungen in bewusster Abfolge, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Reaktion beim Betrachter hervorrufen sollen.

[Eigene Übersetzung T.D.]

Die Definition McClouds hat in der Literatur zwischenzeitlich fast kanonische Anwendung gefunden²⁹, da sie insbesondere die Verknüpfung des Bildes mit Text oder weiteren Mitteln in ihrer sequenziellen Anordnung berücksichtigt und in den Fokus stellt. Wichtig zu beachten ist dabei auch der sequenzielle Charakter der abgetrennten Einzelbilder, da sich der Comic hierdurch von Cartoons oder Trickfilmen abgrenzen kann, weil die Leser die Lücken imaginativ füllen müssen.³⁰ Die zusammenhängenden Text- und Bildinformationen wiederum bilden gemeinsam eine „synthetische Einheit“³¹ oder auch „eine[n] einzigen Ausdruck“³², die in ihrer Ästhetik aber

28 Scott McCloud. *Understanding Comics*. Reprint. New York: HarperPerennial, 1993, S. 9.

29 Vgl. Fabian Lampart. „se io dico il nome Nemo ...“ Zitatästhetik in italienischen Gegenwarts-Comics“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 203–229, S. 204 f.

30 Vgl. Daniel Stein, Stephan Ditschke und Katerina Kroucheva. „Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 7–27, S. 12.

31 Vgl. Dietrich Grünewald. „Die Kraft der narrativen Bilder“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 17–51, S. 18.

32 Schikowski, *Der Comic*, S. 22.

auch in den so zu transponierenden Informationen dem Comic seinen Charakter geben. Stephan Packard widmet sich in einem Kapitel in der von Julia Abel und Christian Klein herausgegebenen *Einführung zu Comics und Graphic Novels* dem Problem der Definition und Kategorisierung, um dort zur Medialität festzuhalten, dass Comics sowohl gedruckt als auch digital als Web-Comics vorliegen können.³³

Der Comic setzt sich, so an dieser Stelle die Arbeitsdefinition, aus (gezeichneten) Bildern zusammen, die durch die Verknüpfung mit sprachlich-textlichen Informationen eine informierende und ästhetische Einheit eingehen. Betont werden muss der sequenzielle Charakter, der sich durch die Abfolge von Bildern ergibt und die Rezipienten dazu auffordert, imaginativ an der Erzählung mitzuwirken.

Doch wie steht der Comic im Verhältnis zur Graphic Novel? In den ausgehenden 1980er-Jahren beschreibt der Begriff *Graphic Novel* solche Formen von Comics, die sich durch ihren *Umfang und das Buchformat* charakterisieren.³⁴ Der Begriff setzte sich zwischen seiner ersten belegten Erwähnung 1964 bis in die 1980er Jahre gegen weitere Begriffe wie *graphic story* – der bis dahin zeitweise dominierte – durch.³⁵ Geprägt wurde er maßgeblich durch Will Eisner, der sich in seinem Werk *A Contract with God* bewusst gegen die propagierte Profanität des Comics stellen und eine ernsthaftere Betrachtung erreichen wollte.³⁶ Graphic Novels weisen eine dem Roman

33 Vgl. Stephan Packard. „Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: ‚Was ist ein Comic?‘“ In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 56–73, S. 58.

34 Vgl. Paul Williams. *The Novelization of Comics: Dreaming of the Graphic Novel in the Long 1970s*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020, S. 2.

35 Vgl. Williams, *a. a. O.*, S. 3.

36 Vgl. Caroline Bader. „Literaturadaptionen in der Graphic Novel: Eine weitere Axt für das gefrorene Meer in uns?“ In: *Vierte „Tagung der Fachdidaktik“ 2019. Interdisziplinäre fachdidaktische Diskurse zur Bildung für nachhaltige Entwicklung*. Hrsg. von Suzanne Kapelari. Innsbrucker Beiträge zur Fachdidaktik 8. Innsbruck: innsbruck university press, 2020, S. 157–176, S. 159.

identische Publikationsart in Buchform auf, wobei zu beachten ist, dass beide auf unterschiedliche Primärmedien setzen, so Hoppeler: Comics und somit auch Graphic Novels basieren auf „ikonischen und symbolischen Konventionen, die vom Rezipienten als temporale Sequenzen decodiert werden müssen“³⁷. Trotzdem ist die Abgrenzung der Begriffe voneinander nicht eindeutig und stützt sich zu großen Teilen auf eine Marketingstrategie der Verlage, wie Blank in einer Ausgabe des *Comiqhefts* [sic] aufzeigt. Sie beschreibt hier beispielhaft den *Carlsen*-Verlag, der einige seiner Publikationen mit einem Aufkleber, der einem Stempel gleicht, versieht, und sie so als Graphic Novel auszeichnet.³⁸ Diese hier beschriebene, tatsächlich durchgeführte Etikettierung beobachtet Thomas Hausmanninger auch metaphorisch durch die Verwendung des Begriffs und fasst das so verliehene Prädikat im Zusammenhang mit der Verlagspraxis zusammen: „Der Gehalt des Begriffs Graphic Novel ließe sich [...] mit Recht auf das reduzieren, was er haptisch ist, nämlich einen Aufkleber, der auf alles passt, an dem er haftet“³⁹. Blank stellt auch eine groß angelegte Marketingkampagne der Comicbuchverlage fest.⁴⁰

Ole Frahm sieht in der Graphic Novel darüber hinaus auch den Versuch der Industrie, sich vom bisherigen Image der Comics zu lösen, „indem sie sich von deren *Lowbrow*-Image mit Hilfe alltäglicher Beobachtungen, ambivalenter Charaktere und literarischer Strategien absetzt“⁴¹. Mit dem Begriff *lowbrow* greift er dabei eine Kunstrichtung auf, die bereits durch ihren Namen eine wertende Komponente hat. Die Graphic Novel könne durch

37 Hoppeler, Etter und Rippl, „Intermedialität in Comics“, S. 62.

38 Vgl. Juliane Blank. *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*. Comiqheft Nr. 5. Berlin: Bachmann, März 2018, S. 5.

39 Thomas Hausmanninger 2013; zitiert nach Blank, *a. a. O.*, S. 5–7.

40 Vgl. Blank, *a. a. O.*, S. 7.

41 Ole Frahm. „Die Fiktion des Graphischen Romans“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 53–77, S. 54, Hervorhebungen im Original.

die beschriebenen Strategien daher mit dem Image der bereits beschriebenen *Schundliteratur* brechen.⁴² Für Dietrich Grünewald zielt der Marketing-Begriff dabei psychologisch sowohl auf Buchhändler als auch auf Käufer ab, um sich vom vorbelasteten Begriff *Comic* abzuheben. Er betont jedoch zugleich sein eigenes Verständnis des Begriffes, das darin liegt, dass sich ebenfalls ein selbstständiges künstlerisches Prinzip und somit eine eigenständige Kunstform darin etabliert.⁴³ Auch Scott McCloud antwortete in einem Symposium zum Begriff der Graphic Novel kritisch: „What they [Graphic Novels, T.D.] are is a publishing shorthand that says: big fat comic with a spine – and people get that“⁴⁴. Sie seien lediglich dicke Comics mit einem Buchrücken, im Fokus stünde der monetäre Vorteil, der sich durch die Etikettierung ergibt. Im Feuilleton, so spricht Blank es an, ergibt sich durch die Umetikettierung des Mediums Comic die Möglichkeit, diese nun wie Literatur zu besprechen und trotzdem nicht den Eindruck zu vermitteln, dem Leser mit Trivialität entgegen zu treten.⁴⁵ In der wissenschaftlichen Betrachtung könnte der Begriff daher auch als „unsinnig“ angesehen werden, schlussfolgert sie.⁴⁶ Sie greift dabei die Ähnlichkeit des Begriffes im Vergleich mit dem Sammelbegriff *Roman* auf, der selbst auch nur schwierig definiert werden kann, da zu viel unter ihm subsumiert wird.⁴⁷ *Graphic Novel* würde dabei im deutschsprachigen Feuilleton dem Begriff *Comic* merkbar vorgezogen, da sich das Medium erst in Verbindung mit dem Begriff der *Graphic Novel* etabliert habe.⁴⁸ Ditschke wiederum relativiert dies 2009 noch deutlich, indem er anmerkt, dass Comics insbesondere

42 Vgl. Frahm, *a. a. O.*, S. 54.

43 Vgl. Grünewald, „Die Kraft der narrativen Bilder“, S. 19.

44 Bob Thompson. „Drawing Power“. In: *The Washington Post* (Aug. 2008). URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/08/22/AR2008082201263.html> (besucht am 03.08.2021).

45 Vgl. Blank, *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*, S. 18.

46 Vgl. Blank, *a. a. O.*, S. 20 f.

47 Vgl. Blank, *a. a. O.*, S. 25 f.

48 Vgl. Blank, *a. a. O.*, S. 4.

durch ihre Besprechung auf Literaturseiten des Feuilletons, neben anderen Literatur-Rezensionen, als Form von Literatur wahrgenommen würden.⁴⁹ Dennoch, so Blank, sei auffallend, dass der Begriff vor allem im deutschen und englischen Sprachraum beliebt sei und daher vermutlich in diesen Ländern besonders für die Akzeptanz des Mediums benötigt würde.⁵⁰

Nun stellt sich natürlich die Frage, warum sich eine bestimmte Art von Comics durch den Begriff der Graphic Novel von restlichen Vertretern des Mediums positiv abheben soll. Romane werden ebenfalls nicht entwertet, wenn sie Romane genannt werden, obwohl sie durch die reine Nennung des Begriffes in einer Reihe mit Groschen- bzw. Heftromanen liegen. Festgehalten sei daher an dieser Stelle, dass die Abgrenzung der Graphic Novel vom Comic sich als ebenso schwierig erweist, wie die eigentliche Definition des Comics. Augenscheinlich liegt durch die Veröffentlichung in gebundener Buchform eine höhere materielle Wertigkeit vor, die auch auf das Produkt übergehen soll. Der Begriff selbst erfüllt bislang jedoch eher psychologische Zwecke für Händler und Leser, denen durch den Begriff ein gewisser Anspruch und eine Wertigkeit suggeriert werden, die sie beim Begriff *Comic* nicht erwarten würden.

2.2 Stilmittel des Comics: Eine kleine Auswahl

Vorab ist es wichtig zu erwähnen, dass der Comic im Laufe der Geschichte eine Vielzahl von prägenden Stilmitteln hervorgebracht hat, die zu seiner Entwicklung beigetragen haben. Aus dieser Vielzahl an möglichen Werkzeugen werden hier gezielt solche behandelt, die für den Comic allgemein

49 Vgl. Ditschke, „Comics als Literatur“, S. 271.

50 Vgl. Blank, *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*, S. 13.

als charakteristisch betrachtet werden können und in der Analyse des Kapitels 4 von besonderer Relevanz sind: Panels, Sprechblasen, Blocktexte sowie Onomatopoetika und Bewegungslinien.

Panel

Ein einzelnes Panel lässt sich als die kleinste Einheit eines Comics auszeichnen – zu beachten sei jedoch, so betont Schikowski, dass ein einzelnes Panel noch keinen Comic ausmache.⁵¹ Panels können dabei auf verschiedene Weisen gezeichnet werden, um unterschiedliche Effekte auf die Leser zu erzielen⁵²: Solche mit geraden und durchgezogen umrahmten Linien werden dabei meist standardmäßig eingesetzt und üblicherweise für Gegenwärtshandlungen verwendet.⁵³ Abweichend davon deuten geschwungene Linien auf Rückblenden in der dargestellten Zeichnung hin.⁵⁴ Sollen besonders starke Emotionen oder eine erhöhte Lautstärke betont werden, sind auch gezackte Umrahmungen eines Panels üblich.⁵⁵ Möglich ist es auch, dass Panels gar keine durchgezogene Linie erhalten und lediglich durch die inneren Farben und die dazwischenliegenden weißen Flächen voneinander abgetrennt werden.

Panelrahmen selbst haben einen wesentlichen Einfluss auf die Wirkung einzelner Seiten oder auch auf die des gesamten Comics. Schmitz-Emans schreibt in einer eigenen Untersuchung eines Comics: „Auffällig ist unter anderem, dass die Einzelbilder teilweise durch Linien gerahmt sind, teilweise

51 Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 22.

52 Eine gut visualisierte Darstellung hierzu findet sich bei Eisner in: Eisner, *Comics & Sequential Art*, S. 44.

53 Vgl. *ibid.*

54 Vgl. *ibid.*

55 Vgl. *ibid.*

keinen Rahmen besitzen. Damit werden Rahmungen und Rahmendurchbrüche implizit semantisiert⁵⁶. Diese erwähnten weißen Flächen zwischen den Panels haben darüber hinaus auch eine entscheidende Wirkung auf den Leser: Obwohl die Panels, fragmentiert betrachtet, zweidimensional gestaltet sind, erlaubt die Betrachtung mehrerer Einzelpanels inklusive ihrer Zwischenräume auch eine dreidimensionale Sichtweise inklusive eines implizit dargestellten und somit forciert-imaginierten Bewegungsablaufs.⁵⁷ Frahm schreibt dabei speziell den Fugen zwischen den Panels in Graphic Novels eine besondere narrative Wirkung zu, da diese in seriellen Comics formal strenger seien. In solchen seriell erscheinenden Comics müsste die Geschichte die Leser schnell binden, so dass sie auch die folgenden Ausgaben kaufen mögen. Innerhalb der Graphic Novel jedoch könnten größere Auslassungen gemacht werden, um die Leser sich intensiver mit der Auslassung beschäftigen zu lassen.⁵⁸ Diese Leerstellen zwischen den Bildern müssen von den Lesern selbst mittels der eigenen Vorstellungskraft gefüllt werden⁵⁹, was sie letztlich auch von Trickfilmen unterscheidet, da in diesen die Zeit solche Arbeit übernimmt, die im Comic den Leerstellen zufällt.⁶⁰ Um an dieser Stelle nochmals die Verwandtschaft von Comic und Film zu betonen, sei hier zum Verständnis der Vergleich zum frühen Stummfilm gezogen: Dieser besteht aus einer Abfolge von einzelnen Bildern, die gemeinsam zu Szenen werden. Auf die Szenen selbst werden Texttafeln gesetzt, in denen Dialog oder erzählerischer Text schriftlich abgebildet wird. Schikowski schreibt hierzu: „Die grundlegende Mechanik des Comics besteht [...] auch in der Verkettung einzelner Momente“⁶¹.

56 Monika Schmitz-Emans und Christian A. Bachmann. *Literatur-Comics: Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. Linguae & litterae 10. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 367.

57 Vgl. Hoppeler, Etter und Rippl, „Intermedialität in Comics“, S. 63.

58 Vgl. Frahm, „Die Fiktion des Graphischen Romans“, S. 66.

59 Vgl. Stein, Ditschke und Kroucheva, „Birth of a Notion“, S. 12.

60 Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S. 7.

61 Schikowski, *Der Comic*, S. 25.

Zusammengefasst wirkt das einzelne Bild stärker als im Film, da die Leser ihren Blick auf diesem lange verweilen lassen kann – die Auslassung zwischen den Bildern gibt ihnen dazu Raum, sich selbst mit dem Grund der Auslassung, aber auch der narrativen Lücke, die dort entsteht, auseinanderzusetzen.

Sprechblase

Sprechblasen gehören rein optisch wohl zu den prägnantesten Stilmitteln des Comics. Eine Sprechblase besteht dabei aus einer mit Text oder Sonderzeichen gefüllten Blase, die zumeist einen abstehenden Dorn in Richtung der sprechenden Figur hat.⁶² Bei einer Umrahmung mit glatten Linien liegen meist normale Sprechpassagen vor (mono- und/oder dialogisch). Wolkenartige Sprechblasen weisen stilistisch darauf hin, dass hier ein innerer Monolog bzw. allgemein eine Rede in Gedanken stattfindet. Gezackte Linien wirken in ihrer Darstellung ungleich aggressiver und können technisch vermittelte Rede aus Radio, Fernsehen oder Telefon darstellen, aber auch einen lauten und wütenden Redebeitrag verkörpern.⁶³

Blocktext

Blocktexte sind solche Texte, die in rechteckigen Kästen mit durchgezogenen Linien geschrieben sind. In diesen befindet sich erzählender Text.⁶⁴ Vergleicht man ihre Funktion mit prosaischer Literatur oder auch Hörspielen, lassen sich Parallelen mit den Textpassagen eines Erzählers erkennen. Durch Blocktexte kann sowohl ein Erzähler aus der dritten Person erzählen

62 Vgl. Schikowski, *a. a. O.*, S. 22 f.

63 Eine gute Darstellung hierzu findet sich erneut bei Eisner in: Eisner, *Comics & Sequential Art*, S. 27.

64 Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 23.

und kommentieren als auch innerer Monolog einzelner Figuren dargestellt werden. Anders als bei der wolkigen Sprechblase könnte so etwa eine Figur innerhalb von Rückblenden erzählen und ihre dort gegenwärtigen Gedanken zusätzlich über eine wolkige Sprechblase ausdrücken.

Onomatopoetika und Bewegungslinien

Neben den bereits benannten Stilmitteln gibt es noch viele weitere einzelne Stilmittel, die charakteristisch für Comics sind und die sicher einige Menschen erkennen würden, ohne sie als erstes beim Comic zu suchen. Onomatopoetika, oder auch die Onomatopöie, werden im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* als „[s]prachliche Nachahmung von Lauten und Geräuschen wie auch eines optischen und haptischen Eindrucks der außersprachlichen Welt; Laut- oder Klangmalerei“⁶⁵ beschrieben und sind typisch für das Sprachbild in Comics. Hierdurch können im Comic Geräusche sprachlich und visuell dargestellt werden, ohne sie beschreiben zu müssen.⁶⁶ Ein außersprachliches Stilmittel stellen dabei Bewegungslinien dar. Dies sind dünn gezeichnete Linien, die Figuren oder Gegenständen zugeordnet werden, um eine Bewegung dieser zu verdeutlichen.

65 Georg Braungart und Gertrud M. Rösch. „Onomatopöie“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Harald Fricke, Georg Braungart, Klaus Grubmüller et al. Bd. II (H-O). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 746–749, S. 746.

66 Im Interpretationsteil findet sich in Abbildung 5.4 ein verwendetes Onomatopoetikon.

2.3 Literaturadaptionen

Literaturadaptionen, ob im Film oder im Comic, geben aus unterschiedlichen Gründen den vorliegenden Stoff nicht komplett oder exakt wieder.⁶⁷ Dies führt in nicht seltenen Fällen zu Kritik aus den Fanszenen, die sich überdurchschnittlich mit der zugrunde liegenden Literatur identifizieren und deren Kenntnisse über diese sehr hoch sein können. Aus einer wissenschaftlichen Perspektive kann diese Kritik jedoch vernachlässigt werden, da eine Adaption nicht lediglich eine Kopie innerhalb eines anderen Mediums darstellen kann und soll, sondern weitere Film- oder Comicschaffende sich mit der Thematik auseinandersetzen, diese für sich selbst interpretieren und – auch aufgrund von finanziellen Aspekten – ihre eigenen Ideen zur Umsetzung einbringen. Zum Film sei bspw. die *The Lord of the Rings*-Trilogie genannt, die filmische Umsetzung der Bücher von J.R.R. Tolkien. Die zugrunde liegende Buchtrilogie hat zusammengefasst, je nach Verlagsausgabe, rund 1.500 Seiten. Kinotypisch sind dabei Filme von etwa 2–2 ½ Stunden Spiellänge. Bereits an diesen Zahlen ist zu sehen, dass nicht jeder Aspekt der Haupthandlung oder Nebenhandlung in ein filmtypisches Format umgesetzt werden kann, bzw. dies dem Zielmedium auch nicht entsprechen würde. Ein solch ausschweifender Film könnte dem Kern der Fans der Vorlage womöglich zusagen, jedoch kein eigenes Publikum als selbstständiges Werk erreichen. Um diese Diskrepanz zwischen Erwartungen und Realität erklären zu können, sollen in den folgenden Unterkapiteln Formen der Literaturadaption im Film und Comic aufgezeigt werden. Die Adaption im Film ist insofern auch für die im Comic interessant, da sie in gewissen Punkten inszenatorische Parallelen aufweisen, aber sowohl die Umsetzung als auch die Forschung bei Filmadaptionen auf einen größeren historischen Fundus zurückgreifen kann.

67 Vgl. Blank, *Literaturadaptionen im Comic*, S. 94.

2.3.1 Literaturadaptionen im Film

Ein Verfechter der literarischen Adaption im Film ist der französische Filmkritiker André Bazin, der in seinem erstmals 1975 erschienenen Essay *Für ein »unreines« Kino – Plädoyer für die Adaption*⁶⁸ schreibt: „Das Problem, das sich unseren Überlegungen stellt, ist seinem Inhalt nach nicht neu: Es ist zunächst das Problem der wechselseitigen Beeinflussung der Künste und der Adaption im Allgemeinen“⁶⁹. Kunstwerke, in jedweder Form, entstehen nicht losgelöst aus sich selbst heraus, sondern sind stets beeinflusst von anderen Werken, Eindrücken und Künstlern. Dies trifft auch auf die Adaption zu, die außerdem bereits im Kern offensiver mit diesem Punkt umgeht. Sie stellt die literarische Vorlage bewusst als Einfluss für das Werk heraus, nimmt sich dieser offensiv an, kann in ihrer Ausprägung jedoch unterschiedlichste Formen annehmen: von werktreu bis lediglich inspiriert. In dieser Form habe der Kinofilm sich mit seinen persönlichen medialen Mitteln auch bereits einen selbstständigen Platz neben der Literatur erobert, merkt Wolfgang Gast an. Er habe eigene Traditionen, Stile und sogar künstlerische Epochen gebildet und geprägt, um dadurch seine Interpretation der Wirklichkeit darzustellen.⁷⁰

Speziell für die Adaptionen von literarischen Vorlagen im Film beschreibt Helmut Kreuzer in seinem Essay *Arten der Literaturadaption* fünf verschiedene Arten, in denen Adaptionen vollzogen werden können, die auch für

68 Im Original: *Pour un cinéma impur. Défense de l'adaptation.*

69 André Bazin. „Für ein ‚unreines‘ Kino – Plädoyer für die Adaption“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 32–39, S. 33. Laut Angaben des Buches wurde der Aufsatz zunächst veröffentlicht in: Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films. Köln: Du Mont Schauberg, 1975.

70 Vgl. Wolfgang Gast. „Lesen oder Zuschauen? Eine kleine Einführung in den Problembereich ‚Literaturverfilmungen‘“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 7–11, S. 8.

den Comic relevant sind: Unter der **Aneignung von literarischem Rohstoff** versteht Kreuzer dabei die Übernahme von Figuren oder Elementen der Handlung aus der literarischen Vorlage. Sie stelle die häufigste und „uneigentlichste“⁷¹ Art der Adaption dar. In der Beurteilung einer solchen Adaption, führt Kreuzer an, sei zu beachten, ob der Produzent sich lediglich des Themas annimmt und dieses verwertet oder die filmische Adaption explizit als Literaturverfilmung hervorhebt.⁷²

Als zweite Adoptionsart wird in seinem Essay die **Illustration** angeführt, die er als „bebilderte Literatur“⁷³ bezeichnet. Hier werden hinsichtlich des Mediums die Figurenkonstellationen und Handlungen beachtet und transformiert, während parallel Originaltexte sowohl im Dialog als auch durch auktoriale Erzählertexte aus dem *Off*⁷⁴ verwendet werden. Die Motivation, die hinter dieser Entscheidung der Verfilmung liegt, sei, so Kreuzer, entweder ein künstlerischer Irrtum oder basiere auf einer eigenen Vorstellung von Werktreue. Er begründet dies damit, dass „das für die Lektüre oder die Bühne geschriebene Wort anders wirkt, wenn es im oder zum Film gesprochen wird“⁷⁵. Einen solchen Fall bewertet Kreuzer zwar als gut gemeinte, aber dennoch verfehlte Adaption. Im Zusammenhang mit seiner Kategorie der *Illustration* wird außerdem u. a. das illustrierte Buch als Form der Kombination angeführt, bei dem der Text noch im Vordergrund steht, allerdings mit Bildern angereichert ist.⁷⁶ Ein Beispiel hierfür sind etwa die

71 Helmut Kreuzer. „Arten der Literaturadaption“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 27–31, S. 27. Laut Angaben des Buches wurde der Aufsatz zunächst veröffentlicht in: *Medien und Deutschunterricht*. Hrsg. von Eduard Schäfer. Bd. 2 Medien in Forschung und Unterricht. Tübingen: Niemeyer, 1981.

72 Vgl. Kreuzer, *a. a. O.*, S. 27.

73 *Ibid.*

74 Mit *Off* sind Aktionen, hier Stimmen, gemeint, die nicht vor der Kamera dargestellt werden und somit für den Zuschauer visuell unsichtbar bleiben.

75 Kreuzer, „Arten der Literaturadaption“, S. 27.

76 Vgl. *ibid.*

populären *Harry Potter*-Bücher, die seit 2015 in sogenannten *Illustrated Editions* mit zeichnerisch gestalteten Seiten von Jim Kay herausgegeben werden.⁷⁷

Als dritte Adaptionsart führt Kreuzer die **Interpretierende Transformation** an und widmet dieser den größten Anteil seiner Ausführung. Unter dem Begriff *Transformation* versteht er dabei, dass

nicht nur die Inhaltsebene ins Bild übertragen wird, daß vielmehr die Form-Inhaltsbeziehung der Vorlage [...] erfaßt werden und daß im anderen Medium in der anderen Kunstart [...] aus einem anderen Zeichenmaterial ein neues, aber möglichst analoges Kunstwerk entsteht.⁷⁸

In dieser Adaptionsart biete es sich geradezu an, Texte zu ändern, um ein analoges Kunstwerk im neuen Medium zu erschaffen. In diesem Zusammenhang ist auch das Adjektiv *interpretierend* in der Kategorienbeschreibung zu verstehen: Erst dadurch, dass der Künstler den Sinn des Ursprungswerkes interpretiert, kann er erreichen, diesen entsprechend in einem Transformationsprozess im neuen Medium umzusetzen. Kreuzer schließt seine begrifflichen Ausführungen ab: „Als Interpretation bezieht sich die Transformation auf das ursprüngliche Werk, ohne es ersetzen zu können“⁷⁹.

Die vierte Art der Literaturadaption, die **Transformierende Bearbeitung**, ergibt sich laut Kreuzer direkt aus der vorherigen Adaptionsart. Sie tritt dann ein, wenn Abweichungen vom literarischen Original geschaffen werden, die aus der Kritik gegenüber diesem entstehen. Hierbei bleibt der

77 Vgl. Bloomsbury. *Harry Potter and the Philosopher's Stone: Illustrated Edition: J.K. Rowling: Bloomsbury Children's Books*. Verlags-Homepage. o. J. URL: <https://www.bloomsbury.com/uk/harry-potter-and-the-philosophers-stone-9781408845646> (besucht am 02.08.2021).

78 Kreuzer, „Arten der Literaturadaption“, S. 28.

79 *Ibid.*

Vergleich mit der Vorlage zwar noch wichtig, ist aber nicht mehr entscheidend. In den Fokus rücken hier die Abweichungen, nicht mehr die Übereinstimmungen.⁸⁰

In die fünfte Kategorie setzt Kreuzer die **Dokumentation**. Hierunter fallen sowohl Aufzeichnungen von Theaterstücken als auch Neuinszenierungen, die im Besonderen direkt für die Aufführung in Kinos oder im Fernsehen produziert werden. Die Intention ist in beiden Fällen, das Werk einem breiteren und überregionalen Publikum wiederholend zugänglich zu machen, was bei einer lokalen Theaterinszenierung nicht möglich ist. Entscheidend ist hierbei, dass kein neues Zeichensystem im Sinne des Spielfilms geschaffen, sondern ein Theaterstück für das Theater produziert und mit einer Kamera dokumentiert wird.⁸¹ Nach Kreuzer hat diese Form allerdings nur eine relative Bedeutung. Auch für die späteren Untersuchungen in dieser Arbeit ist sie kaum relevant.

2.3.2 Literaturadaptionen im Comic

Literaturadaptionen im Comic sind in den vergangenen Jahren mit zahlreichen Veröffentlichungen immer mehr in Erscheinung getreten. Genannt seien hier exemplarisch Goethes *Faust* von Flix, Kafkas *Verwandlung* von Eric Corbeyran und Richard Horne, oder auch Stokers *Dracula* von George Bess. Auch von offiziell-staatlicher Stelle finden die Literaturadaptionen Beachtung, so etwa bei der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. Diese hat unter ihren Publikationen mittlerweile eine eigene Kategorie unter dem Punkt *Vermittlung* für Comics und Graphic Novels eingerichtet, in denen mit u. a. *Das Tagebuch der Anne Frank*, illustriert

80 Vgl. Kreuzer, *a. a. O.*, S. 30.

81 Vgl. *ibid.*

von Ari Folman und David Polonsky, oder *Der Report der Magd* von Margaret Atwood, illustriert von Renée Nault, auch Literaturadaptionen zu finden sind.⁸²

Monika Schmitz-Emans beschreibt dabei die Comic-Adaptionen innerhalb einer breiten Spannbreite, die von den *Classic Illustrated*, die Weltliteratur in ihrem Inhalt leicht nachvollziehbar darzustellen versucht, bis hin zu Comics mit parodistischen Anspielungen auf Klassiker reicht. Erstere würden dabei unmittelbar in der Absicht produziert, um die Leser zur Lektüre der Vorlage zu ermutigen.⁸³ Eine solche Praxis der Verlage beschreibt auch Labarre, da Comic-Adaptionen gezielt als Einstieg zur Schullektüre an Eltern vermarktet und erste Ausgaben der *Classic Illustrated* mit dem Zusatz „study guides“ versehen wurden.⁸⁴ Solche Hoffnungen auf die pädagogische Wirkung der Comics bezeichnet Bader jedoch als unangebracht, da hierzu keine empirischen Beweise vorlägen.⁸⁵ In einem früheren Beitrag beschreibt Schmitz-Emans die Varianz „zwischen ganz offenkundiger Nacherzählung und verdeckter Anspielung“⁸⁶. Boschenhof betont außerdem die Wichtigkeit der eigenen Änderungen am Prätext durch die Comiczeichner, da es sich bei der Adaption sonst lediglich um eine Illustration ohne

82 Vgl. Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. *Publikationen / Vermittlung / Comic / Graphic Novel*. o. J. URL: <https://www.blz.bayern.de/publikationen-zur-politischen-bildungsarbeit.html?p=0&fz=&ft=&fr=22> (besucht am 18.08.2021).

83 Vgl. Monika Schmitz-Emans. „Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 1–13, S. 1.

84 Vgl. Nicolas Labarre. *Understanding Genres in Comics*. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels. Cham: Palgrave Macmillan, 2020, S. 6.

85 Vgl. Bader, „Literaturadaptionen in der Graphic Novel“, S. 173.

86 Monika Schmitz-Emans. „Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 281–308, S. 283.

kreative Eigenleistung handle.⁸⁷ Entscheidend für die Kategorisierung als Literaturcomic ist, laut Blank, dass die Handlung des Prätextes im Comic zumindest wiederzuerkennen sei.⁸⁸ Der genannte Begriff des *Literaturcomics* findet sich in der einschlägigen Literatur wiederholt, so etwa auch bei Schmitz-Emans, die diesen aber definitorisch trotzdem kritisch sieht, da ihm die entsprechende Schärfe fehle.⁸⁹

Das Motiv zur Wahl der Vorlage für Literaturcomics⁹⁰ kann laut Schmitz-Emans in zwei Kategorien aufgeteilt werden: Erstens kann der Comic „in den Dienst der Textvorlage treten“⁹¹, um etwa Wissen über oder auch Beispiele aus der Vorlage bildlich zu präsentieren. Im zweiten Fall dient die Vorlage als „Stofflieferant“⁹², die dem Comicautor als Grundlage für seine eigenen ästhetischen Vorstellungen und Umsetzungen dient.⁹³ Tabachnick und Saltzman betonen darüber hinaus die Möglichkeiten, die sich mit einer literarischen Adaption in eine Graphic Novel hinsichtlich der neuen interpretativen Möglichkeiten bieten – sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch für Lehrkräfte.⁹⁴ Sie vergleichen dies mit der eigenen Perspektive, die

87 Vgl. Sandra Eva Boschenhoff. *Tall Tales in Comic Diction. From Literature to Graphic Fiction: An Intermedial Analysis of Comic Adaptations of Literary Texts*. Bd. 13. Focal Point. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2013, S. 6.

88 Vgl. Blank, *Literaturadaptionen im Comic*, S. 94.

89 Vgl. Schmitz-Emans, „Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation“, S. 283.

90 Der Begriff sei an dieser Stelle trotzdem aufgrund seiner Kürze und der Verbesserung des Leseflusses gewählt, nachdem er beschrieben wurde.

91 Monika Schmitz-Emans. „Literaturcomics“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 276–290, S. 276.

92 *Ibid.*

93 Vgl. *ibid.*

94 Vgl. Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. „Preface“. In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 1–2, S. 1.

ein begabter Pianist in das Werk eines Komponisten einbringen kann.⁹⁵ Die Mittel, die dem Comic dafür vorliegen und die in Kapitel 2.2 erläutert wurden, bieten viele narrative und gestalterische Möglichkeiten, Literatur mit Bild und Text zu adaptieren, wie auch Bader darlegt.⁹⁶

2.4 Forschungsstand

Nachdem an dieser Stelle die Theorie zum Comic und zur Adaption abgeschlossen ist, soll ergänzend der gegenwärtige Forschungsstand zum Comic kurz zusammengefasst werden. Die Forschung zum Comic ist dabei ein noch verhältnismäßig junges Feld. Umberto Eco hat sich des Themas in seinem Essay *Quattro modi di parlare di fumetti*⁹⁷ angenommen und zählt vier Arten von Arbeiten auf, die sich mit Comics auseinandersetzen: Aufsätze über Comics als Medium im Allgemeinen, über Comics oder einen Comic als soziologisches Symptom⁹⁸, über einen beliebigen Comic, der, wie er schreibt, auf eine Stufe der Ilias hochgehoben wird („su un fumetto qualsiasi come se si trattasse della Iliade“⁹⁹) und zuletzt solche Aufsätze über einen Comic,

95 Vgl. Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. „Introduction“. In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 3–17, S. 3.

96 Vgl. Bader, „Literaturadaptionen in der Graphic Novel“, S. 173.

97 Zu Deutsch: Vier Arten, über Comics zu sprechen.

98 Zur Erläuterung: Eco verwendet diesen eigenwilligen Ausdruck im gleichen Absatz mehrmals („sintomo sociologico“ oder „sintomo“). Er spricht hier Arbeiten an, die Comics auf *Symptome* des Publikumsgeschmacks oder einer Ideologie der Schöpfer/Verleger analysieren (bspw. Maos China etc.).

99 Umberto Eco. *Quattro modi di parlare di fumetti*. Okt. 1999. URL: <https://www.fucinemute.it/1999/10/quattro-modi-di-parlare-di-fumetti/> (besucht am 21. 07. 2021), Laut Angaben der Homepage wurde der Aufsatz zunächst veröffentlicht in: *il disegno del fumetto*. Hrsg. von Claire Bretécher. Comune di Trieste: La Cappella Underground.

bei denen man vergisst, dass sie sich mit einem Comic beschäftigen.¹⁰⁰ Hier geht Eco insbesondere auch auf journalistische Texte und Literaturkritiken ein, legt dabei aber auch eine gewisse Spannbreite von Blickwinkeln auf, aus denen der Comic betrachtet werden kann. Aufgrund des thematischen Schwerpunktes soll an dieser Stelle v. a. auf Veröffentlichungen der literaturwissenschaftlichen Richtung geschaut werden, wobei diese zumeist auch interdisziplinär aufbereitet werden müssen.

Das Forschungsinteresse am Gegenstand Comic nimmt in den vergangenen Jahren stetig zu, wie Daniel Stein bereits 2009 beobachtet hat, was, so Stein, insbesondere an einem „Sinneswandel in der Literaturwissenschaft“¹⁰¹ liegt. In einem späteren Beitrag betont er jedoch auch, dass ein beobachtbarer Rechtfertigungsdruck bei Wissenschaftlern bestehe, wenn sie im Bereich Comic promovieren oder sich habilitieren.¹⁰² Diese Erfahrung teilt Paul D. Streufert ebenfalls, der von Unterhaltungen mit Studierenden sowie Kolleginnen und Kollegen berichtet, in denen der Wert von grafischen Adaptionen betont und gewürdigt wird, zugleich aber anmerkt, wie wenig ernsthafte Beachtung in akademischen Untersuchungen diesem Gebiet eingeräumt werden.¹⁰³ Für den Bereich der Literaturadaptionen beobachtet Stefan Höppner ähnliches und führt dazu weiter aus, dass dort das Forschungsinteresse vor allem in den Bereichen der vergleichenden Erzählverfahren und auch in den Übertragungen von

100 Vgl. Eco, *a. a. O.*

101 Stein, Ditschke und Kroucheva, „Birth of a Notion“, S. 8.

102 Vgl. Daniel Stein. *Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch*. Jan. 2012. URL: <https://www.comicgesellschaft.de/2012/01/02/comicwissenschaft-in-deutschland-ein-einschatzungsversuch-von-daniel-stein/> (besucht am 18.08.2021), Laut Angaben der Homepage wurde der Aufsatz zunächst im englischsprachigen Comics Forum veröffentlicht, unter dem Titel *Comics Studies in Germany: Where It's At and Where It Might Be Heading*.

103 Vgl. Paul D. Streufert. „Here There Be Monsters (and Heroes). Homer's *Odyssey* and the Graphic Novel.“ In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 19–32, S. 19.

einem Medium ins andere liege – beides sowohl bei Adaptionen von literarischen Texten als auch solchen von Autorenbiographien.¹⁰⁴

Die Verknüpfung von Literatur und Comic wurde in der Vergangenheit bereits von mehreren Autorinnen und Autoren beschrieben.¹⁰⁵ Sie ist, je nach Betrachtungsweise, eine Unterkategorie der Comicforschung oder aber eine interdisziplinäre Schnittstelle zwischen der Literatur- sowie Kulturwissenschaft und der Comicforschung. Mit ihrer 2012 veröffentlichten deutschsprachigen Monographie *Literatur-Comics: Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur* arbeiten Monika Schmitz-Emans und Christian A. Bachmann das Medium Comic zunächst historisch und methodisch auf, um es anschließend aus verschiedenen Blickwinkeln mit der (klassischen) Literatur zu verknüpfen und so die Brücke zu Literaturadaptionen im Comic zu schlagen.¹⁰⁶ Eine weitere Monographie erschien 2013 mit Sandra Eva Boschenhoffs *Tall Tales in Comic Diction. From Literature to Graphic Fiction: An Intermedial Analysis of Comic Adaptations of Literary Texts*, in der Literaturcomics unter narrativen Gesichtspunkten in Hinblick auf die Eigenarten des Comics und des Genres betrachtet werden.¹⁰⁷

Konkrete Analysen zu Literaturadaptionen finden sich, neben Einzelbeiträgen auf Blogs, mittlerweile auch in der Literatur. Im von Schmitz-Emans herausgegebenen Buch *Comic und Literatur: Konstellationen* finden sich bereits frühe Analysen zu unterschiedlichen Literaturadaptionen, wie etwa Beiträge von Dietrich Grünewald zu Texten Edgar Allen Poes *Das verräterische Herz* von Alberto Breccia, Andreas Platthaus zu Stéphane Heuets

104 Vgl. Stefan Höppner. „Ohne Worte. Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 136–166, S. 137.

105 S. u. a. Schmitz-Emans, „Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation“; Schmitz-Emans, „Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung“; Ditschke, „Comics als Literatur“.

106 S. Schmitz-Emans und Bachmann, *Literatur-Comics*.

107 S. Boschenhoff, *Tall Tales in Comic Diction*.

Adaption von *Un Amour de Swann* von Proust oder auch Achim und Eva Hölter mit der Betrachtung von Dante im Comic.¹⁰⁸ Im 2015 erschienenen und von Stephen Ely Tabachnik und Esther Bendit Saltzman gemeinsam herausgegebenen Sammelband *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works* widmen sich ebenfalls unterschiedliche Autoren weiteren Literaturadaptionen mit eigenen Analysen. Die zugrundeliegenden Texte erstrecken sich dabei von solchen aus der Antike (etwa Homers *Odysee*) bis hin zu modernen Werken, wie *The Illustrated Man*. Die dortigen Analysen folgen dabei unterschiedlichen Ansätzen, wodurch interessante Erkenntnisse und Einblicke in die möglichen Herangehensweisen in der Lesart und Interpretation von Adaptionen gewonnen werden können.¹⁰⁹ Mit Michaela Rass gibt es bislang eine Veröffentlichung, die sich konkret mit der Graphic Novel *Die Schachnovelle* von Thomas Huemeau auseinandersetzt.¹¹⁰ Auf ihre Ergebnisse wird in der späteren Analyse eingegangen.

Leitfäden zur Analyse von Comics finden sich in der Fachliteratur mittlerweile mehrere. Ein mehrfach verwendetes Beispiel hierzu bietet das Kapitel *Leitfaden zur Comicanalyse* von Julia Abel und Christian Klein aus dem von ihnen herausgegebenen Buch *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*.¹¹¹ Analyseverfahren wie diese zeigen sich fruchtbar, wenn der untersuchte Comic als autarkes Medium vorliegt und als solcher untersucht werden soll. Einen wertvollen Beitrag zu Literaturcomics hat Juliane

108 Alle Beiträge in: Monika Schmitz-Emans, Hrsg. *Comic und Literatur: Konstellationen*. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.

109 S. Stephen Ely Tabachnik und Esther Bendit Saltzman, Hrsg. *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015.

110 S. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“

111 S. Julia Abel und Christian Klein. „Leitfaden zur Comicanalyse“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 77–106.

Blank mit ihrer Dissertation *Literaturadaptionen im Comic: Ein modulares Analysemodell* geschaffen, auf das sich bereits einzelne Analysen stützen, wie zum Beispiel die von Caroline Bader, die sich mit der Adaption von Franz Kafkas *Die Verwandlung* auf Basis dieses Modells auseinandersetzt.¹¹² Blank hat dabei einen Beitrag geleistet, eine Lücke zu schließen, in der bislang lediglich Analysemodelle für Comics existieren, die aber nicht auf die besonderen Spezifika der Adaption bzw. den dortigen Prätext und die Adaptionsleistung eingehen können. Im folgenden Unterkapitel wird es nun in seinen Grundzügen vorgestellt.

2.5 Modulares Analysemodell von Literaturadaptionen im Comic

Das Grundgerüst, auf dem das Analysemodell fußt, beschreibt Blank mit den folgenden Worten:

Was für ein Prätext wird
mit welchen Darstellungsmitteln
wie adaptiert
und zu welchem Zweck?¹¹³

Diese Prämisse lässt bereits erkennen, dass sowohl Prätext¹¹⁴ als auch der Adaptionsprozess selbst eine Verwendung in der Analyse finden. Die Analyse des Comics als Medium wird darin eingebettet und kann dadurch auf die speziellen Anforderungen einer Literaturadaption eingehen, während sie

112 S. Bader, „Literaturadaptionen in der Graphic Novel“.

113 Blank, *Literaturadaptionen im Comic*, S. 83.

114 Der bei Blank verwendete Begriff kann als Synonym zu Gérard Genettes Hypotext verstanden werden und bezeichnet die zugrunde liegende literarische Vorlage.

die Spezifika des Comics beibehält. Die Analyse durchläuft dabei insgesamt acht Analysekategorien:

1. Prätext
2. Oberfläche des Comics
3. Handlung
4. Figurendarstellung
5. Szenerie
6. Perspektivierung
7. Paratext
8. Kontext

Mithilfe dieser Kategorien soll in den Kapiteln 3.2 und insbesondere 4 die Analyse von Humeaus Adaption erfolgen, um ein möglichst umfassendes Bild für die spätere Gegenüberstellung von Prätext und Adaption zu gewinnen.

2.6 Zwischenfazit

Innerhalb der Literaturwissenschaften ist die Comicforschung ein recht junges Forschungsfeld, das in den vergangenen Jahren jedoch erheblichen Aufschwung erlebt und sicher auch von dem größeren allgemeinen Interesse an Comics profitiert. Der Comic weist eigene Gestaltungsformen auf, die in dieser Form keinem anderen Medium zur Verfügung stehen und auf diese Weise auch interessant für Adaptionen von literarischem Stoff werden, so wie es auch andere mediale Formen im Lauf der Zeit immer wieder geschafft haben, fremde Inhalte in ihrer eigenen Form umzusetzen. Nach den nun erarbeiteten Grundlagen zur Einordnung des Mediums Comic mit seinen Stilmitteln sowie der Darstellung von Arten der Literaturadaption in Film und Comic, widmet sich das folgende Kapitel der Analyse des

Prätextes *Schachnovelle* von Stefan Zweig. Dort sollen, nach einer kurzen Übersicht über die Entstehungsgeschichte der Novelle, die Rahmen- und Binnenhandlungen zusammenfassend erläutert und zentrale Motive und Themen bisheriger Untersuchungen aufgegriffen werden. Das Kapitel dient sodann auch der prätextuellen Einordnung der Graphic Novel anhand der Analysekategorie von Blank.

3 Prätext: Stefan Zweigs *Schachnovelle*

Blank bewertet die tiefergehende Untersuchung des Prätextes in ihrem Analysemodell zwar als nicht notwendig – da in der späteren Untersuchung jedoch eine Gegenüberstellung der beiden Werke vorgesehen ist, ist es wichtig, der Betrachtung des Prätextes hier mehr Raum zu geben. Aus diesem Grund erfolgt nach der Darstellung der Entstehungsgeschichte der *Schachnovelle* eine analytische Einordnung anhand der Analysekategorien von Blank in Kapitel 3.2. Daraufhin wird die *Schachnovelle* von Zweig intensiver auf die Protagonisten und auf zentrale Themen hin interpretierend untersucht.

3.1 Entstehungsgeschichte

Stefan Zweig entstammt einer großbürgerlichen jüdischen Familie und wurde 1881 in Wien geboren.¹¹⁵ Durch die Machtübernahme Hitlers in Deutschland 1933 und die Ausbreitung des Nationalsozialismus änderte

115 Vgl. Klemens Renoldner. „Biografie“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 1–42, S. 2.

sich auch Zweigs Leben maßgeblich. 1936 wurden seine Bücher in Deutschland verboten, mit der Übernahme Österreichs 1938 auch dort.¹¹⁶ Zweig, der lebenslange Kosmopolit, verließ 1940 endgültig Europa von London aus in Richtung USA.¹¹⁷

Die *Schachnovelle* schrieb Zweig zwischen September 1941 und Februar 1942 in Petrópolis, Brasilien.¹¹⁸ Es ist sein letztes fertiggestelltes Werk, bevor er und seine Frau Lotte Zweig sich in der Nacht vom 22. auf den 23. Februar 1942 im Exil das Leben nahmen.¹¹⁹ Die erste Idee zur *Schachnovelle*, vermutet Renoldner, entstand während Zweigs Schiffsreise von New York nach Buenos Aires (die gleiche Route, die auch in der Erzählung befahren wird), die er im August 1941 unternahm.¹²⁰

Zweig selbst war passionierter Schachspieler: Wie Schwamborn berichtet, verbrachte Zweig noch den letzten Abend, an dem er und seine Frau Besuch empfangen, mit zwei Schachspielen.¹²¹ Meissenburg resümiert über die Fähigkeiten des Schachspielers Zweig jedoch, dass dieser „eine Art Feierabendspieler ohne schachsportliche Ambitionen“¹²² war. Das Schachspiel stellte vielmehr eine genüssliche Tätigkeit oder einen Zeitvertreib dar, bietet seiner *Schachnovelle* jedoch einen Rahmen, unterschiedlichste Geisteshaltungen und -zustände sowie fast beiläufig auch die Faszination für das

116 Vgl. Renoldner, *a. a. O.*, S. 30.

117 Vgl. Renoldner, *a. a. O.*, S. 32 f.

118 Vgl. Klemens Renoldner. „Nachwort“. In: *Schachnovelle. Kommentierte Ausgabe*. Hrsg. von Klemens Renoldner. Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18975. Stuttgart: Reclam, 2019, S. 127–165, S. 133.

119 Vgl. Renoldner, *a. a. O.*, S. 127.

120 Vgl. Renoldner und Wolf, „Schachnovelle (1942)“, S. 233.

121 Vgl. Ingrid Schwamborn. „Aspekte des Spiels in *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 265–296, S. 265 f.

122 Egbert Meissenburg. „Stefan Zweig Schachspieler“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 20–28, S. 24.

Schachspiel zu zeigen. Durch die Verstrickungen der Binnenerzählung um Dr. B. mit der Gestapo und deren Folter, aber auch den Antagonismus zwischen seiner und der Person des Czentovic, lässt sich ein zeitlicher Bezug zum Nationalsozialismus und zu Zweigs Leiden im Exil – den Verlust der (geistigen) Heimat – erkennen. Zweig, der auch heute noch als unbedingter Pazifist gilt, konnte sich von diesem Verlust und der Abkehr von humanistischen Werten nie erholen.¹²³ Die *Schachnovelle* ist dabei sein einziges prosaisches Werk, in dem er sich des Nationalsozialismus' und der Wirklichkeit in Österreich annimmt.¹²⁴ Bis dahin ist Zweigs Haltung von einer zunächst zögernden, dann immer entschlosseneren Gegnerschaft gegenüber dem Nationalsozialismus zu deuten.¹²⁵

Bis vor wenigen Jahren ergab sich alleine im deutschsprachigen Raum, über 70 Jahre nach Erstveröffentlichung der *Schachnovelle*, noch die Situation, dass drei unterschiedliche Typskripte vorlagen.¹²⁶ Dies lässt sich durch die schwierigen Publikationsbedingungen mit verschiedenen Verlegern aus dem Exil erklären.

123 Vgl. Susanne Poldauf. „Vorwort“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 4–6, S. 4.

124 Vgl. Renoldner und Wolf, „Schachnovelle (1942)“, S. 237.

125 Vgl. Arturo Larcati. „Nachwort“. In: *Incipit Hitler. Mit einem Nachwort von Arturo Larcati*. Hrsg. von Alexander Wewerka. Berlin: Alexander Verlag, 2020, S. 69–78, S. 72 f.

126 Vgl. Klemens Renoldner. „Endlich im Original zu lesen“. In: *Neue Zürcher Zeitung* (Aug. 2013). URL: <https://www.nzz.ch/endlich-im-original-zu-lesen-1.18130250> (besucht am 31.05.2021), Im gleichen Artikel weist Renoldner auf einige besondere Abweichungen der verschiedenen Editionen hin, die sich teilweise in einzelnen Begriffen stark unterscheiden.

3.2 Einordnung der Novelle

Im Folgenden sollen die Kanonizität und Gattungsspezifika der *Schachnovelle* sowie die etwaigen sprachlichen Grenzen bei der Verwendung durch Thomas Humeau untersucht werden.

Kanonizität

Um den Begriff der *Weltliteratur* an dieser Stelle einzuordnen, sei kurz auf die unterschiedliche Bedeutung des Begriffes hingewiesen, der sowohl quantitativ als auch qualitativ verstanden werden kann. Sinnvoll ist in diesem Kontext jedoch lediglich die qualitative Begriffsbedeutung, die im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* beschrieben wird mit: „Qualitativ meint sie [die Weltliteratur, T.D.] die international anerkannten Spitzenwerke unter ihnen [der Literatur, T.D.]“¹²⁷. Obwohl eine solche Einordnung letztlich nie allgemeingültigen Charakter hat, lässt sich die *Schachnovelle* doch begründet als ein Werk der Weltliteratur einordnen. Seit ihrer Erstauflage im Jahr 1942 erlebte sie viele Auflagen in steigender Höhe und wurde in mindestens 41 Sprachen übersetzt.¹²⁸ Auch außerhalb des deutschen Sprachraums wurde sie fester Bestandteil des Schulkanons.¹²⁹ Die *Schachnovelle* wurde verfilmt, in Theateraufführungen umgesetzt, ist vertont worden und erlebte alleine in der Taschenbuchausgabe des Fischer-Verlags 1992

127 Hendrik Birus. „Weltliteratur“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Jan-Dirk Müller, Georg Braungart, Harald Fricke et al. Bd. III (P-Z). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 825–827, S. 825.

128 Renoldner bietet hierzu Aufschluss aus mehreren Bibliotheken, die auf 41 Übersetzungen und 58 weitere Verträge für Übersetzungen verweisen. In manchen Ländern existieren darüber hinaus mehrere Übersetzungen (Vgl. Renoldner und Wolf, „Schachnovelle (1942)“, S. 239).

129 Vgl. Renoldner und Wolf, *a. a. O.*, S. 233.

mehr als eine Million Verkäufe. In Frankreich existieren ebenfalls mehrere Ausgaben auf dem Markt.¹³⁰

Gattungsspezifika

Bereits der Titel der *Schachnovelle* weist die Gattung des Werkes aus und schließt sich damit der von Goethe mit der Prosaerzählung *Novelle* begonnenen Reihe „generischer ‚Null-Titel‘“¹³¹ an, wie Renoldner anmerkt: Der Gattungsname wird zum Werktitel.¹³² Viel wurde bereits zu den Einordnungen der *Schachnovelle* in die Gattungsspezifika der *Novelle* geschrieben. Unterschiedlich diskutiert wird dabei, ob und wie Zweig in seiner *Novelle* die normativen Bedingungen von Goethe, Heyse und Tieck aufgreift und diese in seiner *Novelle* Verwendung finden.¹³³ Mehrheitlich wird dies jedoch bejaht. Goethes ‚unerhörte Begebenheit‘ lässt sich in der *Schachnovelle* darin sehen, dass eine unbekannte Person auf einem Passagierdampfer den Schachweltmeister besiegt, ohne vorher eine reale Partie gegen große Gegner gespielt zu haben. Diese Begebenheit brachte Zweig sogar, so Aumüller, den Vorwurf ein, mit Dr. B. eine unglaubliche, weil übertriebene, Figur erfunden zu haben.¹³⁴

130 Vgl. Schwamborn, „Aspekte des Spiels in *Schachnovelle*“, S. 275.

131 Renoldner und Wolf, „*Schachnovelle* (1942)“, S. 233.

132 Vgl. *ibid.*

133 S. Siegfried Unseld. „Das Spiel vom Schach: *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 229–244, S. 230.

134 Vgl. Matthias Aumüller. „Erzählformen“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 625–634, 627/psq.

Heyses „Silhouette“¹³⁵, die verlangt, dass die Erzählung sich in wenigen Zeilen zusammenfassen lässt, liegt ebenfalls vor: sein „Dingsymbol“¹³⁶ kann im Schachspiel gefunden werden, das immer wieder Verwendung findet und bereits in der Exposition der Rahmenhandlung durch den abweichenden Begriff „Weltschachmeister“¹³⁷ anstelle des gängigen Begriffes *Schachweltmeister* in den Fokus der Leser rückt. Es erstreckt sich durch die gesamte Handlung, hilft Dr. B. gegen die Folter der Gestapo und bringt ihn letztlich zum Wahnsinn. Tiecks ‚Wendepunkt‘ wiederum findet sich ebenfalls an mehreren Stellen in der Rahmenhandlung (Dr. B.s Eingreifen in die Partie McConnors gegen Czentovic) oder auch in den Binnenhandlungen (Dr. B. findet das Schachbuch; Czentovics Talent für Schach wird entdeckt).

Sprachgrenze

Thomas Humeau wurde im französischen Angers geboren und arbeitet seit 2011 in London.¹³⁸ Es lässt sich kein Hinweis finden, ob Humeau eine deutschsprachige Edition der *Schachnovelle* nutzte, noch welche französische er gelesen haben könnte. In Frankreich existieren mehrere Übersetzungen, meist unter dem Titel *Le Joueur d'échecs*¹³⁹, aber auch als *Nouvelle du jeu d'échecs*¹⁴⁰ im französischen Verlag *Gallimard*. Dreier unterschiedlichen Übersetzungen hat sich David Caviglioli in einem Beitrag des *zweighefts* an-

135 Paul Heyeses und Hermann Kurz. „Einleitung“. In: *Deutscher Novellenschatz*. Hrsg. von Paul Heyeses und Hermann Kurz. Bd. 1. München: Oldenbourg, 1871, S. V–XXIV, S. XIX.

136 Heyeses und Kurz, a. a. O., S. XX.

137 Stefan Zweig. *Schachnovelle. Kommentierte Ausgabe*. Hrsg. von Klemens Renoldner. Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18975. Stuttgart: Reclam, 2019 (im Folgenden zitiert unter dem Sigel Sn), S. 5.

138 Vgl. Knesebeck-Redaktion. *Thomas Humeau*. Verlags-Homepage. o. J. URL: https://www.knesebeck-verlag.de/thomas_humeau/p-34/656 (besucht am 18.08.2021).

139 Zu Deutsch: Der Schachspieler.

140 Zu Deutsch: Schach-Nachrichten.

genommen, um Übersetzungsunterschiede aufzuzeigen. Die Figur des Dr. B. wird etwa bei *Folio* mit *Doktor B.* übersetzt, bei *Payot* als *M. B.* und *MeB.* bei *Garnier-Flammarion*.¹⁴¹ Ebenso wie Humeau es also in seiner *Graphic Novel* vornimmt, wird Dr. B. in zwei der drei französischen Übersetzungen der Doktorgrad entzogen. Die Vermutung liegt somit zumindest nahe, dass sich Humeau einer solchen Übersetzungen bedient hat.

3.3 Die Rahmenhandlung: Vier Schachpartien

Die Handlung der *Schachnovelle* lässt sich in drei Bereiche aufteilen, die jeweils ihre eigenen Erzählinstanzen enthalten. Die Erzählung beginnt mit der Rahmenhandlung: „Auf dem großen Passagierdampfer, der mitternachts von New York nach Buenos Aires abgehen sollte, herrschte die übliche Geschäftigkeit und Bewegung der letzten Stunde“ (Sn, S. 5). Der historische Kontext wird dabei nicht näher konkretisiert, lässt sich aufgrund weiterer Beschreibung innerhalb der Erzählung jedoch auf den Sommer 1939 vor Beginn des 2. Weltkriegs einordnen. Neben der Rahmenhandlung enthält die Geschichte zwei Binnenhandlungen, die sich mit der Vergangenheit von Mirko Czentovic und Dr. B. beschäftigen. Diese werden im folgenden Kapitel 3.4 behandelt.

Die Rahmenhandlung, die etwa die Hälfte der gesamten Erzählung einnimmt, geht fließend in die Binnenhandlungen über. Zunächst, und in der Rahmenhandlung hauptsächlich vertreten, übernimmt ein extradiegetisch-homodiegetischer Erzähler¹⁴², der durchgehend namenlos bleibt, die Er-

141 Vgl. David Caviglioli. „Fünfmal Zweig – Stefan Zweig in Frankreich“. In: *zweigheft* 11 (Juli 2014), S. 29–31, S. 29.

142 Ein „Erzähler erster Stufe, der seine eigene Geschichte erzählt“ (Matías Martínez und Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: C.H. Beck, 2019, S. 86).

zählung. Die Anwesenheit des „Weltschachmeisters“ (Sn, S. 5) weckt das Interesse des psychologisch interessierten Erzählers („Alle Arten von monomanischen, in eine einzige Idee verschlossenen Menschen haben mich zeitlebens angereizt“ (Sn, S. 13)).¹⁴³ Er möchte dessen Aufmerksamkeit für sich gewinnen, um sich ein persönlicheres Bild des Schachspielers machen zu können. Aus diesem Interesse heraus beobachtet der Erzähler nicht nur, sondern greift mehrmals aktiv in die Erzählung ein und wird ein Teil derselben. Teil seines Plans ist es, die Aufmerksamkeit Czentovics zu erlangen, indem er im Smoking-Room mit seiner Frau Schach spielt. Auch wenn Czentovic von diesen Schachpartien Kenntnis nimmt, nimmt er doch keinen Kontakt zum Erzähler auf. Die Geschichte selbst ist abhängig davon, dass dieser Kontakt in irgendeiner Form hergestellt wird, damit die Geschichte fortschreiten kann – die Macht des Erzählers ist dadurch eingeschränkt. Trommler unterstreicht dies, indem er feststellt: „Wenn der Protagonist schweigt, bleibt die Geschichte stecken“¹⁴⁴. Zunächst lockt der Erzähler dadurch nur den schottischen Tiefbauingenieur McConnor an, den er mit Humor beschreibt:

Als er die erste Partie verlor, wurde er mürrisch und begann unständig und diktatorisch zu erklären, dies könne nur durch eine momentane Unaufmerksamkeit geschehen sein, bei der dritten machte er den Lärm im Nachbarraum für sein Versagen verantwortlich [...]. (Sn, S. 19)

¹⁴³ Trommler weist darauf hin, dass dies die einzige Szene ist, in der der Erzähler selbst charakterisiert wird und stellt es als bezeichnend heraus, dass sich hierdurch das „professionelle[] Interesse am Psychologischen Kontur gewinnt“ (Frank Trommler. „Selbstrettung durch Wiederholung? Stefan Zweigs Kampf mit der Isolation“. In: *Die Wiederholung: Festschrift für Thomas Koebner zum 60. Geburtstag*. Hrsg. von Jürgen Felix, Bernd Kiefer, Susanne Marschall et al. Marburg: Schüren, 2001, S. 227–237, S. 229).

¹⁴⁴ *Ibid.*

McConnor, „der Besitzer dermaßen breiter Schultern“ (Sn, S. 21) (hier zeigt sich erneut eine humorvolle Beschreibung des Erzählers), ist es schließlich, der Czentovic proaktiv zu einem Schachspiel bringt, indem er ihn dafür bezahlt. In dieser komisch kontrastierenden Zeichnung der beiden Figuren Czentovic und McConnor erkennt Ruth Klüger ein besonderes Merkmal der Erzählung Stefan Zweigs: „Die Schachnovelle wird umso dunkler, als sie auch ihre heiteren Aspekte hat“¹⁴⁵. Es folgen Partien zwischen Czentovic und McConnor, der gemeinsam mit weiteren interessierten Passagieren erwartungsgemäß gegen Czentovic verliert. Erst durch das Eintreten des bis dahin Unbekannten nimmt die Szene eine überraschende Wendung: „Schon rührte McConnor den Bauern an, um ihn auf das letzte Feld zu schieben, als er sich jäh am Arm gepackt fühlte und jemand leise und heftig flüsterte: ‚Um Gotteswillen! Nicht!‘“ (Sn, S. 26). Durch diesen Eingriff und die Hinweise, die der Unbekannte McConnor gibt, wendet sich die Aufmerksamkeit aller Beteiligten immer mehr ihm zu und McConnor schafft es letztendlich, dem Schachweltmeister ein „Remis!“ (Sn, S. 29) abzurufen. Auf das Angebot einer dritten Partie seitens Czentovic reagiert McConnor euphorisch und erwartet von dem Unbekannten, dass er diese Partie alleine spiele. Dieser begegnet dem Angebot jedoch bescheiden und verschämt und schließt eine solche Partie aus:

Das ist völlig ausgeschlossen ... ich komme gar nicht in Betracht ... Ich habe seit zwanzig, nein, fünfundzwanzig Jahren vor keinem Schachbrett gesessen und ich sehe erst jetzt, wie ungehörig ich mich betragen habe, indem ich mich ohne Ihre Verstattung in Ihr Spiel einmengte ... Bitte entschuldigen

145 Ruth Klüger. „Selbstverhängte Einzelhaft: Die *Schachnovelle* und ihre Vorgänger“. In: *Exilerfahrung und Konstruktionen von Identität 1933 bis 1945*. Hrsg. von Hans Otto Horsch, Hanni Mittelman und Karin Neuburger. Berlin/Boston: De Gruyter, 2013, S. 193–206, S. 201.

Sie meine Vordringlichkeit ... Ich will gewiss nicht weiter stören. (Sn, S. 30)

Der vorher so energisch agierende Unbekannte scheint seine Energie verloren zu haben, sich in diesem Moment kaum wiederzuerkennen und zieht sich daraufhin zurück. Seiner Geschichte, er habe seit fünfundzwanzig Jahren kein Schach mehr gespielt, wird kein Glaube geschenkt. Czentovic bietet ihm eine neue Partie für den nächsten Tag an. Neben der Bewunderung für seine Fähigkeiten im Schach, erweckt der Unbekannte insbesondere das menschliche Interesse des Erzählers, der ihn auf der Promenade wiederfindet und sich seine Geschichte, die Geschichte des Dr. B., erzählen lässt¹⁴⁶ – dies ist die zweite Binnenhandlung.

Letztendlich sagt Dr. B. die Partie für den nächsten Tag doch zu: „Ich spiele nur eine einzige Partie ... Sie soll nichts als der Schlussstrich unter eine alte Rechnung sein“ (Sn, S. 67). Die Partie findet statt und der Erzähler berichtet eindrücklich vom starken Antagonismus der beiden Beteiligten:

Denn der geistige Gegensatz im Habitus der beiden Partner wurde im Verlauf der Partie immer mehr körperlich plastisch. Czentovic, der Routinier, blieb während der ganzen Zeit unbeweglich wie ein Block, die Augen streng und starr auf das Schachbrett gesenkt; Nachdenken schien bei ihm eine geradezu physische Anstrengung, die alle seine Organe zu äußerster Konzentration nötigte. Dr. B. dagegen bewegte sich vollkommen locker und unbefangen. Als der rechte Dilettant im schönsten Sinne des Worts, dem im Spiel nur das Spiel, das ‚deletto‘ Freude macht, ließ er seinen Körper völlig entspannt, plauderte

¹⁴⁶ Trommler deutet das Interesse des Erzählers auch darin, dass dieser sich durch die Sprachkargheit des Dr. B., seine „unsprachliche Arroganz“, intellektuell und moralisch herausgefordert sieht. (Vgl. Trommler, „Selbstrettung durch Wiederholung?“, S. 230).

während der ersten Pausen erklärend mit uns, zündete sich mit leichter Hand eine Zigarette an und blickte immer nur gerade wenn an ihn die Reihe kam, eine Minute auf das Brett. (Sn, S. 68)

Diese erste Partie weiß er sogar für sich zu entscheiden und besiegt den Schachweltmeister, der sich geschlagen gibt – die unerhörte Begebenheit. Merkwürdig ist jedoch die Wandlung, die Dr. B. mit der Zeit immer mehr durchmacht. Auf Czentovics Frage nach einer Revanche antwortet der außerhalb der Spiele so zurückhaltende Dr. B., entgegen seinem Vorsatz: „Selbstverständlich!“ (Sn, S. 72). Die Ermahnungen des Erzählers zeigen keine Wirkung. Er beschreibt ihn in diesem Moment sogar überraschend als „laut“ und „boshaft“ (Sn, S. 72). In diesem nun insgesamt vierten Spiel gegen Czentovic verfällt Dr. B. vollends in seinen Wahn, die *Schachvergiftung* greift wieder zu. Er spielt nicht gegen den Gegner, er spielt wieder gegen sich selbst. Er scheint wieder im Hotelzimmer gefangen zu sein, sein Gegner nur imaginär. Aus diesem Zustand holt der Erzähler, der ihn vorher noch gewarnt hat, wieder zurück: „Ich sagte nichts als: ‚Remember!‘ und fuhr ihm gleichzeitig mit dem Finger über die Narbe an seiner Hand“ (Sn, S. 76). Dabei packt er ihn vorher am Arm, um seine Aufmerksamkeit zu erlangen und aus dem Schachfieber herauszuholen – ebenso wie Dr. B. es vorher bei McConnor tat, um in das Schachspiel einzusteigen. Die nun einzige Möglichkeit, die sich bietet, ist, die Partie abubrechen und Czentovic siegen zu lassen.

3.4 Die Binnenhandlungen: Eine Gegenüberstellung

Die Binnenhandlungen erhalten je eine weitere Erzählerinstanz, die von der in der Rahmenhandlung abweicht. Bereits auf der ersten Seite trifft

der erste Erzähler auf den zweiten („Ich stand im Gespräch mit einem Bekannten“ (Sn, S. 5)), der als intradiegetisch-heterodiegetischer Erzähler¹⁴⁷ über die Jugendzeit und den Aufstieg Mirko Czentovics die erste Binnenhandlung erzählt. Anmerken muss man hier jedoch, dass sich gerade in dieser Binnenhandlung die Erzählungen dieser beiden Erzähler häufiger überschneiden und teils schwer zu unterscheiden sind.

Die erste Binnenhandlung fängt bereits unmittelbar auf der ersten Seite an, mit dem Gespräch zwischen dem Ich-Erzähler und seinem Bekannten. Sie nimmt nur wenige Seiten ein und macht damit etwa ein Sechstel des Gesamtumfangs der Novelle aus. Den Hinweis auf den Gehalt der Schilderungen gibt der Erzähler den Lesern bereits zu Anfang mit: „mein Freund, ein aufmerksamerer Zeitungsleser als ich, konnte sie mit einer ganzen Reihe von Anekdoten ergänzen“ (Sn, S. 5). Der Gehalt der Aussagen solle mit Vorsicht genossen werden, da sie aus zweiter, wenn nicht sogar aus dritter Hand stammen.¹⁴⁸ Dies lässt sich von ihrem Charakter her ableiten, da die Anekdote ohne Autor auskommt, lediglich einen Erzähler benötigt, der selbst wiederum meist anonym bleiben möchte und keine Kenntnis vom eigentlichen Ursprung des Berichteten hat.¹⁴⁹

147 Ein „Erzähler zweiter Stufe, der eine Geschichte erzählt, in der er nicht vorkommt“ (Martínez und Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 86).

148 Hierauf weist auch Discherl hin, da alle Erinnerungen nur medial vermittelt seien und der Leser keine klaren Hinweise bekommt, welche Informationen auf Anekdoten des Bekannten und welche auf den Erinnerungen des Ich-Erzählers zurückgehen. (Vgl. Margit Dirscherl und Laura Schütz. „Von der Vergnügungsreise zur existenziellen Überfahrt. Stefan Zweig und die *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 7–16, S. 13).

149 Vgl. Heinz Schlaffer. „Anekdote“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Klaus Weimar, Harald Fricke, Klaus Grubmüller et al. Bd. I (A–G). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 87–89, S. 87.

Die Binnenhandlung erzählt die Geschichte des Mirko Czentovic, der in seinen Kindheitsjahren mit nur mäßigem Erfolg von einem Pfarrer unterrichtet wird, bis sein Talent für das Schachspiel zutage tritt und seine beeindruckende Karriere dort bis hin zum Weltmeistertitel beginnt.

Über Vergleiche oder gar Personifizierungen realer Persönlichkeiten wurde in der Forschung bereits leidenschaftlich gestritten. Unter Schachspielern führen insbesondere die Ausführungen der Schachfähigkeiten des Weltmeisters dazu, diesen kontrovers zu diskutieren. Zu den Gründen zählen, wie Poldauf schreibt, insbesondere dessen Darstellung als „eindimensionaler und gefühlskalter Berufsspieler“¹⁵⁰. Es sei zudem nicht denkbar, dass jemand Schachweltmeister werden könnte, ohne eine einzige Partie blind¹⁵¹ spielen zu können. Czentovic ist dazu nicht in der Lage, wie der Erzähler früh berichtet: „Denn Czentovic brachte es nie dazu, auch nur eine einzige Schachpartie auswendig – oder wie man fachgemäß sagt: blind – zu spielen“ (Sn, S. 10 f.) – eine Eigenschaft, die ihn für einige Rezipienten als unrealistisch erscheinen lässt.¹⁵² Bereits in niedrigeren Stufen als die, in denen Meister spielen, schreibt Schwamborn, sei Schach bereits ein vom Brett losgelöstes Spiel voller Einbildungskraft.¹⁵³ Fischer vergleicht dies im Schachmagazin *KARL* mit weiteren Gebieten, etwa mit einem Komponisten, der jede Note am Klavier spielen oder einem Philosophen, der sich jeden seiner Gedanken notieren müsse, und nennt Czentovic einen „Prototyp des dumpfen Faschisten“¹⁵⁴. Dennoch, seine Fähigkeiten brachten ihm

150 Poldauf, „Vorwort“, S. 4.

151 Blindschach ist eine Form des Schachs, das ohne Brett und lediglich vor dem geistigen Auge gespielt wird.

152 Vgl. u. a. James Vigus. „Die *Schachnovelle* im Hinblick auf die Geschichte des Schachs“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 85–101, S. 95.

153 Vgl. Schwamborn, „Aspekte des Spiels in *Schachnovelle*“, S. 280.

154 Johannes Fischer. *Alles halb so schlimm: Von Gefahr und Sinn des Spielens ohne Brett*. 2005. URL: https://karlonline.org/205_2 (besucht am 27.05.2021).

in der Erzählung zum Schachweltmeister und, wie bereits erläutert, sind die anekdotenhaften Verweise auf seine Entwicklungszeit bewusst mit Vorsicht zu betrachten.

Czentovics Schwächen innerhalb der Gegenwart liegen daher nicht im Schachspiel selbst, sondern werden abschließend zu seiner Binnenhandlung wie folgt durch den Erzähler wiedergegeben:

Denn rettungslos wurde mit der Sekunde, da er vom Schachbrette aufstand, wo er Meister ohnegleichen war, Czentovic zu einer grotesken und beinahe komischen Figur; trotz seines feierlichen schwarzen Anzuges, seiner pompösen Krawatte mit der etwas aufdringlichen Perlennadel und seiner mühsam manikürten Finger blieb er in seinem Gehaben und seinen Manieren derselbe beschränkte Bauernjunge, der im Dorf die Stube des Pfarrers gefegt. (Sn, S. 12)

Er wird als *rettungslos*, *grotesk* und *beinahe komisch*¹⁵⁵ charakterisiert, wenn er sich der Gesellschaft, in die er nun gehören kann, mit Kleidung und Erscheinungsbild anzunähern versucht. Doch seinen Habitus schafft er dabei nicht abzulegen und wird daher nie wirklich Teil dieser Klasse. Renoldner beschreibt ihn darüber hinaus als „grobschlächtigen Emporkömmling [...], gut trainierte, gefühlskalte und kulturlose Schachmaschine¹⁵⁶ [und,

155 Durch die Kennzeichnung als „komisch“ wird auch auf die Tradition der *komischen Person* im Theater verwiesen, die sich insbesondere dadurch auszeichnet, dass sie sich dem jeweiligen sozialen Gefüge unangemessen verhält. (Vgl. Ulrich Profitlich und Frank Stucke. „Komische Person“. In: *Realllexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Realllexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Harald Fricke, Georg Braungart, Klaus Grubmüller et al. Bd. II (H-O). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 294–296, S. 294).

156 Bekannt ist das Symbol des *Maschinenmenschen* aus der Literatur. Im *Metzler Lexikon literarischer Symbole* wird es definiert als: „Symbol für bedingungslose Leistungsbereitschaft und Willfähigkeit, zwanghaftes Verhalten und soziale Reguliertheit, wesenhafte Maschinalität des Menschen und frevelhafte Grenzüberschrei-

T.D.] Prolet, der es zum Weltmeister gebracht hat“¹⁵⁷, dem Zweig antithetisch den leisen und gebildeten Rechtsanwalt aus Wien entgegenstellt, der das Schachspiel aus gänzlich anderen Gründen gelernt hat.¹⁵⁸

Angesprochen wurde eingangs bereits, welche Personifizierungen in der Forschung in der Figur des Czentovic gefunden wurden. So sieht Joseph Strelka in Czentovic Züge eines „Miniatur-Hitlers“¹⁵⁹, und Hans Peter Brode widmet diesem Vergleich einen kompletten Beitrag, in dem er Czentovic als verstecktes „Hitlerporträt“¹⁶⁰ innerhalb der *Schachnovelle* begreift. Der Vergleich zwischen Hitler und Czentovic liegt zunächst alleine aufgrund der Ähnlichkeiten in beider Biographien nahe. Zweig selbst bezeichnet Hitler in seiner Autobiographie *Die Welt von Gestern* als „Randösterreicher“¹⁶¹, Czentovic stammt aus einer „kleinen südslawischen Provinzstadt“ (Sn, S. 9). Sie kommen somit beide aus Randbezirken und nicht aus dem kulturellen Zentrum Österreichs, aus Wien, wie auch Brode anmerkt.¹⁶² Ebenfalls lassen sich Ähnlichkeiten in der Bildungsbiographie erkennen, wenn Zweig Hitler als eine Person benennt, die „nicht einmal die Bürgerschule zu Ende besucht, geschweige denn eine Hochschule absolviert“¹⁶³ habe. Bei Czentovic fällt es ähnlich aus: „für die simpelsten Unterrichtsgegenstände fehlte seinem schwerfällig arbeitenden Gehirn jede

tung“ (Rudolf Drux. „Maschinenmensch“. In: *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Hrsg. von Günter Butzer und Joachim Jacob. 2., erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2012, S. 264–265, S. 264).

157 Renoldner und Wolf, „Schachnovelle (1942)“, S. 236.

158 Vgl. Renoldner und Wolf, *a. a. O.*, S. 236 f.

159 Joseph Strelka. *Stefan Zweig: Freier Geist der Menschlichkeit*. Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1981, S. 141.

160 Hanspeter Brode. „Mirko Czentovic – Ein Hitlerporträt? Zur zeithistorischen Substanz von Stefan Zweigs Schachnovelle“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 223–227, S. 223 ff.

161 Stefan Zweig. *Die Welt von Gestern: Erinnerungen eines Europäers*. Frankfurt am Main/Wien: Büchergilde Gutenberg, 1992, S. 86.

162 Vgl. Brode, „Mirko Czentovic – Ein Hitlerporträt?“, S. 225.

163 Zweig, *Die Welt von Gestern*, S. 415.

festhaltende Kraft“ (Sn, S. 6) oder „seine Unbildung war auf allen Gebieten gleich universell“ (Sn, S. 6). Auch die Unterschätzung der Figur des Czentovic, die aufgrund ihrer Defizite nicht in den gesellschaftlichen Kreisen der intellektuellen Schachspieler ankommt, lässt sich mit einer Passage von Zweig zu Hitler in seiner Autobiographie *Die Welt von Gestern* im Kapitel *Incipit Hitler* vergleichen: „Nichts so sehr als dieser Bildungshochmut hat die deutschen Intellektuellen verleitet, in Hitler noch den Bierstubenagitor zu sehen, der nie ernstlich gefährlich werden könnte“¹⁶⁴. Und doch: Hitler wird Reichskanzler und überzieht Europa mit seinem Terror, Czentovic wird immerhin Schachweltmeister.

Für Oliver Jahraus allerdings geht diese Personifizierung von Hitler in Czentovic nicht auf. Er stellt eine Identifizierung von Czentovic mit Garvilo Princip, dem Attentäter von Sarajewo, fest, der als Auslöser des 1. Weltkrieges angesehen werden kann.¹⁶⁵ Hierdurch, so argumentiert Jahraus, würde auf dem Schachbrett das Attentat von Sarajewo nachgestellt, das dort alle Folgeereignisse in Europa nach sich ziehe. Somit erzähle die Novelle den Zusammenbruch der k. u. k.-Monarchie¹⁶⁶, die wiederum zum Totalitarismus des Nationalsozialismus beigetragen habe. Jahraus begründet dies damit, dass diese Konsequenz nicht unmittelbar sichtbar würde, sondern erst mit dem Anschluss Österreichs im Verlauf der Erzählung erwähnt werde. Er nennt außerdem die Umstände, dass Dr. B. vor diesem Anschluss Anwalt von Klerus und Kaiserhaus war und dieser Ordnung somit ebenfalls an-

164 Zweig, *a. a. O.*, S. 416.

165 Vgl. Oliver Jahraus. „Das Schachspiel als politische Metapher und Stefan Zweigs *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 33–45, S. 39.

166 Abk.: Kaiserlich und königliche Monarchie Österreich-Ungarn.

gehörte. Das Attentat von Sarajewo hätte den Zusammenbruch der alten Ordnung und seine Ersetzung erst möglich gemacht.¹⁶⁷

Solche Vergleiche mögen reizvoll, kreativ und hier und da auch naheliegend sein, doch wird dabei schnell übersehen, dass der Czentovic der Novelle keineswegs allein das personifizierte Böse ist. Er versucht offensichtlich, aus seinen eng begrenzten Fähigkeiten das maximale Kapital zu schlagen und steht hiermit wohl auch deutlich für die „menschliche Verrohung“¹⁶⁸, wie Eckl schreibt. Doch Czentovic tötet nicht und auch Hass oder Verachtung kann aus seinen Handlungen nicht herausgelesen werden. Ihm fehlt es gar gänzlich an Emotionalität. Passend schreibt es Alberto Dines, wie er bei Jeffrey B. Berlin zitiert wird: „Noch kennt man keine Roboter, aber Zweig vermag es, diese in der Figur des Meisters ohne Innenleben, des Menschen ohne Menschlichkeit, zu verkörpern“¹⁶⁹. So wie der Antiheld Jean-Baptiste Grenouille in Süskinds *Das Parfum* der Welt sein einzigartiges Genie beweist, so beweist auch Czentovic seines.¹⁷⁰ Beide sind als Außenseiter ins Leben getreten, beide sind auf ihre Weise – in ihrer einzigartigen Genialität auf einem spezifischen Bereich – ihr Leben lang Außenseiter. Grenouilles

167 Vgl. Jahraus, „Das Schachspiel als politische Metapher und Stefan Zweigs *Schachnovelle*“, S. 42.

168 Marlen Eckl. „Literatur des Exils“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 86–102, S. 95.

169 Alberto Dines: 2006; zitiert nach Jeffrey B. Berlin. „... habe eine kleine Schachnovelle entworfen“. Stefan Zweigs Briefe und die Entstehung seines letzten Werks“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 40–56, S. 45. Laut Angaben des Buches stellt die Studie eine gekürzte Fassung des Beitrags dar und wurde zunächst veröffentlicht in: *Festschrift zum 70. Geburtstag von Egbert Meissenburg*. Hrsg. von Siegfried Schönlé. Wien: Refordis, 2007.

170 Verständlicherweise kann Süskinds Roman keine Vorlage für die Figur Czentovic geboten haben, die Parallelen scheinen aber für die Einordnung dennoch erwähnenswert.

Ende im Wahn ist bekannt, Czentovics weiteres Leben bleibt offen.¹⁷¹ Interessant an diesem Vergleich scheint auch, dass Grenouilles Leben mit dem Todesurteil seiner Mutter beginnt.¹⁷² Bei Czentovic ist ebenfalls der Tod einer Mutter, die eines Bauern, mit dem sein Leben als Schachspieler beginnt: „Ein Bauer [...] stapfte hastig herein, seine alte Mutter läge im Sterben [...] als ihm auffiel, wie unentwegt der Blick Mirkos auf dem Schachbrett mit der angefangenen Partie haftete“ (Sn, S. 7). Die vielen Facetten und die in der Literatur stattfindenden Diskussionen zeigen eindrücklich, welchen Interpretationsspielraum Zweig dem Antagonisten seines Protagonisten einräumt.

Ihm gegenüber setzt Zweig die Figur des Dr. B. und versinnbildlicht damit, wie Eckl es deutet, „den Gegensatz von Geist und Macht, Kultur und Unzivilisiertheit, der sich als ein zentrales Thema der Exilliteratur erwies“¹⁷³. Die Binnenhandlung von Dr. B. findet, wie in Kapitel 3.3 (ab Sn, S. 33) erwähnt, nach der zweiten Schachpartie gegen Czentovic ihren Raum, der mit insgesamt ca. einem Drittel der gesamten Novelle deutlich ausgeweiteter ist als bei Czentovics Geschichte. Hierdurch zeichnen sich gleich mehrere Unterschiede zwischen Czentovic und Dr. B. ab: Während Czentovics Geschichte nur auf Anekdoten beruht, da ihm selbst die Fähigkeiten zur Kommunikation fehlen („ein schwerer, maulfauler Bauernbursche, aus dem auch nur ein einziges publizistisch brauchbares Wort herauszulocken selbst den gerissensten Journalisten nie gelang“ (Sn, S. 12)), erzählt Dr. B. seine Geschichte zum einen selbst und zum anderen in einer bemerkenswerten Ausführlichkeit und Präzision. Diese dritte Erzählinstanz stellt einen

171 Diesem offenen Ende nimmt sich Ariel Magnus in seinem Roman *Der Schachspieler von Buenos Aires* an, in dem er Czentovic im Anschluss an die *Schachnovelle* in Buenos Aires an der Schacholympiade teilnehmen lässt. (S. Ariel Magnus. *Die Schachspieler von Buenos Aires*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 2018).

172 Vgl. Patrick Süskind. *Das Parfum: Die Geschichte eines Mörders*. Zürich: Diogenes, 1985, S. 9.

173 Eckl, „Literatur des Exils“, S. 95.

intradiegetisch-homodiegetischen Erzähler¹⁷⁴ in Form der Figur Dr. B. dar, der die Leser durch die zweite Binnenhandlung, seine eigene Geschichte, führt. Diese Einordnung der Erzählerinstanz erweist sich zeitweise allerdings nicht als kongruent und ist somit im Detail deutlich schwieriger zu beurteilen. Der Erzähler schiebt nach den Schilderungen aus dem Gefängnis ein: „Dr. B. hatte mir alles viel ausführlicher berichtet, als ich es hier zusammenfasse“ (Sn, S. 66 f.), wodurch sich die Frage aufwerfen lässt, wer Dr. B.s Geschichte erzählt, obwohl sie aus einer Ich-Perspektive geschrieben ist.

Dr. B. ist ein österreichischer Anwalt, der für die höchsten Kreise von Adel und Klerus gearbeitet hat und sich dabei um die Vermögen seiner Mandanten kümmerte. Einen Tag vor Hitlers Einmarsch in Österreich wurde er festgenommen, schaffte es jedoch, wichtige Unterlagen vorher in Sicherheit zu bringen. Seine Festnahme bringt ihn in das Hotel Métropole¹⁷⁵, das zugleich Hauptquartier der Gestapo war. Dort wurde er in ein Einzelzimmer gesperrt und größtenteils in Isolation gehalten. Es gab für ihn dort keine Möglichkeit, sich geistig zu betätigen oder ein Gespräch mit einer anderen Person zu führen, ein Zustand, der lediglich von Verhören unterbrochen wurde, in denen Dr. B. Auskunft über die Vermögen seiner Mandanten geben sollte. Nach vier Monaten findet Dr. B. durch Zufall ein Buch, das er entwendet und das sich zurück in seinem Zimmer, und zunächst zu seiner Enttäuschung, als Schachbuch herausstellt. So fängt er, der lediglich in seinen Jugendjahren ein wenig Schach spielte, an, mit Brotkrümeln Schachfiguren zu bauen und die Meisterpartien des Buches nachzuspielen. Dieser Zustand ist nur von kurzer Dauer, da Dr. B. bereits nach einiger Zeit die

174 Ein „Erzähler zweiter Stufe, der seine eigene Geschichte erzählt“ (Martínez und Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 86).

175 Ein zur damaligen Zeit real existierendes Hotel in Wien, das tatsächlich auch als Hauptquartier der Gestapo verwendet wurde. Nähere Erläuterungen folgen im späteren Kapitel 4.4.

Partien in seinem Kopf nachzuspielen weiß und sich seines Behelfs entledigen kann. Er schafft es mit dem Schachspiel, sein Gehirn so zu trainieren, dass er den Verhören weiter standhält. Nach einer Weile wird Dr. B. der mittlerweile auswendig gelernten Partien jedoch überdrüssig und beginnt, eigene Partien im Kopf zu entwerfen und gegen sich selbst zu spielen. Den Zustand, den er dadurch erreicht, beschreibt er selbst steigernd als „künstliche Schizophrenie“ (Sn, S. 57), „monomanische Besessenheit“ (Sn, S. 60), „Schachvergiftung“ (Sn, S. 60, 67), „eine Art Gehirnfieber“ (Sn, S. 64) und die „kalte[] Form des Wahnsinns“ (Sn, S. 75). Mit dieser *Schachvergiftung* wacht er schließlich in einem ihm unbekannten Raum auf – er liegt im Krankenhaus, nicht mehr zum Verhör geeignet und verlässt Europa, geht ins Exil. Sichtbar übrig bleibt eine tiefe Narbe auf seiner Hand, die er sich beim Zerschlagen von Glas in seinem Fieberwahn zugezogen hat (Sn, S. 64). Ein Zeichen, aber auch das einzige, das Dr. B. von seinem alten Leben erhalten bleibt.

Dr. B.s gesamte Erzählung wirkt strukturiert und durchdacht. Sie findet jedoch nicht durchgehend statt, sondern wird von Dr. B. an einer Stelle unterbrochen, wobei der Erzähler beobachtet: „Es war, als ob er eine verstörende Erinnerung gewaltsam unterdrücken wollte. Wieder lief das merkwürdige Zucken, das er nicht zu beherrschen wusste, um den linken Mundwinkel“ (Sn, S. 55). Diese Unterbrechung findet passenderweise genau an der Stelle statt, an der Dr. B. mehr und mehr die Welt des Schachs vergeistigt und seine Persönlichkeit in zwei geteilt wird. Dr. B., so merkt auch der Leser, steckt noch immer im Prozess der Verarbeitung¹⁷⁶, was auch in Dr. B.s Bemerkung deutlich wird: „denn immer, wenn ich zurückdenken sollte an meine Zellenzeit, löschte gewissermaßen in meinem Gehirn das Licht aus; erst nach Wochen und Wochen, eigentlich erst hier auf dem Schiff, fand ich wieder den Mut zu besinnen, was mir geschehen war“ (Sn, S. 64).

176 Vgl. Trommler, „Selbstrettung durch Wiederholung?“, S. 230.

Das vom Erzähler beobachtete *Zucken*, das auf seine schmerzhaften Erfahrungen zurückgeht, zeichnet gemeinsam mit den weiteren Beschreibungen Dr. B.s, wie der „kreidige[n]“ (Sn, S. 26) oder auch „merkwürdige[n] Blässe des verhältnismäßig jungen Gesichtes“ (Sn, S. 32) ein Bild von ihm. Seine Haare werden als „blendend weiß“ (Sn, S. 32) geschildert und der Erzähler teilt seinen Eindruck mit, der Mann „müsse plötzlich gealtert sein“ (Sn, S. 32). Dem Leser wird auch später nicht eindeutig klar, so schreibt Galle, ob diese offensichtliche Alterung Folge der Isolationshaft mitsamt den Verhören ist, oder ihren Ursprung in der *Schachvergiftung* und dem psychischen Zusammenbruch Dr. B.s hat.¹⁷⁷ Er relativiert solche Bemühungen des Verständnisses jedoch auch sogleich wieder, da die Haftbedingungen selbst der Ursprung für das Schachspiel, die Verhöre und den Zusammenbruch bilden.¹⁷⁸ Trommler beschreibt auch die Alterung zusammenfassend als den „Effekt körperlicher und geistiger Isolation, die Freisetzung und Bannung kämpferischer Energien durch Schach, die psychologischen Kosten des Widerstandes gegen Terror und Unterdrückung“¹⁷⁹.

In diesen Verhören vermeidet es Zweig, den Gegnern Dr. B.s Gesichter oder Stimmen zu geben. Sie sind seine latente Bedrohung ohne eigene Persönlichkeit, die sich sowohl durch die Isolation zeigen als auch während der langen Wartepausen vor den Verhören oder in denselben. Trommler bezeichnet diesen Kampf, den Dr. B. während der gesamten Haft auf mehreren Ebenen ausficht, als Verwandlung des politischen Kampfes zum „Kampf um die Aufrechterhaltung seiner inneren Identität“¹⁸⁰.

177 Vgl. Helmut Galle. „Der Erzähler von gestern und die Traumatisierten. Stefan Zweigs Erzählungen *Buchmendel* und *Schachnovelle* als Darstellung der Opfer von staatlichem Terror“. In: *Stefan Zweig – Das Exil-Projekt*. Hrsg. von Elisabeth Erdem, Juliana P. Perez und Pedro H. Tavares. Bd. 12. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 75–92, S. 82 f.

178 Vgl. Galle, *a. a. O.*, S. 83.

179 Trommler, „Selbstrettung durch Wiederholung?“, S. 228.

180 *Ibid.*

Schon bevor Dr. B. das Schachbuch findet, zeigen sich in seinem Denken Analogien zum Schachspiel: „Ich konnte mich auf nichts konzentrieren. Immer fuhr und flackerte derselbe Gedanke dazwischen: Was wissen sie? Was wissen sie nicht? Was habe ich gestern gesagt, was muss ich das nächste mal sagen?“ (Sn, S. 44). Das Schachspiel erweist sich auch als rationales Spiel im Geiste. Es werden mehrere Züge im Voraus geplant, ohne zu wissen, was der Gegner plant oder ob er die eigene Strategie bereits durchdrungen hat. Das Schachspiel ist ein rein logisches Spiel und jeder Zug kann in seiner Endgültigkeit unverzeihlich sein und die eigene Niederlage bedeuten. Einen Zug zurückzunehmen ist zumeist auch verboten, da bereits das Berühren einer Figur zum Zug mit dieser verpflichtet. Täuschungen sind möglich – ob sie funktionieren, lässt sich erst im Nachhinein endgültig sagen. Jede Schwäche, jede Unachtsamkeit, jede falsche Entscheidung kann Dr. B.s Verhörer nicht nur gegen ihn selbst verwenden, sondern auch gegen seine Mandanten. Seiner sozialen Stufe im Gefüge der Verhöre gleichend, bringt Dr. B. sich selbst als Bauernopfer: Was zunächst auch und vor allem dem Schicksal der ihm anvertrauten Personen hilft, bringt ihn letztlich *en passant*¹⁸¹ selbst aus der Gefahrensituation heraus und schenkt ihm einen Sieg – nicht gegen sich selbst, nicht in der Innenwelt, sondern in der realen Welt gegen seinen Gegner.

Das Motiv des Blindschachs mit sich selbst findet in der Literatur bereits vor Zweigs *Schachnovelle* prominente Verwendung, etwa in Jack Londons 1915 erschienenem *The Star Rover*. In diesem Roman erzählt der Protagonist, Professor Darrell Standing, der aufgrund eines Mordes an einem Universitätskollegen in einer Todeszelle sitzt, von seiner Flucht. Er selbst muss während seiner Gefangenschaft mit Folter, Verhören und Isolation in

181 Zu Deutsch: *im Vorbeigehen* oder *beiläufig*; der Begriff ist außerdem auch im Schachspiel geläufig und beschreibt das Schlagen eines gegnerischen Bauern mit dem eigenen Bauern, wenn dieser nach einem Doppelschritt neben dem eigenen Bauern steht und so sonst niemals im Schlagbereich des eigenen Bauern gestanden hätte.

Einzel- und Dunkelhaft kämpfen, lernt aber durch einen Insassen Strategien kennen, mithilfe derer er seinen Geist vom Körper zu lösen vermag. Ähnlich wie Dr. B. in der *Schachnovelle* versucht Standing ebenfalls durch unterschiedliche selbst gestellte geistige Aufgaben und Herausforderungen, sich mental von seinen Strapazen zu lösen und fit und belastbar zu bleiben. Eine spätere Strategie wird dann wie folgt beschrieben:

By sheer visualization under my eyelids, I constructed chess boards and played both sides of long games through to checkmate. But when I had become expert at this visualized game of memory, the exercise palled on me. Exercise it was, for there could be no real contest when the same player played both sides. I tried, and tried vainly, to split my personality into two personalities and to pit one against the other. But ever I remained the one player, with no planned ruse or strategy on one side that the other side did not simultaneously apprehend.¹⁸²

Durch bloße Visualisierung vor meinem geistigen Auge konstruierte ich Schachbretter und spielte beide Seiten langer Partien bis zum Schachmatt durch. Aber als ich Experte in diesem visualisierten Gedächtnisspiel geworden war, verblasste die Übung für mich. Es war eine Übung, denn es konnte keinen echten Wettkampf geben, wenn derselbe Spieler beide Seiten spielte. Ich versuchte vergeblich, meine Persönlichkeit in zwei Persönlichkeiten aufzuspalten und die eine gegen die andere auszuspielen. Aber ich blieb immer der eine Spieler, ohne dass die eine Seite eine List oder Strategie geplant hätte, die die andere Seite nicht gleichzeitig durchschaut hätte. [Eigene Übersetzung T.D.]

182 Jack London. *The Star Rover*. New York: Modern Library, 2003, S. 29.

Dr. B. jedoch erreicht diese Spaltung der Persönlichkeit als schmerzhaftes Erfahrung, die sich durch die Narbe auf seiner Hand körperlich manifestiert. Bemerkenswert ist bei dem Vergleich der beiden Figuren jedoch die ähnliche Auffassung der einsetzenden Langeweile, wenn sie auch in unterschiedlichen Stadien auftritt, da Standing über kein Schachbuch verfügt, sondern sogleich mit imaginierten Partien beginnt. Eine Ähnlichkeit zwischen Stefan Zweigs *Buchmendel* und der *Schachnovelle* stellt Helmuth Galle in einem Beitrag eindrücklich dar: Wurde bei der Figur Jacob Mendel noch der Zusammenbruch durch den Bücherentzug angedeutet, spitzt sich dieser bei Dr. B. stark zu und bringt ihn an den Rand seiner Kräfte.¹⁸³ Und noch ein weiterer Vergleich sei an dieser Stelle erlaubt: Dr. B. verfällt im inneren Schachspiel dem Wahnsinn, ähnlich wie Nathanael in E. T. A. Hoffmanns *Der Sandmann*. In beiden Fällen wird der Wahnsinn, in denen der Protagonist verfällt, durch einen Gegenstand (Perspektiv resp. Schachspiel) erneut hervorgerufen. Nathanael bezahlt mit dem Tod, Dr. B. wird erinnert und lebt, sichtlich erschöpft, weiter.

Die Methode der Folter, auf die im folgenden Kapitel ebenfalls eingegangen wird, gleicht einer sensorischen Deprivation, in der einer Person sämtliche Reize von außen entzogen werden, so dass der Geist keine neuen Eindrücke gewinnen und verarbeiten kann.¹⁸⁴ Das Zimmer von Dr. B. ist karg eingerichtet und nichts zur Beschäftigung, nichts zur geistigen Herausforderung ist ihm gegeben. Was sich daraus ergibt, ist eine Beschränkung Dr. B.s auf sein eigenes Inneres. In gewisser Weise nimmt er diese Beschränkung auch

183 Vgl. Galle, „Der Erzähler von gestern und die Traumatisierten“, S. 82.

184 In heutigen multimedialen Zeiten und mit einem Großangebot von um Aufmerksamkeit streitenden Angeboten fällt häufig der Begriff der Reizüberflutung, die den Menschen durch zu viele Informationen jeglicher sensorischer Art überfordern soll, was etwa das Gegenteil zur Sensorischen Deprivation bietet. Ein vielbeachteter Beitrag von Nicholas Carr hierzu stammt etwa aus dem Jahr 2008. (S. Nicholas Carr. *Is Google Making Us Stupid?* Juli 2008. URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> [besucht am 05.08.2021]).

mit auf das Schiff, selbst wenn sie hier zur äußeren Beschränkung wird: Von einem Schiff auf hoher See gibt es ebenfalls kein Entkommen.

3.5 Der Raum und die Dichotomie des Seins und Nichtseins

Durch die Folter der Isolationshaft und den Druck der Verhöre, durch die Entmenschlichung und das Drängen des Geistes von innen nach außen, durch das Schachspiel gegen sich selbst, verschwimmen die gängigen Begriffe von Raum und Zeit, die eines der zentralen Elemente der Novelle darstellen und daher als Thema nähere Betrachtung finden sollen, um sie im späteren Kapitel 5 heranziehen zu können.

In einem Artikel in der *ZEIT* aus dem Jahr 2017, in der auch auf die *Schachnovelle* und Dr. B.s Haft verwiesen wird, findet Matthias Thome folgende Worte, die freiwillige Einsamkeit und die gezwungene Isolation zu vergleichen:

Brauchen wir unser Gegenüber nur in Kinderjahren? Gehen nicht Eremiten – gehen wir nicht alle mal bewusst in die Einsamkeit? Völlig ohne Gegenüber? Nein. Auch wenn man alleine ist, ist immer jemand da, wenn auch nicht aus Fleisch und Blut. So sieht das der Psychoanalytiker Hans-Jürgen Wirth: ‚Liest man ein Buch, tritt man in Dialog mit dem Autor, er ist das Gegenüber.‘ In Gedanken versunken, spiegele man – oft unbewusst – Erfahrungen mit Menschen wider. Wer freiwillig in die Einsamkeit geht, mag das genießen. Wer weggesperrt wird, nicht. Amnesty International prangert seit Jahren die Isolationshaft an, weil sie zu psychischen Schäden führt. Panikatta-

cken, Selbstmordgedanken und Schlaflosigkeit beeinträchtigen das Leben der Betroffenen noch lange nach der Haft.¹⁸⁵

Dies sind auch Symptome, die Dr. B. während und nach der Gefangenschaft begleiten. Ihm bleibt der Dialog mit den Menschen und lange Zeit der Dialog mit einem Autor verwehrt. Gerade nach letzterem, nach einem Buch, sehnt er sich in seiner Haft sondergleichen. Er findet diese Dialogpartner erst in den Schachmeistern, deren 150 Schachpartien er nachspielen kann, wenngleich er zunächst unglücklich über seinen Fund ist. Zweig selbst klagte ebenfalls in seiner Isolation über den Mangel an Büchern in mehreren Briefen.¹⁸⁶ Trommler beschreibt diesen Zustand: „Zweig hat die Konfrontation mit dem Nichts, die in dieser Periode von französischen Existenzialisten in der Nachfolge von Heidegger im wesentlichen philosophisch und politisch artikuliert wurde, eindeutig auf ihre psychologischen Folgen hin analysiert“¹⁸⁷. Und in der Tat ist auch in der Behandlung der Gefangenschaft in der *Schachnovelle* ein Blick zu diesen französischen Existenzialisten fruchtbar. Albert Camus etwa veröffentlichte im Jahr der Publikation der *Schachnovelle* sein Buch *Der Fremde*.¹⁸⁸ Hier wird die Geschichte des introvertierten Mannes Meursault erzählt, der einen Mord begeht und daraufhin in einer Gefängniszelle auf seine Hinrichtung wartet. Allerdings beschreibt Camus die Situation in der Zelle ganz anders als Zweig:

Da ist mir klargeworden, daß [...] ein Mensch, der nur einen einzigen Tag gelebt hat, mühelos hundert Jahre in einem Ge-

185 Matthias Thome. „Gesellschaft: Braucht der Mensch ein Gegenüber?“ In: *ZEIT Online* (Juli 2017). URL: <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2017/04/gesellschaft-existenz-menschen> (besucht am 16.04.2021).

186 Vgl. Trommler, „Selbsttrettung durch Wiederholung?“, S. 231.

187 *Ibid.*

188 Im Französischen: *L'Étranger*.

fängnis leben könnte. Er hätte genug Erinnerungen, um sich nicht zu langweilen. In gewisser Weise war das ein Vorteil.¹⁸⁹

Demgegenüber steht ein Dr. B., der bereits nach vierzehn Tagen seinen Zustand so beschreibt: „Man wartete, wartete, wartete, man dachte, man dachte, man dachte, bis einem die Schläfen schmerzten. Nichts geschah. Man blieb allein. Allein. Allein“ (Sn, S. 40). Die Einsamkeit und der Entzug sämtlicher Reize, Kultur, Anregungen zermürbt ihn. Auch die Zeit vergeht für beide Figuren unterschiedlich. Meursault erzählt: „Als der Wärter mir eines Tages gesagt hat, ich wäre seit fünf Monaten da, habe ich es geglaubt, aber ich habe es nicht begriffen. Für mich war es unaufhörlich derselbe Tag, der sich in meiner Zelle breitmachte, und dieselbe Aufgabe, der ich nachging“¹⁹⁰. Jeder Tag sieht für ihn gleich aus, doch Meursault erlebt jeden Tag für sich und dabei den einzelnen Tag als Gesamtdauer. Dr. B. hingegen beschreibt eine ähnliche Zeit anders: „Nun – vier Monate, das schreibt sich leicht hin: just ein Dutzend Buchstaben! Das spricht sich leicht aus: vier Monate – vier Silben. In einer Viertelsekunde hat die Lippe rasch so einen Laut artikuliert: vier Monate!“ (Sn, S. 44). Die häufige Wiederholung der Zahl wie auch der Einheit *vier Monate* zeigt, wie sehr ihn die Zeit zermürbt, wie endlos lange sie ihm erscheint und wie viel langsamer sie in seiner Situation vergeht, als ein Mensch sich dies unter normalen Bedingungen vorstellen könnte. Dies verdeutlicht er auch in der Beschreibung seiner Tage:

Aber niemand kann schildern, kann messen, kann veranschaulichen, nicht einem andern, nicht sich selbst, wie lange eine Zeit im Raumlosen, im Zeitlosen währt, und keinem kann man erklären, wie es einen zerfrisst und zerstört, dieses Nichts und

189 Albert Camus. *Der Fremde: Roman*. 58. Auflage. Rororo 22189. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2006, S. 95.

190 Camus, *a. a. O.*, S. 97.

Nichts und Nichts um einen, dies immer nur Tisch und Bett und Waschschüssel und Tapete, und immer das Schweigen, immer derselbe Wärter, der, ohne einen anzusehen, das Essen hereinschiebt, immer dieselben Gedanken, die im Nichts um das eine kreisen, bis man irre wird. (Sn, S. 44)

Auch in dieser Betrachtung besteht ein starker Unterschied zu den Beschreibungen, die Camus' Meursault erzählt:

Das Hauptproblem war wieder einmal, die Zeit totzuschlagen. Von dem Augenblick an, als ich gelernt habe, mich zu erinnern, habe ich mich dann überhaupt nicht mehr gelangweilt. Ich beschäftige mich manchmal damit, an mein Zimmer zu denken, und in der Phantasie ging ich von einer Ecke aus und wieder dorthin zurück, wobei ich im Geiste alles unterwegs registrierte.¹⁹¹

Meursault langweilt sich nur eine kurze Zeit lang. Er gewinnt seine Beschäftigung sogar dadurch, dass er den kargen Raum, in dem er gefangen ist, gleichsam vergeistigt und vorübergehend nur noch in Gedanken bewohnt, wodurch das gänzlich andere Zeitgefühl eintritt, das Dr. B. erst nach den vier Monaten durch die Errungenschaft des Schachbuches erlangt. Die Bedeutung, die diese Errungenschaft für Dr. B. hat, macht sich bereits in seiner erregten Reaktion bemerkbar, als er das Buch bemerkt:

Mir begannen die Knie zu zittern: ein BUCH! Vier Monate lang hatte ich kein Buch in der Hand gehabt, und schon die bloße Vorstellung eines Buches, in dem man aneinandergereihte Worte sehen konnte, Zeilen, Seiten und Blätter, eines Buches,

191 Camus, *a. a. O.*, S. 94.

aus dem man andere, neue, fremde, ablenkende Gedanken lesen, verfolgen, sich ins Hirn nehmen könnte, hatte etwas Berauschendes und gleichzeitig Betäubendes. (Sn, S. 47)

Zitternd beschreibt er in kurzen, eng aneinandergereihten Phrasen alles, was er sich von dem Buch verspricht – das, was ihm in den letzten ewigen vier Monaten gefehlt hat. Mit dem Erlangen des Buches jedoch gerät Dr. B. in eine neue Phase, in der sich Zeit und Raum für ihn anders gestalten. War er bislang gefangen in diesem einen Zimmer, waren die Gesetze der Zeit für ihn bislang scheinbar außer Kraft gesetzt und alles zeichnete sich ins Unendliche ab, verschiebt sich sein Leben nun in einen neuen Raum – einen imaginären. Die Regeln der Zeit funktionieren im Geiste anders, was jeder wohl zu bestätigen weiß, der selbst einmal leidenschaftlich und vielleicht verbissen an einer Aufgabe gearbeitet hat. Wie es sich anfühlt, wenn anstelle eines Geistes nun derer zwei in einem Kopf zugegen sind, ist schwer vorstellbar. Die Spiele gegen sich selbst verweisen Dr. B. an einen inneren Ort, der ihm zunächst vor allem Zuflucht bietet. Juliana Perez weist darauf hin, dass Zweig in seinen Büchern aus dem Exil mehrfach versucht, einen bewohnbaren Ort zu kreieren, nachdem er seinen europäischen verloren habe. Solch ein Ort sei in der Novelle neben den Orten Brasilien oder oder dem alten Wien auch das Schachbrett, in bzw. auf dem Zweig literarisch lebte.¹⁹² Doch diese Orte, insbesondere der des Schachbrettes, sind nicht bewohnbar. Dr. B. internalisiert den Kampf¹⁹³, den er auszutra-

192 Vgl. Juliana P. Perez. „Das Paradoxon der inneren Freiheit bei Stefan Zweig“. In: *Stefan Zweig – Das Exil-Projekt*. Hrsg. von Elisabeth Erdem, Juliana P. Perez und Pedro H. Tavares. Bd. 12. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 157–165, S. 157 f.

193 Sprache und Taktik im Schach sind von militärisch-assozierten Begriffen geprägt. Man spricht von Angriff und Verteidigung, Figuren werden geschlagen und es besteht eine Nomenklatur der Figurenunterteilung in Leicht- und Schwerfiguren. Leichtfiguren sind Läufer und Springer, Schwerfiguren Dame und Türme. Der Unterschied besteht dadurch, dass der Dame und den Türmen ein höherer Wert zugestanden wird und diese dadurch in einer Eröffnungsstrategie tendenziell erst später entwi-

gen hat und stellt ihn stellvertretend auf dem Schachfeld nach, was seinen Geist auch für die Verhöre, zurück in der Realität, zunächst stärkt. Perez schreibt hierzu: „Denn das Schachbrett stellt auch einen Ort dar, nämlich einen Kampfplatz: Es ist eine abstrakte Darstellung einer fiktiven Bataille, in der es um den König geht“¹⁹⁴. Diese Darstellung ist insofern bemerkenswert, als es vor der gesicherten Textausgabe durch Klemens Renoldner Ausgaben gab, in denen statt *Schachfeld* teilweise *Schlachtfeld* geschrieben wurde.¹⁹⁵ Indem Dr. B. in gewisser Weise die unmögliche Handlung vollzieht und aus seinem Gefängniszimmer auszubrechen vermag, gewinnt er vermeintlich neue Freiheit, die jedoch von kurzer Dauer und illusorisch ist. Die Freiheit in diesem geistigen Raum wird erneut zum Gefängnis, als er die Kontrolle und sich selbst verliert – er ist nun Gefangener in diesem inneren Raum und vernimmt nicht mehr, was im Hotel passiert. Genau diese innere Gefangenschaft ist es jedoch, die ihn in der Realität befreit. Er wird ins Krankenhaus gebracht, kommt wieder zu Bewusstsein und kann den Weg ins Exil antreten; der nächste Raum, in dem man ihn trifft, ist das Schiff. Perez beschreibt alle diese Orte des Dr. B. als „Nicht-Orte“, da sie alle in gewisser Weise Gefangenschaft darstellen.¹⁹⁶

Auf dem Schiff tritt Dr. B. erst während der zweiten Schachpartie von Czentovic in die Erzählung ein. Er lässt sich, zunächst lediglich von sich selbst, verleiten, in die Schachpartie einzugreifen und erringt ein Remis gegen den Weltmeister. Zur dritten Partie, seiner ersten alleinigen gegen Czentovic, sieht er sich plötzlich – er selbst steht noch im Verarbeitungsprozess – einem Gegner gegenüber, der auch mit dem Faktor Zeit spielt. Strigl charakterisiert Czentovic wegen seines Verhaltens auf dem Schiff als

ckelt, also Richtung Gegner gezogen werden. Hier liegt ein Vergleich mit Artillerie und Kavallerie nahe.

194 Perez, „Das Paradoxon der inneren Freiheit bei Stefan Zweig“, S. 158.

195 Vgl. Renoldner, „Endlich im Original zu lesen“.

196 Vgl. Perez, „Das Paradoxon der inneren Freiheit bei Stefan Zweig“, S. 158.

„Herr der Zeit“¹⁹⁷. Nach den anfänglich lockeren und raschen Eröffnungszügen wandelt sich Dr. B. sichtbar, wird ungeduldiger, je länger er auf den nächsten Zug seines Gegners warten muss, den er im Geiste schon vorgespielt zu haben scheint. Die Gefühle der Isolation werden wieder hervorgerufen, mit dem Unterschied allerdings, dass Dr. B. sich auf dem Schiff – mit Hanuscheks Worten, „der Eisenkapsel eines Überseedampfers“¹⁹⁸ – diesmal selbst für die Partien entscheidet. Zunächst gelingt ihm dieser Sieg auch, so wie er ihm im Gefängnis gegen seine Verhörer gelungen ist, um zuletzt wieder in gleicher Weise in den gefährdeten Bereich seines Geistes zu dringen und das Schiff zu verlassen. Er steht im kompletten Gegensatz zu Czentovic, der wie folgt beschrieben ist: „Ihm fehlte vollkommen die Fähigkeit, das Schachfeld in den unbegrenzten Raum der Phantasie zu stellen“ (Sn, S. 11). Dr. B.s Erfahrungen wiederholen sich dabei – erneut – auf mehreren Ebenen. Diese Wiederholung ist womöglich auch ein *Wiederholungszwang*: Ein Begriff, der auf Sigmund Freud, von dem Zweig nach eigenen Aussagen beeinflusst wurde, zurückgeht.¹⁹⁹

197 Daniela Strigl. „Warum die *Schachnovelle* so gut ist. Ästhetische Bemerkungen“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 21–31, S. 28.

198 Sven Hanuschek. „In dieser kalten Form des Wahnsinns“. Psychopathologische Aspekte in der *Schachnovelle*. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 73–80, S. 74.

199 Vgl. Thomas Anz. „Psychologie und Psychoanalyse“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 73–85, S. 73.

3.6 Die Wiederholung

Die Beziehung zwischen Stefan Zweig und Sigmund Freud ist anhand ihrer Briefe nachvollziehbar und ebenso aufgearbeitet worden. Es zeigt sich eine gegenseitige Bewunderung und Beschäftigung mit den Inhalten der Arbeit des jeweils anderen. Anz schlussfolgert aus den Briefen, dass Freud in Zweig „sein eigenes Spiegelbild im Bereich der psychologischen Literatur“²⁰⁰ wiedererkennt – später im Text verweist er darauf, dass Zweig sogar eine Art „Doppelgänger Freuds“²⁰¹ sei. Renoldner wiederum bezeichnet Sigmund Freud innerhalb seiner Biografie über Stefan Zweig als dessen väterliches Vorbild.²⁰² Zweig selbst beschreibt Freud in seiner Biographie als „diesen großen und strengen Geist, der wie kein anderer in unserer Epoche das Wissen um die menschliche Seele vertieft und erweitert“²⁰³ und drückt damit seine Verehrung aus. Er setzte sich, wie geschrieben, viel mit der Arbeit Freuds, seiner Psychoanalyse auseinander²⁰⁴ und, wie Trommler in einem Essay schreibt, in diesem Rahmen auch mit dem Konzept des Wiederholungszwangs.²⁰⁵ Sowohl die Psychoanalytiker als auch die literarische Moderne haben beide, wie Anz betont, „ähnliche[] Interessen an Beschreibungen eines Kampfes, dessen Schauplatz die menschliche Seele ist“²⁰⁶. Die Bewunderung von Stefan Zweig für Sigmund Freud sowie die Beschäftigung mit dessen Theorien legen die Vermutung nahe, dass er diese Erkenntnisse auch in der Konzeptionierung seines Dr. B. berücksichtigte. Denn: Die Wiederholung bzw. der Wiederholungszwang, der von Freud umfangreich beschrieben wurde, ist auch in der Schachnovelle zu erkennen.

200 *Ibid.*

201 Anz, *a. a. O.*, S. 76.

202 Vgl. Renoldner, „Biografie“, S. 6.

203 Zweig, *Die Welt von Gestern*, S. 480.

204 Vgl. Anz, „Psychologie und Psychoanalyse“, S. 76.

205 Vgl. Trommler, „Selbstrettung durch Wiederholung?“, S. 228 f.

206 Anz, „Psychologie und Psychoanalyse“, S. 83.

Die Wiederholungen zeigen sich bereits in der Beschreibung des Zimmentinventars, das im gleichen Schema beschrieben wird: „Es hatte eine Tür, einen Tisch, ein Bett, einen Sessel, eine Waschschüssel, ein vergittertes Fenster“ (Sn, S. 39). Strigl hat diese Abfolge, wenn auch mit leichter Abwandlung, sieben mal im Text gezählt und erklärt hierdurch eine „zunehmend beklemmende Eindringlichkeit“²⁰⁷. Zusätzlich zählt Dr. B. die Dinge auf, die *nicht* vorliegen und die ihm dadurch besonders fehlen: „auf dem Tisch durfte kein Buch, keine Zeitung, kein Blatt Papier, kein Bleistift liegen“ (Sn, S. 39), ebenfalls in einem repetitiven Schema. Die Wiederholung auf Wort- und Satzebene erscheint auch an weiteren Stellen in Dr. B.s Ausführungen, etwa wieder: „Man *wartete, wartete, wartete, man dachte, man dachte, man dachte*, bis einem die Schläfen schmerzten. Nichts geschah. Man blieb *allein. Allein. Allein* [Hervorhebung T.D.]“ (Sn, S. 40). Warten, denken, alleine sein und dies immer wieder – so beschreibt er seine endlosen, sich permanent wiederholenden Tage ohne jede Art der Beschäftigung, ohne jede menschliche Interaktion. Obwohl er nichts tun kann, obwohl nichts passiert, wiederholt sich dennoch alles. Die Wiederholung findet hier schon hauptsächlich in seinem Kopf statt: „Aber diese Gedanken, einmal angekurbelt im leeren Raum, hörten nicht auf, im Kopf zu rotieren, immer wieder von neuem, in immer anderen Kombinationen, und das ging hinein bis in den Schlaf“ (Sn, S. 42). Und so beschreibt er auch die vergangene Zeit eindrücklich und wiederholend:

Dieser eigentlich unbeschreibbare Zustand dauerte *vier Monate*. Nun – *vier Monate, das schreibt sich leicht hin*: just ein Dutzend Buchstaben! *Das spricht sich leicht aus: vier Monate – vier Silben*. In einer Viertelsekunde hat die Lippe rasch so einen Laut artikuliert: *vier Monate!* [Hervorhebung T.D.] (Sn, S. 44)²⁰⁸

207 Strigl, „Warum die Schachnovelle so gut ist“, S. 23.

208 Vgl. auch Kapitel 3.5.

Strigl zählte darüber hinaus 52 Passagen, in denen das Wort *Nichts* in der Erzählung vorkommt.²⁰⁹ Und auch Dr. B. selbst beschreibt seinen Zustand als „krankhafte[s] Rekapitulieren“ (Sn, S. 43) der Schachpartien. Strigl vergleicht Dr. B. in diesem Zusammenhang sehr treffend als einen Kettenraucher, der Zigarette an Zigarette reiht, nur dass Dr. B. zum „Kettenspieler“ wird.²¹⁰ Er ist voller Ungeduld in den zwei Minuten, in denen die Wärter seine Zelle reinigen, weil er weiterspielen *muss*. Er vergisst zu essen und peitscht das andere Ich während des Wartens ständig an, „schneller, schneller!“ und „vorwärts, vorwärts!“ (Sn, S. 60), während er ungeduldig in seinem Zimmer wiederholt auf und ab geht.

Die dritte Schachpartie auf dem Schiff soll für Dr. B. dann eine Art Realitätsprobe werden. Trommler deutet sie als eine Umsetzung von Freuds Konzept des Wiederholungszwangs.²¹¹ Dr. B. verliert, wenn man diese Probe als Experiment betrachten möchte, jedoch die Kontrolle über sich selbst. Er erreicht zwar einen Sieg in der Partie, indem er Czentovic zur Aufgabe bringt, doch kostet ihn dies einen hohen Preis. In seiner Ungeduld befindet sich Dr. B. wieder in der Zelle und der Erzähler stellt besorgt fest: „Und schaudernd erkannte ich, es reproduzierte unbewusst dieses Auf und Ab das Ausmaß seiner einstmaligen Zelle; genau so musste er in den Monaten des Eingesperrtseins auf und ab gerannt sein“ (Sn, S. 71). Wie durch einen Trigger ausgelöst, reproduziert/wiederholt er sein einstudiertes Verhalten aus der Zelle. Der Erzähler, der über die Geschichte aufgeklärt ist, ersucht um einen Abbruch der Partie. Trommler vermutet den Erzähler, der sein Menscheninteresse eingangs selbst beschreibt, in Kenntnis des Konzeptes des Wiederholungszwangs.²¹² Mit dem Wort „Remember!“ (Sn, S. 76) sowie der Berührung der Narbe, die Dr. B. sich während seines letzten *Schachfie-*

209 Vgl. Strigl, „Warum die Schachnovelle so gut ist“, S. 24.

210 Vgl. Strigl, *a. a. O.*, S. 29.

211 Vgl. Trommler, „Selbstrettung durch Wiederholung?“, S. 233.

212 Vgl. *ibid.*

bers zugezogen hat, lässt er ihn aus der Wiederholung ausbrechen.²¹³ Ob er diesen Zirkel nachhaltig verlassen kann, lässt die Erzählung offen.

3.7 Zwischenfazit

Bis heute ist das Interesse von Lesepublikum und Literaturwissenschaft an Stefan Zweigs *Schachnovelle* ungebrochen, wie sich durch Verkäufe, Neuveröffentlichungen und Diskussionen zu einzelnen Aspekten zeigt. Es sind, neben der dramatischen Darstellung des Schachspiels, vor allem die Wege der menschlichen Psyche, die im Zentrum des Interesses stehen. In diesem Kapitel wurden v. a. die beiden Protagonisten und zentrale Themen der Novelle diskutiert, die dergestalt im komparatistischen Kapitel 5 wieder herangezogen werden können, um sie mit Thomas Humeaus *Die Schachnovelle* vergleichen zu können. Bevor dieser Vergleich jedoch durchgeführt werden kann, soll im folgenden Kapitel zunächst der Fokus auf der Graphic Novel *Die Schachnovelle* liegen. Hierzu werden die Analysekategorien nach Blank aus Kapitel 2.5 aufgegriffen und die Graphic Novel anhand derselben untersucht.

213 Erwähnt werden kann an dieser Stelle auch, dass die Rezipienten der Lektüre ebenfalls im Prozess des Lesens in einer Wiederholung stecken: Die Augen bewegen sich von links nach rechts und wieder zurück, um in der nächsten Zeile fortzusetzen. Am Ende der Seite müssen sie umblättern, um den gleichen Prozess erneut von vorne zu beginnen. Ohne es zu merken, da dieser Prozess so selbstverständlich einstudiert ist, wie für Dr. B. das Schachspielen, begeben sie sich ebenfalls in eine Schleife, damit die Geschichte fortgeführt werden kann.

4 Analyse der Graphic Novel

Ausschlaggebend für die Analyse ist die deutsche Übersetzung der Graphic Novel. Diese erschien im Jahr 2016 im Verlag *Knesebeck*²¹⁴. Die französische Originalausgabe stammt aus dem Jahr 2015, erschienen im Verlag *Sarbacane*.²¹⁵ Letztere soll insbesondere dann erwähnt werden, wenn Unterschiede zwischen den beiden Versionen vorhanden sind, die über das Geschriebene bzw. insbesondere die Übersetzung hinausgehen. Dies ist v. a. in Kapitel 4.6 der Fall.

4.1 Oberfläche des Comics: Farbdramaturgie – Vereinfachte Darstellung – Popkultur

Betrachtet man Thomas Humeaus tumblr-Blog²¹⁶, auf dem er regelmäßig neue Zeichnungen und Malereien veröffentlicht, fällt bereits auf, dass die gedeckten, markanten und in Blau-Rot gehaltene Farbgebung charakteristisch

214 S. Thomas Humeau und Stefan Zweig. *Die Schachnovelle: Graphic Novel nach Stefan Zweig*. München: Knesebeck, 2016 (im Folgenden zitiert unter dem Sigel DS_n).

215 S. Thomas Humeau und Stefan Zweig. *Le Joueur d'Échecs. Librement Adapté du Roman de Stefan Zweig*. Paris: Sarbacane, 2015.

216 Zu finden unter: <https://thomashumeau.tumblr.com>. Tumblr ist eine Blogging-Plattform, auf der Privatpersonen oder auch Unternehmen eigene Inhalte in Form von Texten, Bildern, Video- oder Audiodateien veröffentlichen können und sie so einem potentiellen Zielpublikum zur Verfügung stellen. Beiträge können innerhalb der tumblr-Community geteilt oder bewertet werden.

für seine Arbeit ist. Dieses Farbthema erstreckt sich über den gesamten Comic und wird bereits auf dem Cover prominent eingeführt.²¹⁷ Im gesamten Comic findet sich nahezu keine Seite, die nicht von einer der beiden Farben (in unterschiedlichen Ausprägungen, Abstufungen oder auch Mischverhältnissen) maßgeblich geprägt ist. Der Stil und die Farbwahl des blauen und roten Themas finden sich in mehreren Werken von Humeau wieder. Exemplarisch sei hierzu eine Grafik zu der Netflix Serie *Stranger Things* genannt, in der Humeau den oberen Teil der normalen Welt in blau darstellt, die Schattenwelt in rot.²¹⁸

Für ihr Buch *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken* hat Eva Heller 2000 Personen zwischen 14 und 97 Jahren aus jeder Art von Beruf zu ihren persönlichen Erfahrungen von Gefühlen und Eigenschaften in Verbindung mit Farben befragt. Sie stellt darin dar, „dass Farben und Gefühle nicht zufällig kombiniert werden, keine individuellen Geschmacksfragen sind, sondern allgemeine Erfahrungen, von Kindheit an tief in unserer Sprache und unserem Denken verankert“²¹⁹. Blau wird dabei unter anderem häufig als Farbe der Ferne und Sehnsucht beschrieben, auch als Farbe des Unrealistischen und der Täuschung.²²⁰ Blau ist außerdem die *psychologische Konträrfarbe* zu Rot, da sie stärker als Gegensatz empfunden wird als Grün, die tatsächliche Komplementärfarbe. *Psychologische Konträrfarben* stellen dabei den größten Gegensatz der Gefühle angesichts zweier Farben dar.²²¹ Rot sei die Farbe aller Leidenschaften, sowohl positiver als auch negati-

217 Dieses Farbthema wird auch im Film *Harry Potter and the Philosopher's Stone* von Chris Columbus stark genutzt – ein Punkt, der hier später noch relevant wird.

218 S. Thomas Humeau. 16 Aug. Tumblr. Aug. 2016. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/149025061748/barb-prints-to-come-strangerthings-barb> (besucht am 29.03.2022).

219 Eva Heller. *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, Lieblingsfarben, Farbgestaltung*. Die neue Ausgabe ab 2000. München: Droemer, 2000, S. 20.

220 Vgl. Heller, *a. a. O.*, S. 28.

221 Vgl. Heller, *a. a. O.*, S. 38.

ver.²²² Dies deckt sich auch mit den Beschreibungen im *Metzler Lexikon literarischer Symbole*, in der die Farbe Rot als „Symbol der Lebenskraft und der Leidenschaften, der Macht und des gesellschaftl. Umsturzes“²²³ definiert wird.

Die Objekte und Figuren im Comic sind dabei mit dünnen schwarzen Linien vorgezeichnet und mittels deckender, monochromer Farben koloriert worden, wodurch eine sehr volle und dennoch matte Farbgebung erreicht wird. Die Konturlinien erscheinen deutlich handgezeichnet und überlagern immer wieder andere Gegenstände oder Figuren (vgl. bspw. der Matrose in Panel 1 DS_n, S. 11). Der Detailgrad der einzelnen Panels unterscheidet sich teils erheblich: So finden sich Panels und ganze Seiten, auf denen sehr skizzenhaft gearbeitet wird und Personen mehr Silhouetten ihrer selbst sind (vgl. Panel 1 DS_n, S. 13) – in anderen Szenerien finden sich hingegen stärkere Detaillierungsgrade.

Die Panels sind optisch nicht von Rahmen umschlossen, sondern werden durch die zwischenliegenden Leerstellen in der weißen Untergrundfarbe der Seiten voneinander getrennt. Die Farbflächen sorgen somit für die eigentliche Trennung der Panels. Dies sorgt an einigen Stellen dafür, dass weiße Flächen in Panels in den Hintergrund übergehen und mit ihm verschmelzen, wie bspw. die Wolken während des Flugs von Czentovic und Emma (DS_n, S. 74 f.). Umso stärker wirken dadurch auch die dunklen und gedeckten Farben einzelner oder vor allem ganzseitiger Panels (DS_n, S. 43, 51, 57, 80, 101), die hierdurch eine erdrückende Wirkung auf den Leser erhalten. Solche Beispiele für ganzseitige Panels finden sich hier in den Abbildungen 4.1, 4.7, 4.8 und 5.1.

²²² Vgl. Heller, *a. a. O.*, S. 58.

²²³ Judith Michelmann. „Rot“. In: *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Hrsg. von Günter Butzer und Joachim Jacob. 2., erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2012, S. 353–355, S. 353.



Abb. 4.1: Ganzseitiges Panel zur Isolation des Raumes (DSn, S. 43)

Die Zeichnungen von Figuren und Objekten sind ikonisch umgesetzt. Hu-meau setzt dabei auf eine starke Vereinfachung der Grafiken in Form und Ausgestaltung, die trotzdem in ihrem realen Bezugspunkt erkannt werden können. Rass weist in ihrer Untersuchung außerdem darauf hin, dass etwa die Geschlechter der Figuren durch Körperwölbungen und Haar-mode in der eigenen Welterfassung des Lesers nachvollzogen werden können.²²⁴ Eine offensichtliche Abweichung einer realen Darstellungsweise macht sich bereits durch den fehlenden Mund der Figur B. bemerkbar, unabhängig von seiner Perspektivierung, Zentrierung oder vom sonstigen Detailgrad eines Panels.²²⁵

Die meisten Bewegungen sind durch die Imagination des Lesers wahrzunehmen und werden durch Körperhaltungen und Kontext signalisiert – Bewegungslinien werden nur vereinzelt eingesetzt (vgl. DS*n*, S. 15). Zu finden sind auch ‚Bewegungsflächen‘, wie etwa beim hart aufschlagenden Koffer oder einer zuschlagenden Tür, jeweils unterstützt durch Onomatopoetika wie ein dumpfes „POF!“ (DS*n*, S. 6) oder ein schallendes „VLAM!“ (DS*n*, S. 15, 37). Insbesondere dessen zweimaliger Einsatz bei verschlossenen Türen, einmal auf dem Schiff, einmal in B.s Gefängnis, lässt den Leser das Gewicht der Isolation spüren, das auf B. liegt. Solche (begleitenden) Onomatopoetika werden sparsam eingesetzt, um einer Bewegung mehr Kontext zu verleihen („CLICK“ (DS*n*, S. 6) beim Drehen des Schlüssels im Schlüssel-loch) oder auch, um ein fernes Geräusch darzustellen, das wiederum eine Signalwirkung beinhaltet – so z. B. ein „TOOOT!!!“ (DS*n*, S. 6) für das Geräusch des abfahrenden Schiffes.

In der gesamten Graphic Novel finden sich zwei bzw. drei verschiedene Arten von Sprechblasen: Am häufigsten wiederzufinden sind runde Sprech-

²²⁴ Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 151.

²²⁵ Diese ist im Kontrast zu den anderen Figuren etwa in Abbildung 4.7 zu sehen.

blasen, die mit einem geschweiften Pfeil in Richtung der Figur zeigen, der die Rede zuzuordnen ist. Runde Sprechblasen finden sich vereinzelt auch ohne einen Pfeil, wenn die Figur, der der Sprachbeitrag zuzuordnen ist, nicht im gleichen Panel dargestellt wird (bspw. DSn, 18 u. 19). Die dritte Art – wenn auch streng genommen keine Sprechblasen – sind eckige Blocktexte, die wie ein Sprecher aus dem Off im Film funktionieren (vgl. Kapitel 2.3.1). Diese werden vor allem in der Binnenhandlung von B. verwendet, in der die Szenen, die er Emma aus seiner Vergangenheit erzählt, dargestellt und mit seinen Worten hinterlegt werden. Unterbrochen werden diese Phasen lediglich dann, wenn B. oder der Verhörer sprechen und die runden Sprechblasen mit geschwungenem Pfeil Verwendung finden (bspw. DSn, S. 46 f.). Alle Sprechblasen kommen ohne Kontur aus und liegen weiß in den einzelnen Panels.

Insgesamt weist der Comic durch die eingesetzten Mittel eine cartoonistische Gestaltungsweise auf, da er die Welt optisch sehr vereinfacht darstellt und sich der Werkzeuge, die der Comic bietet, insgesamt umfangreich bedient.

Ein Leitmotiv, das aus dem Prätext übernommen wurde, ist das Schachspiel. Mirko Czentovic wird bereits auf Seite 11 als „Weltschachmeister“ (DSn, S. 11) vorgestellt – der eigenartige Begriff ist direkt aus dem Prätext übernommen. Ein weiteres Leitmotiv der Graphic Novel sind die regelmäßigen Gespräche an der Reling von Emma, meist mit B. oder Czentovic, in denen v. a. Sorgen und Nöte thematisiert werden. Auch im Schwimmbad erscheinen diese beiden Figuren alleine – jeder für sich steht dort zunächst in der Einsamkeit, bis die zweite Figur hinzukommt. Neben der Einsamkeit und auch Gefangenschaft bildet Humeau mehrfach das Thema *Freiheit* sinnbildlich ab, so z. B. durch Emmas Eule Solange oder auch durch das wiederkehrende Flugzeug Czentovics, der es als einziger schafft, der ‚Gefangenschaft‘ des Schiffes zu entkommen. Auch das Thema

Kultur wird noch deutlicher abgebildet als im Prätext: So ist bereits Schach ein Spiel, das in der darstellenden Kunst regelmäßig sinnbildlich für höhere Gesellschaftsschichten steht – Humeau baut in seine Adaption hier zusätzlich noch künstlerische Skulpturen (DSn, S. 14, 63, 102), ein feines Abendessen (DSn, S. 16–17), ein Konzert (DSn, S. 32–33) und einen Abendball (DSn, S. 77–81) ein. Deutlich werden solche *Themen* auch, da sie zumeist gemeinsam auf einer kompletten Doppelseite dargestellt werden und nicht auf einer einzelnen Seite enden. Aber auch das Farbschema aus Rot und Blau kann als Leitmotiv genannt werden, da es prägnant im ganzen Comic verteilt ist.

Die Sprache der Graphic Novel ist angepasst an die Figuren und Szenerien, insgesamt jedoch modern gehalten. Sie orientiert sich an der Sprache des Prätextes und übernimmt sie teilweise sogar. Die Figur Emma spricht dabei auch in Gesellschaft unangepasst und am ehesten Alltagssprache, wie „Was sind denn das für hässliche Dinger?“ (DSn, S. 14) Zumeist entspricht die Sprache jedoch der auch durch sie gekennzeichneten gehobenen Gesellschaft.

Intra- oder intermediale Bezüge lassen sich auf mehreren Ebenen im Comic beobachten: In Emmas Zimmer findet sich ein Plakat mit der Aufschrift „HUMPHREY BO“ (DSn, S. 8) mit einer Abbildung einer Person mit einem Fedora, was gemeinsam auf den Schauspieler Humphrey Bogart verweist. Auch gegen Ende der Graphic Novel findet sich bei Emma im Raum in zwei Panels ein gerahmtes Poster mit der Aufschrift „humphrey BOGART audry HEPBURN william HOLDEN“ (DSn, S. 116). Diese drei Schauspieler haben in dieser Konstellation lediglich im Film *Sabrina*²²⁶ von 1954 gemeinsam gespielt, was einen Anachronismus zur eingangs erwähnten dargestellten Zeit „26. Juli 1947“ (DSn, S. 3) darstellt. Neben solchen Bezügen zur Film-

226 S. Billy Wilder. *Sabrina*. Paramount Pictures Corp, 1954.

kunst spricht eine Journalistin auch davon, sie habe einen Artikel für die *New York Times* über Czentovic geschrieben (DSn, S. 103). Auch während der darauf aufbauenden Binnenhandlung um Czentovics Kindheit und Jugend sieht man ein Mikrofon, auf das „BBC“ (DSn, S. 110) gedruckt ist, eine Referenz an die *British Broadcasting Corporation*, die prominenteste öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalt des Vereinigten Königreichs.

4.2 Handlung: Frauenfiguren – Dingsymbol – Anachronismen

Humeau ändert, kürzt und erweitert die Handlungselemente des Textes an so vielen kleineren Stellen, dass eine detaillierte Inventur der Kürzungen hier zu viel Raum einnähme. Erkennbar ist jedoch deutlich, dass Figuren aus dem Prätext entfernt und in anderer Konstellation ersetzt wurden.

Der Ich-Erzähler der Rahmenhandlung des Prätextes, der dem Leser nie näher vorgestellt wird, ist nicht mehr Teil der Handlung. Wenn allerdings an dieser Stelle vom *Ich-Erzähler* die Rede ist, ist explizit nur die dort handelnde und interagierende Figur gemeint und weniger dessen Instanz.²²⁷ Mit dem Ich-Erzähler fällt ebenso dessen Ehefrau weg, die im Prätext zwar namenlos bleibt, jedoch eine Funktion mit der Anlockung von Czentovic zum Schachspiel einnimmt. Auf die Rolle des Bekannten des Ich-Erzählers wird

²²⁷ In Comics tritt in gewisser Weise auch eine Erzählerinstanz auf, die von einer Urheberinstanz unterschieden werden soll. Packard beschreibt dies folgendermaßen: „ihre Rede tritt zwischen das Erzählte, in dem die identische Figur als Protagonist/in auftritt, und die Kommunikation der Autoren/Autorinnen mit den Lesern/Readerinnen, für die sie überhaupt nicht existiert: Sie bildet eine eigene Vermittlungsinstanz, wie sie für das Erzählen typisch sein soll“ (Stephan Packard. „Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 97–119, S. 99 f.).

gegen Ende der Graphic Novel in Form einer Journalistin angespielt (DSn, S. 103), die die Rolle des anekdotenhaften Erzählers einnimmt, ihren Aussagen durch die eigenen Recherchen als Journalistin jedoch mehr Nachdruck gibt, wenn die Hintergrundgeschichte von Czentovic erzählt wird (DSn, S. 104–111). Ebenfalls fällt die Figur des Tiefbauingenieurs McConnor weg, der im Prätext gegen Bezahlung Czentovic zur Schachpartie herausfordert und dort Dr. B. in die Schachpartie hereinlässt. Geblieben ist hingegen die (auch namentliche) Erwähnung kleinerer Figuren, die im Prätext lediglich am Rande auftauchen, wie etwa Graf Simczic ((Sn, S. 9) u. (DSn, S. 107)), der Czentovic aufnimmt und im Schach unterrichtet.

Ebenso wie der Wegfall von Figuren lassen sich eine Vielzahl von Ergänzungen in der Adaption erkennen. Am auffälligsten ist dabei das Hinzufügen der Kapitänstochter Emma. Mit ihr setzt Humeau, anders als im Prätext, eine weibliche, namentlich benannte Figur in eine Hauptrolle, die zum einen Teile der Rolle des prätextuellen Ich-Erzählers übernimmt, zum anderen aber auch eine eigene, umfangreichere Geschichte und Präsenz erhält. Neben Emma wird auch ihr Vater, der Schiffskapitän, hinzugefügt. Nicht explizit Teil der Figuren ist hingegen Emmas verstorbene Mutter, die jedoch durch ihre tragische Abwesenheit einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Charakterisierung von Emma hat. Auch der Eigentümer der Schiffes, der Graf, wird innerhalb einer Nebenrolle hinzugefügt und tritt erstmals in Erscheinung, als er eine erzieherische Rolle einnimmt, die Emmas Vater nicht ausfüllen kann (DSn, S. 13). Weiterhin ist er auch ein Teilnehmer beim Abendessen an Emmas Tisch (nun mit dem Monokel auf dem anderen Auge) unter der höheren Gesellschaft von Emmas Vater und Czentovic (DSn, S. 16 f.). Er ist es, der gegen Ende mit der Journalistin spricht, die ihm die Geschichte von Czentovic erzählt, und übernimmt damit einen Part des prätextuellen Ich-Erzählers (DSn, S. 103).

Um diese Figuren herum werden außerdem Nebengeschichten eingebaut, insbesondere um Emma und Czentovic: So erhält Emma eine Hintergrundgeschichte durch ihre verstorbene Mutter und das teils schwierige Verhältnis zu ihrem Vater. Sie übernimmt die erste Partie gegen Czentovic auf eigene Initiative, um ihr Zimmer, das Czentovic übernommen hat, zurückzugewinnen. Hiermit wehrt sie einerseits Czentovics offensiven Werbungsversuch ab, zeigt sich andererseits aber auch kampfflüchtig, um ihren eigenen Rückzugsraum zu erhalten. Die Partie verliert sie jedoch chancenlos und muss später ihren Einsatz einlösen und sich auf einen Flug in Czentovics Wasserflugzeug einlassen. Czentovic bietet ihr davor noch eine Revanche an, verlässt die Szenerie zwischenzeitlich und lässt ihr und den Passagieren Raum, gemeinsam über weitere Züge zu beraten. In Czentovics Abwesenheit lernt Emma B. kennen, der die Partie für sie (selber) zu Ende spielt und ein Remis erlangt. Emma ist es daraufhin, die sich mit B. näher bekannt macht und ihn in den hinzugefügten Szenen im Schwimmbad, Theater oder auf dem Maskenball trifft. Ebenfalls hinzugefügt sind Czentovics Selbstzweifel nach dem ersten Spiel gegen B., umringt von Skulpturen, die wiederum selbst wie Schachfiguren wirken (DSn, S. 30).

Emma besitzt außerdem eine Eule namens Solange. Sie ist weiß und damit als Schnee-Eule zu bestimmen, die aufgrund der wenigen Flecken wohl der männlichen Art zugehört.²²⁸ Eulen werden in der westlichen Welt traditionell gemeinhin als Symbol der Weisheit wahrgenommen. In anderen Kulturen geht die Deutung jedoch in eine andere Richtung: In der ägyptischen Tradition etwa steht die Eule für einen Vorboten des Todes bzw. für kommendes Unglück.²²⁹ Sie gelten zugleich als „Sinnbild für Gut und

228 Eine entsprechende Bestimmungshilfe findet sich auf <https://www.eulenwelt.de/bestimmung/best1.htm> als Teil eines umfangreichen Blogs von Monika Kirk rund um das Thema *Eulen*.

229 Vgl. Gesche Joost. *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: transcript, 2008, S. 177.

Böse“²³⁰, was wiederum auch die Schwarz-Weiß-Metaphorik des Schachspiels aufgreift. Michaela Rass erkennt in ihrer Analyse zur Graphic Novel in dieser Eule das Dingsymbol der Geschichte, da sie sowohl die innere als auch die äußere Gefangenschaft von Emma und B. symbolisiert, die beide durch das Schiff, ihre begrenzten Aktionsmöglichkeiten sowie von inneren Schranken begrenzt werden.²³¹ Verbunden hiermit ist auch das Spiel Humeaus mit den Gattungsspezifika einer Novelle, hier dem „Falken“²³², der durch die Eule auch als Vogel verkörpert wird und sich bereits in seiner ersten Erwähnung aus einem Käfig befreit (DSn, S. 9), was Rass sinnbildlich als Befreiung Humeaus von den Restriktionen des genretypischen Erzählens gegenüber dem Prätext deutet.²³³ Ihre Weisheit wird Eulen auch durch das menschenähnliche Gesicht mit ihren großen Augen zugeschrieben sowie ihrer Fähigkeit, sich für Stunden nicht bewegen zu können.²³⁴

In B.s Binnenhandlung gibt Humeau – im Unterschied zu Zweig – dessen Verhörer das Wort und lässt ihn sprechen (DSn, S. 46 f.). Dies nimmt diesen Szenen, wie auch Rousselange in ihrem Artikel für die Saarbrücker Zeitung feststellt, den klaustrophobischen Charakter.²³⁵

Bereits im ersten Panel ist innerhalb eines Blocktextes die Ort- und Zeitangabe „New York, 26. Juli 1947“ (DSn, S. 3) vermerkt. Der Beginn der

230 Monika Kirk. *Eulen in Mythologie und Volksglauben*. o. J. URL: <https://www.eulenwelt.de/mythologie.htm> (besucht am 27. 08. 2021).

231 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 156 f.

232 Heyse wählt den Falken aus der *Falkennovelle* von Giovanni Boccaccio als exemplarisches Beispiel für das Dingsymbol: „Gleichwohl aber könnte es nicht schaden, wenn der Erzähler auch bei dem innerlichsten oder reichsten Stoff sich zuerst fragen sollte, wo ‚der Falke‘ sei, das Spezifische [sic!], das diese Geschichte von tausend anderen unterscheidet“ (Heyses und Kurz, „Einleitung“, S. XX).

233 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 150.

234 Vgl. Robert A. Palmatier. *Speaking of Animals: A Dictionary of Animal Metaphors*. Westport: Greenwood Press, 1995, S. 279.

235 Vgl. Rousselange, „Abgezweigt“.

Geschichte ist somit mehr als neun Jahre nach der nicht näher benannten Zeit des Prätextes angesiedelt, die sich in Zweigs Novelle lediglich durch den Hinweis „noch am selben Abend, da Schuschnigg seine Abdankung gab und einen Tag, ehe Hitler in Wien einzog“ (Sn, S. 37) zeitlich einordnen lässt. Dies wird ebenfalls in Humeaus Erzählung wörtlich übernommen (DSn, S. 36). Die Binnenhandlung des B. beginnt laut B.s eigenen Angaben vier Jahre vor der Schiffsreise (DSn, S. 35), womit sich zeitliche Inkongruenz und ein Anachronismus feststellen lassen, die später in Kapitel 5.1 noch einmal intensiver aufgegriffen werden sollen. Zudem kommt der weitere historische Anachronismus durch den Hinweis auf das Poster des Films *Sabrina*, der in Kapitel 4.1 bereits angesprochen wurde. Rass stellt hierzu fest, dass solche Anachronismen, sie führt hierzu insbesondere die Zeitangabe des 26. Juli 1947 gegenüber der widersprüchlichen Aussage zum Zeitpunkt B.s Verhaftung auf, für einen unzuverlässigen Erzähler sprechen.²³⁶ Festzuhalten ist an dieser Stelle, dass der Beginn der Erzählung ca. neun Jahre hinter dem Prätext ansetzt und der 2. Weltkrieg in diesem Moment bereits zwei Jahre beendet ist. Die Rahmenhandlung findet dadurch in der Nachkriegszeit statt und verstärkt somit den Kontrast zur Folter B.s in der Kriegszeit. Zeitgleich lässt sich hieraus die Schifffahrt als Aufbruch in einer neuen Zeit und B.s Ende optimistischer lesen, da die Schrecken des Nationalsozialismus zeitlich abgeschlossen sind.

Bezüglich der Gliederung lassen sich sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede feststellen. Wie in den Kapiteln 3.3 und 3.4 zur Rahmen- und Binnenhandlungen des Prätextes dargestellt, lässt sich die Novelle zunächst in drei Teile gliedern, die nicht explizit mit Kapiteln benannt werden. Diese Struktur greift die Adaption auf, ändert sie jedoch ab. Die Rahmenhandlung wird in ihrer Struktur übernommen, die Binnenhandlungen hingegen,

²³⁶ Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 155.

die in die Rahmenhandlung eingebettet sind, werden in anderer Reihenfolge präsentiert. Die erste Binnenhandlung der Adaption ist die von B., die in drei Teilen mit Unterbrechungen durch die Rahmenhandlung auf dem Schiff erzählt wird (DSn, S. 35–51, 60–72 u. 92–100). Der Leser und B.s Bezugsperson Emma erfahren hier erst nach der finalen Schachpartie von der *Schachvergiftung*, sodass sein Ausfall deutlich schwieriger einzuschätzen ist. Die Kindheitsgeschichte von Czentovic wiederum wird erst auf den letzten Seiten und in einem reduzierten Umfang durch eine Journalistin wiedergegeben (DSn, S. 104–111).

4.3 Figurendarstellung: Zwischen Realität und Abstraktion – Verlust der Stimme

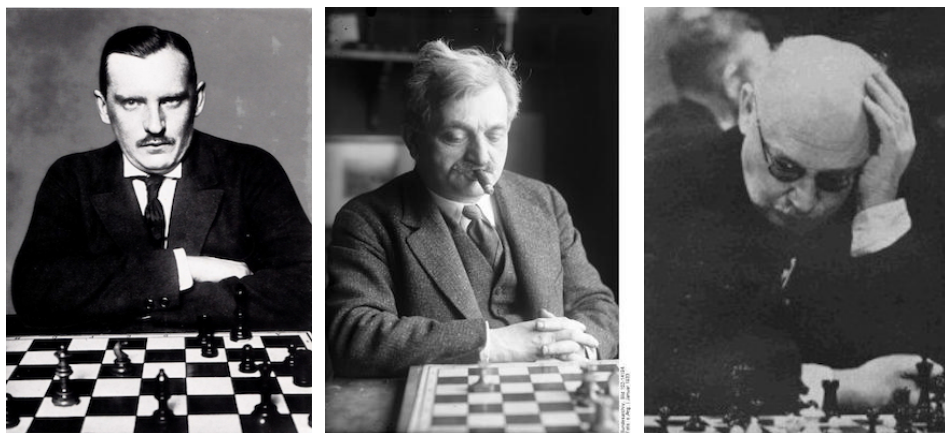
Die Zeichnung der Figuren ist teils sehr rudimentär, in jedem Fall einfach gehalten. Es lassen sich sowohl weichere als auch härtere Konturen bei den unterschiedlichen Figuren feststellen. Im Prätext hat der junge Czentovic „struppige[] strohblonde[] Haare“ (Sn, S. 8), die der Pfarrer erst schneiden lässt, „um ihn einigermaßen präsentabel zu machen“ (Sn, S. 8). In der Binnenhandlung der Graphic Novel fällt dieser Schritt komplett aus, da Czentovic hier schwarzes und ordentlich gekämmtes Haar hat – lediglich der anfängliche Mittelscheitel (DSn, S. 104–106) weicht kommentarlos einem Seitenscheitel (DSn, S. 107). In späteren Jahren trägt er zeitweise einen dünnen Schnurrbart (DSn, S. 109–110). Insgesamt ist Czentovic sehr rundlich und ohne spezielle Konturen gezeichnet, womit er auch bildlich einen starken Kontrast zu B. darstellt. Dieser hat ein schmales Gesicht, das in nahen Darstellungen starke Konturen aufweist. Seine Haare sind weiß und auch seine Hautfarbe ist in einzelnen Passagen sehr hell im Vergleich zu der anderer Figuren. Hier hält Humeau sich stärker an die Beschreibun-



Abb. 4.2: Die drei „geliebten Kameraden“ (DSn, S. 71)

gen Zweigs, die in Kapitel 3.4 bereits innerhalb von B.s Charakterisierung thematisiert wurden. Zudem weist B. in den meisten Zeichnungen keinen Mund, nicht mal einen angedeuteten, auf. Zu Beginn seiner Binnenerzählung lässt sich dieser Kontrast am deutlichsten erkennen, da er dort in einer vergleichenden Darstellung von Gegenwart und Vergangenheit abgebildet wird – mundlos und mit weißen Haaren gegenüber einem deutlich jüngeren Mann mit zögerlich lächelndem Mund und braunen Haaren (DSn, S. 35).

Humeaus dargestellte Figuren weisen dabei nur schwerlich einen bestimmten Typus auf und folgen nicht durchgehend denen Zweigs. Am detailliertesten werden dabei die Nationalsozialisten in der Binnenerzählung dargestellt, was das soziale Gefüge, in dem sich B. befindet, stark unterstreicht (DSn, S. 44–45). Es lassen sich jedoch auch Realitätsbezüge herstellen, z. B. in der bereits angesprochenen ikonischen Darstellung Humphrey Bogarts. Besonders deutlich werden diese Bezüge jedoch an der Darstellung



(a) Alexander Aljechin²³⁸ (b) Emanuel Lasker²³⁹ (c) Savielly Tartakower²⁴⁰

Abb. 4.3: Vorlagen der drei „geliebten Kameraden“

der „geliebte[n] Kameraden“ (DSn, S. 71) – dreier der Schachspieler, deren Partien B. immer wieder im Geiste nachspielt. B. benennt diese namentlich: Schachweltmeister Alexander Alexandrowitsch Aljechin²³⁷ („Aljechin setzt seinen Springer auf E1 ...“ (DSn, S. 68)), Emanuel Lasker („Lasker setzt seinen Läufer daraufhin auf C8 ...“ (DSn, S. 68)) und Tartakower. Die Darstellungen der Drei (s. Abbildung 4.2) wirken dabei wie abgepauste und in die Gestalt des Comics gebrachten Fotos der realen Schachmeister. Diese offensichtlichen Vorlagen sind zum Vergleich in der gleichen Reihenfolge in den Abbildungen 4.3a, 4.3b und 4.3c zu sehen. Nach der letzten Schachpartie an Bord und direkt im Anschluss an Czentovics Binnenhand-

237 In der Entstehungszeit der Schachnovelle selbst war Alexander Aljechin (Schachverbände Russland und Frankreich) von 1937–1946 zum zweiten mal Weltmeister im Schach. (Vgl. Lars Günther. *Schach für Einsteiger: Stufe für Stufe zum Erfolg: Spaß am Spiel von Anfang an*. Köln: Naumann & Göbel, 2018, S. 255).

238 Ausschnitt, gefunden auf ChessBase.com: https://de.chessbase.com/portals/all/2017/10/aljechin/Alekh_rankings_NEW.jpg.

239 BArch, Bild 102-14194 / Fotograf: Georg Pahl

240 Gefunden auf ChessBase.com, <https://players.chessbase.com/picture/Tar30501>



Abb. 4.4: Cameo des Autors Stefan Zweig (DSn, S. 112)

lung findet sich eine Figur, die enthusiastisch über die Partien zwischen B. und Czentovic spricht (siehe Abbildung 4.4). Sie erinnert dabei in ihrem Äußeren stark an Stefan Zweig mit Schnurrbart, Hut und freundlichem Gesicht. Bezeichnenderweise ist es auch nicht er, sondern sein Gegenüber, der B. als „debil[]“ bezeichnet (DSn, S. 112).

Besonderheiten in der Gestik und Mimik, auch in Bezug auf Beschreibungen im Prätext, sind wenig auffallend. Herausstechend in der Mimik ist jedoch B.s fehlender Mund, der insbesondere dadurch gekennzeichnet ist, dass er die Konventionen der anderen Figuren durchbricht. Auch wenn aufgrund der häufig rudimentären Zeichnungen der Mund bei anderen Figuren fehlen kann, wirkt er bei B. durch die Wiederholung im größten Teil der Geschichte stetig präsent und fällt ebenso dann auf, wenn er z. B. eine Zigarette nur an der Stelle im mundlosen Gesicht hält, an der der Mund sein müsste (DSn, S. 87). Während seine Haare im Verlauf der Binnenhandlung immer mehr zu ergrauen scheinen, fehlt ihm der Mund und damit sinnbildlich seine Stimme. Erst im dritten Teil seiner Erzählung, in der sich seine Persönlichkeit spaltet und er nicht mehr Teil der realen Welt ist, wird der Mund vereinzelt gezeichnet. Der Verlust der Stimme ist dabei auch

ein selbstgewähltes Verstummen aufgrund des erzwungenen Schweigens, wie Rass es deutet.²⁴¹ Durch das Wegfallen des Mundes ist es auch nicht möglich, das „Zucken“ desselben, das der Erzähler in der *Schachnovelle* bemerkt, zeichnerisch darzustellen. An diese Stelle treten jedoch die Augen, die B. weiterhin als Ausdrucksmittel seiner Gefühlswelt bleiben. Sobald er wieder mehr und mehr in den Zustand seiner *Schachvergiftung* fällt, werden die Augen lediglich als kleine Punkte stilisiert (DSn, S. 86 f.), um im Anschluss komplett schwarz zu werden und optisch nur noch die leeren Augenhöhlen zu zeigen (DSn, S. 91). Sie sind dabei ähnlich zum dritten Teil der Binnenhandlung, in der B. nur im vermeintlich freien Raum des Geistes schwebt und, wie er es selbst beschreibt, „ins bodenlose geriet“ (DSn, S. 95).

4.4 Szenerie: Raumlosigkeit – Beklemmung – Freiheit

Auch Humeaus Figuren werden auf ein Schiff gesetzt und damit in der gleichen Beklommenheit des beschränkten Raumes platziert wie im Prätext. Im Interesse der Beobachtung liegen hier aber vor allem solche Szenen, die sich in B.s Kopf vor und während seiner *Schachvergiftung* abspielen. In diesen Raum begibt sich B. zuerst, nachdem er die Partien mit Brotkrümeln abbricht (DSn, S. 69). Er imaginiert hier mehrere Schachbretter vor seinem geistigen Auge. Zwei Panels weiter, nachdem er die Taktiken besser nachvollziehen kann, bewegt er sich bereits selbst zwischen den Figuren auf dem imaginierten und übergroßen Schachbrett und wird selbst zum Teil des Spieles. Im dritten Teil der Binnenhandlung dann verliert er sowohl diesen geistigen Rückzugsort als auch den realen. Ihm entzieht sich bildlich

²⁴¹ Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 152.



Abb. 4.5: Hotel Métropole am Morzinplatz 4 in Wien (ca. 1942)²⁴²

der Boden unter den Füßen und die Schachfiguren sowie das Inventar seines Zimmers fallen ins Bodenlose (DSn, S. 94). Er befindet sich in einem schwerelosen Raum, nicht hier, nicht da (DSn, S. 95–97). Dieser Raum, der nach und nach brüchiger und unklarer wird, greift ihn später sogar an, dargestellt durch die eigenen Hände, die ihn durch das Schachbrett heraus würgen und erdrücken (DSn, S. 99). Zeitlich ist für den Leser anhand der Bilder nicht mehr abzuschätzen, wie lange sich B. in diesen Phasen bewegt hat, ebenso wie sie für B. zeit- und raumlos waren.

Humeau hat sich außerdem entschieden, das reale Hotel Métropole nicht wörtlich zu benennen und es in „ein[] grosse[s] Gebäude, in dem die Gestapo sich ihr Hauptquartier eingerichtet hatte“ (DSn, S. 37), umzuwandeln. Das Gebäude wird dabei alleinstehend und abseits einer Stadt gezeichnet.

²⁴² Bruno Reiffenstein (um 1942), Wiener Stadt- und Landesarchiv



Abb. 4.6: Das namenlose Hotel in der Graphic Novel-Adaption (DSn, S. 37)

Die historische Vorlage des Hotels lag mitten in der Stadt Wien, am Morzinplatz 4, und hat deutlich mehr Stockwerke als in der Interpretation von Humeau (vgl. Abbildungen 4.5 und 4.6).

Es besaß sechs Stockwerke und eine Grundfläche von über 4000 qm²⁴³, eine allgemein luxuriöse Ausstattung und 365 Appartements, die teils über eigene Badezimmer verfügten.²⁴⁴ An die luxuriöse Anlage erinnert bei Humeau lediglich die stilvolle Einrichtung des Büros von B.s Verhörer (DSn, S. 46 f.) und der Abstellraum, in dem B. das Schachbuch findet (DSn, S. 63). In letzterem sind viele Skulpturen abgestellt, die die Gestapo beiseite geräumt hat, um sich und ihre Büros in den Räumen des Gebäudes einzurichten. Dies wiederum entspricht den historischen Gegebenheiten und dem Prätext: Die Beschlagnahmung konnte *relativ einfach* bewerkstelligt werden, da sich das Hotel in jüdischem Besitz befand, und hatte aufgrund der guten

243 Bei *Klamper* werden 950 Quadrat-Klafter angegeben, was umgerechnet auf die heute gängigere Maßeinheit 4324,64 Quadrametern entspricht.

244 Vgl. Elisabeth Klamper. „Vom Luxushotel zur Gestapo-Leitstelle Wien. Zur Geschichte des Hauses am Morzinplatz Nr. 4“. In: *„Ich gehöre nirgends mehr hin!“ Stefan Zweigs Schachnovelle – Eine Geschichte aus dem Exil.* Hrsg. von Klemens Renoldner und Peter Karlhuber. Salzburg: Verlag des Salzburg Museum, 2017, S. 29–43, S. 34.

Straßenanbindung und der Nähe zum Inhaftierungsgebäude der Gestapo-Häftlinge eine strategisch vorteilhafte Lage.²⁴⁵ Die Abgeschiedenheit des Gebäudes bei Humeau verdeutlicht hingegen noch einmal zusätzlich die Isolation von der äußeren Welt. Das Gebäude ist abgeschieden von Wien, abgeschieden von anderen Menschen. Die Lage erzeugt auch beim Lesen zusätzliche Beklemmung, was in einer dicht besiedelten und luxuriöseren Umgebung optisch schwerer vermittelbar wäre. Einzig die Tapete in B.s Zimmer weist auf einen luxuriöseren Hotelcharakter hin (DSn, S. 41).

Ein weiteres Zimmer, das häufiger in Szene gebracht wird, ist das auf dem Schiff, in dem zunächst Emma wohnt. Dieses symbolisiert eine gewisse Freigeistigkeit: Es ist unordentlich und Kleidung sowie Zeichnungen und Stifte liegen auf dem Boden verstreut. Im Hintergrund ist ein großes freies Fenster zu sehen, das das Zimmer hell erscheinen lässt (DSn, S. 8). Das Fenster ist sowohl zur Seite als auch in Richtung Himmel als Dachfenster ausgerichtet, sodass sowohl das Meer als auch der Himmel zu sehen sind. Sichtbar im Zimmer sind außerdem mehrere Pflanzen, ein Foto von Emmas Mutter sowie die Figur eines Flamingos und Emmas Eule Solange in einem Käfig (DSn, S. 9). Czentovics spätere Einrichtung des gleichen Raums zeigt deutlich weniger Persönlichkeit. Der ganze Raum ist nun dunkel, ohne Bilder oder Natur. Aufgestellt sind viele Skulpturen, wobei es Czentovic wichtig ist zu erwähnen: „Diese Statue hat mich 20 000 Dollar gekostet“ (DSn, S. 14). Zentral in seinem Raum ist vor allem das Schachbrett, auf dem sich der wesentliche Teil seines Lebens abspielt (DSn, S. 30). Die Statuen, die den inneren Raum umranden, scheinen dabei auf mehr Wirkung nach außen abzielen, als dass sie Czentovic wirklich etwas bedeuten, zumal er sie gegen Ende der Geschichte zerstört (DSn, S. 102).

245 Vgl. Klamper, *a. a. O.*, S. 36.



Abb. 4.7: Ganzseitiges, gekacheltes Panel in Schachbrettopitik (DSn, S. 27)

4.5 Perspektivierung: Isolation – Tiefe – Fokalisierung

In der Perspektivierung sind vor allem mittlere Einstellungen dominant. Diese werden insbesondere dann durch nahe Einstellungen unterbrochen, wenn eine Person besonders im Vordergrund steht, etwa bei der Erstvorstellung Czentovics oder des Kapitäns (DSn, S. 11). Ebenfalls treten diese Naheinstellungen dann auf, wenn Gefühle besonders betont werden müssen, wie Emmas Frustration bei der Niederlage (DSn, S. 23) oder in besonderen Einstellungen wie im ersten Schachspiel von B. und Czentovic, in denen eine komplette Seite in Kacheln unterteilt ist (Abbildung 4.7). In dieser Einstellung wechseln sich Gesichter in naher Aufnahme und Schachfiguren ab und zeigen deutlich die Konzentration und Anspannung des Spiels. Weite Einstellungen sind deutlich weniger zu sehen – das extremste Beispiel findet sich in der Darstellung des Gefängnisraums von B. nach seiner Gefangenschaft. Hier wird einem Panel eine gesamte Seite gewidmet, komplett schwarz mit einem kleinen Bild des gesamten Raums in der Mitte, das die Verzweiflung und vollständige Isolation eindrücklich darstellt (s. Abbildung 4.1).

Auffällig ist hier etwa auch die Doppelseite 114–115. Auf der linken Seite finden sich drei breite Panels untereinander, in der Mitte mit einer Nahaufsicht zu B. Auf der rechten Seite hingegen liegen drei hohe Panels nebeneinander, wobei das linke in zwei Panels unterschiedlicher Größe aufgeteilt ist (zu sehen in Abbildung 4.8). Im ersten Panel findet sich eine Nahaufnahme des Schachbuchs, darunter eine distanziertere Sicht auf B. mit dem Schachbuch in der Hand. Im Panel rechts daneben lässt er es vom Schiff fallen. Im weiteren Panel sieht man das Buch im Meer versinken. Dieses dritte Panel ist wieder in zwei Panels unterschiedlicher Größe unterteilt, wobei das untere der beiden eine Nahaufsicht von B. zeigt, wie zunächst



Abb. 4.8: Ganzseitiges Panel mit dem Wurf des Schachbuchs (DSn, S. 115)

oben auf der Seite die Nahaufsicht des Buches. Die beiden Nahaufnahmen werden einander somit direkt gegenüber gesetzt – sie werden gleich gewichtet und dennoch entsteht eine direkte Distanz zwischen ihnen beiden durch die dazwischen liegende Versenkung des Buches im Meer. Durch die hohen und schmalen Panels der Seite wird eine räumliche Wirkung von Tiefe für den Leser erzeugt, in der man sieht, wie tief das Buch vom Schiff fällt, was zugleich einen Eindruck von der Weite und Tiefe des Meeres erweckt.

Während der Prätext insbesondere in der Rahmenhandlung durch die Erzählinstanz des Ich-Erzählers perspektiviert wird, fällt diese Figur in der Graphic Novel weg. Die meisten Szenen werden von Beginn an durch Emma begleitet, die dadurch einige der Funktionen dieser Figur übernimmt, den Leser durch die Geschichte hindurch begleitet und darüber hinaus ihre eigene Geschichte erzählt. Sie findet in B. nicht lediglich eine Figur, für die sie sich aus professionellen Gründen interessiert, sondern eine Art Vertrauten, der ihr unter den sonstigen Personen auf dem Schiff gänzlich fehlt. So lernen auch die Leser B. anders und höflich distanziert kennen. Emmas Sprache wurde bereits in der Analyse angesprochen: Durch ihre Perspektive können sich wohl insbesondere auch jüngere Leute angesprochen fühlen und eine Identifizierung bemerken. Beachtenswert ist auch, dass in Zweigs *Schachnovelle* keine namentlich benannten Frauen vorkommen und Humeau mit Emma eine Frauenfigur in das Zentrum der Geschichte und somit eine dritte Protagonistin implementiert.

4.6 Paratext: Adaption *frei* nach Stefan Zweig – Verrücktheit der Großmeister

Ein Paratext setzt sich aus all jenen Bestandteilen eines Buches zusammen, die nicht zum literarischen Text hinzugezählt werden können. Gérard

Genette beschreibt in seinem Werk *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches* den Paratext als „jenes Beiwerk, durch das ein Text zum Buch wird und als solches vor die Leser und, allgemeiner, vor die Öffentlichkeit tritt“²⁴⁶.

Der Titel *Die Schachnovelle* ist prominent, groß und in Majuskelschrift als erstes auf dem Cover der Graphic Novel platziert. „Schachnovelle“ steht dabei exklusiv in einer Zeile unter dem bestimmten Artikel „Die“ geschrieben, der wiederum typographisch deutlich kleiner, aber ebenfalls in Majuskelschrift gedruckt ist. *Die* kann dabei als Artikel oder als Demonstrativpronomen verstanden werden, wodurch auf den Prätext verwiesen würde. Verwendet wird für den Titel eine Serifenschrift in rot. Unter dem Titel steht farblich durch blaue Farbe abgegrenzt „Nach Stefan Zweig“ in einer Art Schreibschrift. In der Farbwahl lässt sich bereits das auch sonst auf dem Cover deutlich zu erkennende Farbthema der Graphic Novel von Rot und Blau erkennen. In der Mitte prangt zentral ein großes Bild von B. in blauem Anzug und vor rotem Hintergrund, wodurch seine Figur sich optisch stark abhebt. Er sitzt mit verschränkten Armen und Beinen auf einem Stuhl und nimmt somit eine abwehrende Haltung ein. Auch in dieser Illustration ist kein Mund hinzugefügt worden. Die Haare jedoch sind deutlich detaillierter gezeichnet als im Comic selbst und haben sichtbare Strähnen. Links und rechts rahmen die sechs verschiedenen Schachfiguren B. ein, jede Figur ihrem Pendant gegenüber, wobei sich hier blau und weiß abwechseln und einen jeweils kontrastierten Hintergrund in Schachbrettkacheln haben.

Der Name des Illustrators, Thomas Humeau, ist klein am Fuß des Covers platziert, in der, wie es scheint, gleichen Schriftart wie die Nennung des Prätext-Autors. Erkennbar ist dabei ein typographischer Unterschied, indem nämlich „Nach Stefan Zweig“ kursiv gedruckt ist, wohingegen die

246 Gérard Genette. *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1510. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001, S. 13.

Schriftart für „Thomas Humeau“ der typographischen Standardausführung entspricht. Der Verlag *Knesebeck* ist seitlich liegend auf der linken Seite angebracht, umschließt optisch den Buchrücken und wirkt durch die Schattierung wie ein Aufkleber. Auf dem Buchrücken wiederum befindet sich oben der Titel „Die Schachnovelle“ in der gleichen Schriftart und -farbe wie auf dem Cover, nur kleiner und in einheitlicher Größe von Artikel und Substantiv. Unten befindet sich der Name des Adaptierenden in ebenfalls der gleichen Schriftart und -farbe wie auf dem Cover. Ein Verweis auf *Stefan Zweig* findet nicht mehr statt. Unter dem Namen ist ein ikonisches Symbol der Schachfigur Dame aufgedruckt.

Das Cover weicht dabei an einigen Stellen vom Cover der französischen Originalausgabe²⁴⁷ ab. In dieser steht „Librement Adapté du Roman de Stefan Zweig“²⁴⁸, also übersetzt „*Frei* nach dem *Roman* von Stefan Zweig“. Hier sind zwei Punkte auffällig: Zum ersten wird explizit darauf hingewiesen, dass die Adaption *frei* nach Stefan Zweigs Schachnovelle erfolgt ist. Zum anderen wird die Gattung des Prätextes mit *Roman* angegeben anstelle von einer Novelle. Da der französische Titel *Le Joueur d'Échecs* lautet und somit übersetzt *Der Schachspieler*, wird zweifach auf die Nennung der Gattung Novelle verzichtet und diese sogar noch – verstärkt – als Roman benannt. Eine Abgrenzung der beiden Gattungen voneinander ist schwierig und umstritten. Als Kriterien zur eindeutigen Unterscheidung werden insbesondere die Anzahl der Seiten oder die Komplexität der Erzählform diskutiert.²⁴⁹ Ähnlich zu den in Kapitel 2.1 diskutierten Gründen für die Verwendung des Begriffes Graphic Novel, lässt sich auch hier eine Marke-

247 Dieses Cover hat Humeau auch auf seinem tumblr-Blog veröffentlicht, s. Thomas Humeau. 16 Jul. Tumblr. Juli 2015. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/124238015548/hi-all-im-finally-done-after-2-and-half-years> (besucht am 29.03.2022).

248 Humeau und Zweig, *Le Joueur d'Échecs*.

249 Vgl. Hartmut Steinecke. „Roman“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von

tingentscheidung vermuten, durch die Humeaus Adaption als umfangreicher und komplexer wahrgenommen werden soll. Diese Entscheidung unterstreicht zudem die Tatsache, wie Rass feststellt, dass Humeaus Comic zu den längeren Erzählungen der Gattung Literaturcomic gehört.²⁵⁰

Über den bibliografischen Informationen des Buches ist eine Widmung Humeaus gedruckt: „Für Charlotte, Sarah, meine Eltern, das Dehavilland Studio und meine Freunde. THOMAS“ (DSn, S. 0). Charlotte und Sarah sind dabei für den Leser nicht näher zuzuordnen, durch den Vornamen und ihre Positionierung an erster Stelle scheinen sie Humeau jedoch nahe zu stehen. Während Widmungen an Personen in Büchern zunächst üblich sind, fällt die Nennung des DeHavilland Studio – vor der Nennung der Freunde – besonders ins Auge. Im DeHavilland Studio in London befinden sich Lofts, in denen Humeau womöglich während seiner Arbeit an *Die Schachnovelle* gelebt oder gearbeitet hat. Er drückt mit der Nennung eine Verbundenheit zu dieser – vermuteten – Wirkungsstätte aus, die, auch durch den Ort London, zur Inspiration für die Ausgestaltung des Comics beigetragen haben könnte, wie in Kapitel 5.4 weiter ausgeführt wird.

Ein weiterer Zusatztext findet sich unmittelbar vor Beginn des Comics: „Kein Großmeister ist normal. Sie unterscheiden sich nur im Ausmaß ihrer Verrücktheit“ (DSn, S. 2). Das Zitat stammt, wie angegeben, von „Viktor Kortschnoi, Internationaler Großmeister²⁵¹ [und, T.D.] Vizeweltmeister im Schach von 1978 bis 1984“ (DSn, S. 2). Kortschnoi ist eine bekannte Persönlichkeit des Schachsports und wurde aufgrund seiner Dominanz und

Jan-Dirk Müller, Georg Braungart, Harald Fricke et al. Bd. III (P-Z). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 317–322, S. 317 f.

250 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 155.

251 Frühere Bezeichnung des Titels, heute nur noch *Großmeister* (GM).

Ausdauer im Spiel *Viktor, der Schreckliche* genannt.²⁵² In der französischen Ausgabe steht das gleiche Zitat: „Aucun grand maître n’a une personnalité normale. Ils se différencient seulement par leur type de folie“²⁵³, wobei hier „folie“ auch durchaus mit „Wahnsinn“ anstatt „Verrücktheit“ übersetzt werden könnte und das Zitat der abgedruckten Form dadurch etwas abgeschwächt in seiner Aussagekraft erscheint.

Auf der Rückseite der Graphic Novel findet sich eine Kurzbeschreibung der Erzählung sowie eine Bewertung der Adaption für die Leser: „Die meisterhafte Erzählung Stefan Zweigs hat Thomas Humeau in eindrucksvollen, farbstarken Bildern adaptiert“ (DSn, Rückseite). Die französische Version hingegen erscheint puristischer und verzichtet an dieser Stelle auf einen Klappentext. Die Zusammenfassung der Geschichte enthält dabei den Satz: „Das harte Spiel, auf das sich beide einlassen, treibt sie an ihre psychischen Grenzen“ (DSn, Rückseite). Während in Zweigs Novelle vor allem das psychische Spiel Dr. B.s in den Fokus gerückt wird, weist die Adaption hier bereits auf eine Änderung hin, nämlich die stärker hervorgehobene Figur Czentovic.

4.7 Kontext: Beeinflussung durch die *Schachnovelle* – Schullektüre

Als Verlag des Comics tritt *Knesebeck* auf, ein Verlag der insbesondere für Übersetzungen fremdsprachiger Publikationen bekannt ist.²⁵⁴

²⁵² Vgl. Ilja Schneider. *83 Jahre und noch immer schachbesessen*. Apr. 2014. URL: <https://blog.zeit.de/schach/kortschnoj-schach-uhlmann-leipzig/> (besucht am 19.08.2021).

²⁵³ Humeau und Zweig, *Le Joueur d’Échecs*, S. 6.

²⁵⁴ Vgl. Blank, *Literaturadaptionen im Comic*, S. 124.

Der Verlag beschreibt Humeaus beruflichen Werdegang:

Sein erster Comic fing das Leben eines Jugendlichen in einer melancholischen und zugleich fesselnden Atmosphäre ein, sein zweiter widmete sich einem kubanischen Exilanten. Seit 2011 lebt und arbeitet er in London sowohl an Comics als auch an Illustrationen für Werbeagenturen. *Die Schachnovelle* von Stefan Zweig hat ihn als Jugendlichen [sic] stark beeinflusst.²⁵⁵

Humeau illustriert ebenso popkulturelle Veröffentlichungen, wie die bereits in Kapitel 4.1 angesprochene Darstellung der Netflix-Serie *Stranger Things*.²⁵⁶

Als Kategorien werden auf der Homepage des Verlages neben Schlagworten wie *Weltliteratur*, *Klassiker* oder *literarische Adaption* auch *Schullektüre* oder *Deutschunterricht* genannt. Ebenso Verweise auf andere literarische Werke wie *Homo Faber* und *Max Frisch* sind dort zu finden.²⁵⁷

Durch die geringe Varianz an verschiedenen Sprechblasen, den zurückhaltenden Einsatz von Onomatopoetika, die trübe und trotzdem kräftige Farbgestaltung, aber nicht zuletzt auch durch das Thema des Prätextes richtet sich die Graphic Novel eher an Jugendliche und (junge) Erwachsene als an Kinder. Eine Vorkenntnis über den Prätext ist nicht notwendig. Die Vermutung lässt sich durch die eingeführte Figur Emma bekräftigen, durch die wohl besonders junge Menschen eine Identifikationsfigur erhalten, die sie durch die Geschichte und die dunklen Stunden der Geschichte des B.

²⁵⁵ Knesebeck-Redaktion, *Thomas Humeau*, Hervorhebungen im Original.

²⁵⁶ S. Humeau, 16. Aug.

²⁵⁷ Knesebeck-Redaktion. *Die Schachnovelle: Nach Stefan Zweig*. Verlags-Homepage. o. J. URL: https://www.knesebeck-verlag.de/die_schachnovelle/t-34/485 (besucht am 18.08.2021).

führt. Denkbar als Zielpublikum sind jedoch auch vorgebildete Erwachsene, die Zweig schätzen und/oder den kanonischen Status der Novelle kennen. Durch den stellenweise hohen Detailgrad (wie etwa die Umsetzung bekannter Schachpersönlichkeiten in comicartige Kopien ihrer Originalfotos, s. Kapitel 4.3) kann eine Identifikation mit dem Thema des Schachspiels erfolgen. Ein leichter Einstieg über die Graphic Novel, um Zugang zum Prätext zu gewinnen, ist durch die vielen Änderungen jedoch zumindest zu bezweifeln.

4.8 Zwischenfazit

Die prägnante Farbgebung, popkulturelle Bezüge und viele Änderungen sowie Hinzufügungen durch den Illustrator zeichnen Thomas Humeaus *Die Schachnovelle* als ein anderes Werk als man es bei einer textnäheren Adaption erwarten würde. Fraglich bleibt daher die Entscheidung des Verlags *Knesebeck*, das Wort „frei“ in „frei nach Stefan Zweig“ aus der französischen Adaption auf dem Cover zu entfernen. Die neu eingeführte Figur der Emma nimmt in der Geschichte viel Raum ein und stellt eine Frau in den Fokus, womit sich Humeau gegen die Unsichtbarkeit der Frauen bei Zweig zu stellen scheint. Diese Figur wiederum sorgt jedoch dafür, dass die Erzählung eine neue Perspektive erhält und womöglich für neue Leserschaften interessant wird.

Nach den abgeschlossenen Analysen der *Schachnovelle* von Stefan Zweig und der Graphic Novel von Thomas Humeau liegen jetzt genügend Grundlagen vor, um beide Werke im folgenden Kapitel miteinander zu vergleichen und interpretativ auf Änderungen und Umsetzung einzugehen.

5 Synopse: Ein Blick zwischen Novelle und Graphic Novel

Am 28.12.2013 veröffentliche Humeau eine Seite der Graphic Novel mit der Unterschrift „One page of this graphic novel project i'm [sic] working on at the moment“²⁵⁸. Der fast beiläufige Klang des Satzes erinnert an Stefan Zweigs Worte aus einem Brief an seinen Freund und Verleger Ben Huebsch: „I have finished the first draft of another small work“²⁵⁹ oder auch den aus einem Brief an seine ehemalige Ehefrau Friderike Zweig: „habe eine kleine Schachnovelle entworfen“²⁶⁰. Auch seine Äußerung, er plane „eine kleine abseitige Novelle“²⁶¹ deckt sich mit den anderen, bescheidenen Einschätzungen.

Von diesen Ähnlichkeiten ausgehend, widmet sich das folgende Unterkapitel vor allem den Unterschieden, die im Rahmen der Analyse festgestellt werden konnten, und beleuchtet deren Wirkung.

258 Thomas Humeau. 28 Dec. Tumblr. Dez. 2013. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/71413700434/one-page-of-this-graphic-novel-project-im-working> (besucht am 22.08.2021).

259 Stefan Zweig im Brief an Ben Huebsch; zitiert nach Berlin, „... habe eine kleine Schachnovelle entworfen“, S. 46.

260 Stefan Zweig im Brief an Friderike Zweig; zitiert nach Berlin, *a. a. O.*, S. 48.

261 Stefan Zweig; zitiert nach Helmut Nobis. „Entstehungs-, Text- und Wirkungsgeschichte“. In: *Schachnovelle. Text und Kommentar*. 5. Auflage. Suhrkamp BasisBibliothek 129. Berlin: Suhrkamp, 2020, S. 82–96, S. 82.

5.1 Wirkung und Zweck der Änderungen

Humeau nimmt in seiner Adaption eine Vielzahl von kleineren und größeren Änderungen vor, ohne jedoch so weit zu gehen, dass sich die *Schachnovelle* von Stefan Zweig nicht mehr als Prätext erkennen lassen würde. Dies sorgt auch dafür, dass die Graphic Novel mit 120 Seiten deutlich länger ist als die Novelle und auch allgemein im Genre der Literaturcomics zu den umfangreicheren gehört.²⁶² Außerdem setzt Humeau im Gegensatz zu Zweig eine eindeutige Zeitangabe zu Anfang seiner Erzählung. Wie bereits in Kapitel 4.2 beleuchtet, entstehen durch diese Entscheidung mehrere Anachronismen, die auf einen unzuverlässigen Erzähler hindeuten könnten, der von dem zur Zeit der Handlung noch nicht existierenden Film *Sabrina* Kenntnis hätte. Die Erzählung wird dabei in vielen kleinen narrativen Einheiten präsentiert, die durch die wechselnden und kontrastierenden Farbgebungen deutlich signalisiert werden. Rass stellt in ihrer Analyse darüber hinaus fest, dass die ersten dreizehn narrativen Einheiten des Comics die Handlung von Zweigs Prätext kaum paraphrasieren.²⁶³ Der Comic beansprucht so vor allem zu Beginn die Gültigkeit als eigenes Werk.

Czentovics Binnenhandlung beginnt in Zweigs *Schachnovelle* bereits auf der ersten Seite und nimmt etwa zehn Prozent des Gesamtumfangs der Novelle ein. In der Graphic Novel hingegen wird die Geschichte seiner Entwicklung erst unmittelbar vor dem Ende aufgegriffen und nimmt mit ebenfalls acht Seiten Umfang weniger als sieben Prozent der Gesamterzählung ein. Innerhalb der Adaption lässt sich in diesem Erzählteil jedoch bemerken, dass die Blocktexte ab Seite 105 weitestgehend identisch mit den Sätzen von Zweig sind. Die Sätze werden übernommen, lediglich in einigen Block-

262 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 155.

263 Vgl. Rass, *a. a. O.*, S. 158.

texten wurden solche Elemente herausgenommen, die auf die mangelnde Lesefähigkeit Czentovics verweisen. So etwa wird der Teilsatz „Mirko starrte die schon hundertmal ihm erklärten Schriftzeichen immer wieder fremd an“ (Sn, S. 6) weggelassen, um mit dem zweiten Teil einen kompletten Satz im Blocktext zu bilden. Im nächsten Panel fehlt der Teilsatz „und ein Buch oder eine Zeitung zu lesen, bedeutete für den schon halbwüchsigen Jungen noch besondere Anstrengung“ (Sn, S. 6). Es wird lediglich auf seine fehlenden mathematischen Kenntnisse verwiesen, was an dieser Stelle dem Prätext wieder Wort für Wort entspricht. Eine tatsächliche Änderung, mag sie noch so klein erscheinen, wird vorgenommen, als Czentovic zum Schachspiel geführt wird: „Eines Abends jedoch war der Gendarmeriewachtmeister verhindert, mit dem der Pfarrer seine üblichen drei Partien spielte“ (DSn, S. 105). Diese Passage des Prätextes wurde bereits in Kapitel 3.4 besprochen – er soll an dieser Stelle daher nur kurz aufgegriffen werden: Dort liegt die Mutter des Bauern im Sterben – der Moment der Geburt des Schachspielers Czentovic –, weswegen der Pfarrer zur letzten Ölung das Spiel abbrechen muss und Czentovic gegen den Polizisten zu Ende spielt. Diese Nebenhandlung wird hier dadurch ersetzt, dass der Pfarrer Czentovic direkt ins Schachspiel einführt – der Tod der Bauernmutter entfällt.²⁶⁴ Dies ist auch ein Zeichen für Humeaus Entscheidung, den Frauen in seiner Erzählung Leben zu verleihen, was folgend noch ausgeführt werden soll.

Auffällig ist, dass Zweig es in seiner Novelle vermeidet, den Gegnern Namen oder Gesichter zu geben. Sie erhalten auch keine Stimme – alles im Gegensatz zur Graphic Novel, in der auch der Verhörer direkt mit B. redet. Narrativ nimmt ihnen das die Macht des Unsichtbaren, die bereits durch die Visualisierung verloren geht. Womöglich wirft Holländer in seinem Beitrag

264 Vgl. hierzu auch die Ausführungen der Szene in Kapitel 3.4.

Reflexionen. Ein Text und seine Bilder auch deshalb die Frage auf, ob die *Schachnovelle* zu den Werken gehöre, die sich nicht illustrieren lassen.²⁶⁵

Die Entscheidung, eine zentrale Frauenrolle in eine Adaption der *Schachnovelle* zu bringen, findet sich auch in der gleichnamigen Filmadaption von 1960 wieder.²⁶⁶ Mittermayer beschreibt ihre Rolle dort:

Als weibliche Hauptfigur führt der Film [...] die Figur der Balletttänzerin Irene Andreny [...] ein; sie wird von ihrem Freund Hans Berger [...], einem Gestapo-Mann, auf von Basil angesetzt, um Informationen über die Kunstschatze zu erhalten, entwickelt aber zunehmend Sympathie für den politischen Häftling und setzt sich gegenüber Berger vehement für ihn ein.²⁶⁷

Im Unterschied zu Humeau wird in der filmischen Adaption mit der Liebesbeziehung zwischen Basil²⁶⁸ und Irene ein erotisches Moment eingeführt. Humeau zeichnet mit Emma eine deutlich jüngere Frau, die ihre Stellung in der Welt noch sucht, und befreundet sie mit B., der seine eigene Stellung verloren hat. Auffällig sind auch die Parallelen, durch die der Leser auf die Anwesenheit des Weltmeisters Czentovic aufmerksam gemacht wird: Emma bekommt dies hier von einer Journalistin erzählt, die damit die Rolle des Bekannten des Ich-Erzählers aus der Novelle einnimmt, wodurch dem Leser eine Identifikation zwischen Emma und letzterem ermöglicht wird (DSn, S. 11). Mit Emma bekommt die Figur des B. hier eine Begleiterin, die nicht aus beruflichem Interesse Kontakt zu ihm sucht, sondern durch ihre eigene Traumatisierung einen Teil von B.s Leid teilt. Bis zuletzt jedoch, so

265 Vgl. Hans Holländer. „Reflexionen. Ein Text und seine Bilder“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 29–39, S. 29.

266 S. Gerd Oswald. *Schachnovelle*. Roxy Film, 1960.

267 Mittermayer, „Verfilmungen von Zweigs Texten“, S. 871.

268 Die Figur entspricht dem Dr. B. der Vorlage.

schreibt es auch Rass, scheint Emma keinen glücklichen Ausweg gefunden zu haben.²⁶⁹ Das gemeinsame Foto mit ihrer Mutter liegt im Bett neben ihr und die Eule Solange ist aus dem Käfig ausgebrochen (DSn, S. 116). Im Hintergrund sieht man das Plakat des Films *Sabrina*, das ihre Zukunft verbildlichen könnte. Die dortige Protagonistin fährt mit einem Schiff nach Frankreich, um dort zur Köchin ausgebildet und in die höhere Gesellschaft eingewiesen zu werden. Der Film endet ebenso auf einem Schiff, das Sabrina, verliebt, mit ihrem Freund verlässt.²⁷⁰

Czentovic, der bei Zweig hauptsächlich als plump und geldgierig charakterisiert wird, wird bei Humeau deutlich ausgeprägter gezeigt, wobei die Interpretation offen bleibt. Czentovic sammelt Kunst (DSn, S. 14), weiß Hummer zu essen und soll sogar an der Enigma gemeinsam mit Mathematikern und Forschern mitgearbeitet haben (DSn, S. 16). Er wirkt in der gehobenen Gesellschaft akzeptiert und angenommen, ganz anders als in der Novelle. Mit dem Werben um Emma ließe sich in Czentovic gleichermaßen eine liebende wie auch eine erobernde oder vereinnahmende Person sehen. Zudem zerstört er am Ende, nach den Spielen und den Angriffen vonseiten B., sämtliche Skulpturen, was einen deutlich aggressiveren und unbeherrschteren Charakter offenbart (DSn, S. 102). Durch diese deutlich ausgeprägtere charakterliche Zeichnung der Figur verschwinden auch die in Zweigs Text naheliegenden Computer- oder Roboterassoziationen, da Czentovic in jedem Fall eine fühlende Figur ist. Zu seiner Rolle in Zweigs *Schachnovelle* schreibt Rohland de Langbehn etwa, dass die unterschiedliche Behandlung von Dr. B. und Czentovic (Die Betrachtung von innen bei Dr. B. und von außen bei Czentovic) eine bewusste Strategie der Leserfüh-

269 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 163.

270 Vgl. Wilder, *Sabrina*.

rung sei, um diesen nur eine Identifikation mit Dr. B. zu ermöglichen.²⁷¹ Das arrogante Auftreten und die offensichtlichen Lügen (Czentovic kann nicht rechnen, hilft aber angeblich bei der Entwicklung der Enigma) präsentieren ihn für den Leser mindestens ebenso unsympathisch und forcieren seine Antagonistenrolle gegenüber B. deutlich.

Die Figur des B. ist in ihrer Zeichnung der literarischen Figur aus der Vorlage sehr ähnlich und entspricht auch optisch ihrer Beschreibung. Eine erste interessante Beobachtung lässt sich dabei bereits früh machen: B. begibt sich auf dem Schiff selbst in einer Art sensorische Deprivation, indem er sich im Schwimmbad komplett unter Wasser sinken lässt und folglich mit geschlossenen Augen keinerlei Reize mehr von außen zu vernehmen vermag (DSn, S. 31). Die Einflüsse der Welt scheinen ihn zu überfordern – seine Vergangenheit, die zur Spaltung seiner Person geführt hat, holt ihn erneut ein. Indem er jedoch die Einflüsse der äußeren Welt auszublenden weiß, begibt er sich bewusst ganz in die innere Welt. Diese Motiv beschreibt Dr. B. bei Zweig selbst über seine Gefangenschaft: „[...] man lebte wie ein Taucher unter der Glasglocke im schwarzen Ozean dieses Schweigens und wie ein Taucher sogar, der schon ahnt, dass das Seil nach der Außenwelt abgerissen ist und er nie zurückgeholt werden wird aus der lautlosen Tiefe“ (Sn, S. 40).

Beim Übergang zwischen den beiden Schachpartien ergibt sich bei der Transposition der Novelle sogar ein Wechsel der Personen: In Zweigs *Schachnovelle* fragt Czentovic Dr. B.: „Noch eine Partie?“ (Sn, S. 72), während bei Humeau der Graf die Frage nach einer Revanche an Czentovic richtet, woraufhin B. mit „Was ... noch eine Partie?“ (DSn, S. 86) reagiert. In Zweigs Novelle antwortet Dr. B. an dieser Stelle: „Selbstver-

271 Vgl. Regula Rohland de Langbehn. „Der feindliche Andere – Thema von *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 219–222, S. 221.

ständig“ (Sn, S. 72), und zwar mit einer dem Erzähler „unangenehmen Begeisterung“ (Sn, S. 72), wie dieser dem Leser mitteilt. Diese vierte Partie ist bei Zweig geprägt von „eine[r] gefährliche[n] Spannung, ein[em] leidenschaftliche[n] Hass“ (Sn, S. 73). Dieser *leidenschaftliche* bleibt bei Humeau ein *geistiger* Hass: Dr. B. kann keinen der nächsten Züge Czentovics abwarten, wird zornig und entgleitet dem Schachspiel immer mehr, bis er ein gänzlich anderes Spiel spielt, das nur in seinem Kopf ausgetragen wird. Er ruft: „Schach! Schach dem König“ (Sn, S. 75), bis er selbst durch die Reaktionen der Passanten merkt, wie sich das Schachbrett der Realität von der Welt in seinem Geist entfernt hat. Dieses vollkommen andere Spiel wird bei Humeau in einer besonderen Panelanordnung umgesetzt (s. Abbildung 5.1).

Dort wird B.s Silhouette in der Mitte als größtes Bild angeordnet, umrundet von kleinen, quadratischen Panels, die abwechselnd unifarben gehalten und mit Szenen des tatsächlichen Umfeldes gefüllt sind. B.s Silhouette trägt einen grauen Anzug, weißes Hemd und Krawatte und ist damit noch so gekleidet, wie er zu Anfang des ersten Spiels aussah, bevor er dann lediglich noch mit aufgeknöpftem Hemd vor Czentovic saß. In seinem Kopf befinden sich mehrere unterschiedliche geometrische Körper, die in weiß gehalten sind. Der größte von ihnen, in der Mitte seines Kopfes, besitzt ein Schachbrettmuster und wirkt wie ein multidimensionales Schachbrett – verkompliziert und von einem Menschen kaum zu lesen. In den umliegenden Panels zeichnen sich entsetzte Gesichter und Aussagen ab. Czentovic wird ikonisch mit aufgerissenen Augen und Mund, sein Blick panisch, dargestellt. In einem Panel zeichnet sich B.s leuchtend rote Halsnarbe ab. Seine Augen verengen sich zu weißen, pupillenlosen Punkten. Ein weißer Springer fällt. Zwei Panels bilden eine greifende Hand ab, wobei sich noch nicht sagen lässt, wessen Hand dies ist und was sie greift. Während B.s Erleben nur im Inneren stattfindet, sein Denken nur Schach ist und er nicht mitbe-



Abb. 5.1: Ganzseitiges Panel mit dem Schachspiel im Geist (DSn, S. 88)

kommen zu haben scheint, dass er sich im Verlaufe der Partien zu weiten Teilen entkleidet hat, ist die äußere Welt fassungslos über seine Handlungen, die Leser an dieser Stelle noch nicht einzuordnen wissen. Erst auf der nächsten Seite erhält dieser über drei kleine Panels erste fragmentarische Einblicke: Zuerst auf Emma, die nach seinem Zustand fragt, dann auf den festgesetzten B., der ebenfalls nicht weiß, was passiert ist (DSn, S. 89). Erst im größeren Einzelpanel unterhalb der drei sieht der Zuschauer die gesamte Szenerie und wird somit in gleicher Reihenfolge aufgeklärt, wie B. selbst: „Sie haben Czentovic am Kragen gepackt, und wir konnten sie nur mit Mühe voneinander trennen. [...] Es war recht beängstigend“ (DSn, S. 89), teilt Emma ihm mit. Daraufhin sei er ohnmächtig geworden. Wovor Zweig Dr. B. durch den Ich-Erzähler verschonte, lässt Humeau seine Figur durchleben: den vollständigen Zusammenbruch beim vierten Schachspiel. Das Brett liegt neben B. und am Boden befinden sich undefinierte Scherben. Die hier und auch im Folgenden dargestellten Augen, abwechselnd weiß und schwarz, weisen nicht umsonst die Farben des Schachspiels auf, das B.s Sicht dominiert, während der Blick auf das Schöne der Welt ausgeblendet bleibt. Die Narbe Dr. B.s, die laut Keck als Beglaubigung seiner Erzählung für den Rahmenerzähler fungiert²⁷², befindet sich bei Humeau nicht mehr an B.s Hand, sondern an seinem Hals. Sie wandert von dem Körperteil, das handelt, näher an das Körperteil, das denkt, für Entscheidungen sorgt und an dem eine Verletzung außerdem potenziell lebensbedrohlich sein kann. Mit der Positionierung auf Höhe der Halsschlagader wirkt die Narbe als physische Erinnerung an das alte Leben deutlich stärker.

272 Vgl. Anette Keck. „Viele Männer und eine Erscheinung: Zur Geschlechterdifferenz in Stefan Zweigs *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 61–71, S. 69.

Zweigs *Schachnovelle* endet sehr abrupt und schließt unmittelbar nach der vierten Schachpartie auf dem Schiff, ohne dass der Erzähler die Geschehnisse kommentiert – er berichtet lediglich aus der Distanz. Humeau hingegen lässt dem Ende deutlich mehr Raum, sowohl durch die dann erst eingebrachte Geschichte Czentovics als auch durch das Anlegen des Schiffes und Aussteigen B.s. Das Ende von Zweigs Novelle lässt mehrere Lesarten zu, sowohl optimistische als auch pessimistische, und auch Renoldner weist darauf hin, dass bis zuletzt offen bleibe „ob Dr. B. seine Traumatisierung bewältigen könne oder ob er, wie Zweig selber, von Exil und Depression besiegt werde“²⁷³. Optimistisch lässt sich das Ende lesen, wenn die Schachpartien zwischen Dr. B. und Czentovic betrachtet werden, die 1:1:1 ausgegangen sind, was eine glorreiche Quote gegen einen Schachweltmeister darstellt. Dr. B. scheint weiterhin in der Lage zu sein, große geistige Fähigkeiten zu mobilisieren, jedenfalls, wenn das Schach als analytisch-intellektuelles Spiel verstanden wird. Die Sympathien des Lesers bleiben außerdem auf seiner Seite, und dort liegt vermutlich auch diejenige Zweigs, der in seiner Autobiographie schreibt: „In meinen Novellen ist es immer der dem Schicksal Unterliegende, der mich anzieht [...], der nicht im realen Raume des Erfolgs, sondern einzig im moralischen Sinne recht behält [...] den unscheinbarsten“²⁷⁴. Dr. B. unterliegt klar dem Schicksal – was hat er im realen Raum gewonnen, außer dem Schachspiel? Er verliert seine Heimat und zwischenzeitlich seinen Verstand. Moralisch jedoch ist es ihm gelungen, sich gegen seine Peiniger zu behaupten und ihrem unmittelbaren Einfluss zu entkommen, ohne einem seiner Mandanten Schaden zuzufügen.

Doch lässt sich aus diesem Schluss durchaus auch die Niederlage der Kultur (Dr. B.) gegen den Nationalsozialismus (Czentovic) herauslesen, wobei in

²⁷³ Renoldner und Wolf, „Schachnovelle (1942)“, S. 242.

²⁷⁴ Zweig, *Die Welt von Gestern*, S. 202.

Kapitel 3.4 bereits die Hitler-Vergleiche von Czentovic diskutiert worden sind. Es bleibt unbekannt, ob und wie Dr. B. mit den Folgen der Isolation und *Schachvergiftung* umzugehen weiß und was genau ihm das Leben im Exil bringen wird. Auch Perez weist darauf hin, dass Dr. B. zwar ins Exil geht, aber nicht frei in seinem eigenen Land ist.²⁷⁵

Die mit Emma eingeführte Figur in Humeaus Adaption lässt sich dann auch als Neuinterpretation des Endes der *Schachnovelle* deuten: Ihre Präsenz steht im starken Gegensatz zu den Frauenfiguren bei Zweig, die allenfalls nicht benannt werden und so wenig Raum erhalten, dass sie kaum als Nebenfiguren bezeichnet werden können. Konkret kommen bei Zweig die Ehefrau des Ich-Erzählers (als Lockvogel für Czentovic), die Mutter des Bauern (deren Tod nur erwähnt wird), Dr. B.s Haushälterin und die Krankenschwester, die Dr. B. nach seinem Zusammenbruch gesund pflegt, vor. Jeder der namenlosen Frauen kommt lediglich eine Funktion zu, die die Geschichte voranbringt. Nach der Erfüllung dieser jeweils einer Funktion wird keine der Frauen mehr erwähnt.²⁷⁶ Dirscherl mutmaßt, dass die Abwesenheit bzw. das Verschwinden von Frauen ebenfalls eine Abwesenheit von Müttern impliziert und den Mangel an Zukunft signalisieren soll, da die Genealogie ohne Mütter abgebrochen wird.²⁷⁷ Das Thema der Mutter wird in Humeaus Adaption auch durch den Verlust von Emmas Mutter aufgenommen, wobei jedoch diese Lesart nicht auf die Graphic Novel übertragen werden kann, da diese voller Darstellungen von Frauen ist und mit Emma eine dazu äußerst präzise Figur enthält.

275 Vgl. Perez, „Das Paradoxon der inneren Freiheit bei Stefan Zweig“, S. 159.

276 Zur Frau des Ich-Erzählers merkt Dirscherl an, es komme gelegentlich vor, dass Frauen auf Kreuzfahrtschiffen über Nacht spurlos verschwinden, sie hier aber bereits in der nächsten Partie durch einen stärkeren Gegner ersetzt wurde. (Vgl. Dirscherl und Schütz, „Von der Vergnügensreise zur existenziellen Überfahrt“, S. 12).

277 Vgl. *ibid.*

In seinem Abschiedsbrief schreibt Stefan Zweig: „Ich grüsse alle meine Freunde! Mögen sie die Morgenröte noch sehen nach der langen Nacht! Ich, allzu Ungeduldiger, gehe ihnen voraus“²⁷⁸. Was Dr. B. bei Zweig verwehrt blieb, gestattet Humeau seinem B.: Am Ende der Graphic Novel steigt er nach der Nacht, in der er das Schachbuch ins Meer geworfen hat, morgens vom Schiff und blickt in die Zukunft, begleitet von der Eule Solange.

5.2 Die Darstellung von Zeit und Raum

Die Graphic Novel macht an vielen Punkten durch Bilder des Schiffes auf dem Meer die Verortung der Erzählung deutlicher als die Novelle. Diese nautischen Impressionen zitieren zugleich ein bekanntes literarisches und philosophisches Motiv. So heißt es etwa in Nietzsches 124. Aphorismus aus *Die fröhliche Wissenschaft*, unmittelbar vor dem 125. also, der durch den „Tod Gottes“ bekannt geworden ist:

Wir haben das Land verlassen und sind zu Schiff gegangen! Wir haben die Brücke hinter uns, – mehr noch, wir haben das Land hinter uns abgebrochen! Nun, Schiffelein! sieh’ dich vor! Neben dir liegt der Ocean [sic], es ist wahr, er brüllt nicht immer, und mitunter liegt er da, wie Seide und Gold und Träumerei der Güte. Aber es kommen Stunden, wo du erkennen wirst, dass er unendlich ist und dass es nichts Furchtbareres giebt [sic], als Unendlichkeit. Oh des armen Vogels, der sich frei gefühlt hat und nun an die Wände des Käfigs stösst! Wehe, wenn das Land-

²⁷⁸ Stefan Zweig. *Abschiedsbrief Stefan Zweigs*. Abschiedsbrief. Feb. 1942. URL: https://web.nli.org.il/sites/NLI/English/collections/personalsites/archive_treasures/Pages/stefan-zweig.aspx (besucht am 17. 04. 2021).

Heimweh dich befällt, als ob dort mehr Freiheit gewesen wäre,
– es es giebt [sic] kein ‚Land‘ mehr!²⁷⁹

Nietzsche geht hier auf die gedachten Sicherheiten der Vergangenheit ein, die durch die Aufklärung verloren gegangen sind. Die Welt von gestern²⁸⁰ gibt es nicht mehr. Die Sicherheiten, die Wahrheiten der Vergangenheit sind passé. Durch die Aufklärung wird die Menschheit vor die Herausforderung gestellt, einen eigenen Weg ohne unumstößliche göttliche Gesetze zu finden. Sie stehen vor dem geistigen Dilemma, sich selbst Gesetze zu geben, ohne die Gewissheit, ob diese morgen noch richtig sind. Die Wahrheit von heute, die die Wissenschaft anbieten kann, kann morgen bereits überholt – falsifiziert – sein. Es kann daher ein verständlicher Drang sein, der sich bis heute durch die Generationen zieht, einen Halt zu finden oder ein Geländer, wie es Hannah Arendt nannte.²⁸¹ So finden sich in der Graphic Novel fünf Stellen, an denen B. sich entweder an der Reling festhält, oder seinen Stand festigt, indem er sich an ihr anlehnt (s. Abbildung 5.2 und DS_n, S. 20, 54, 59, 115).

An einer Stelle zeigt sich die Metapher der rauen See und der Suche nach Halt besonders deutlich: Als B. von den Gästen des Schiffes und dessen Eigentümer mehrheitlich aufgefordert wird, eine eigenständige Partie gegen Czentovic zu spielen, nachdem er diesem durch sein Eingreifen ein Remis abringen konnte, geht er erzürnt davon. Unmittelbar ab dem ersten Panel auf der nächsten Seite wird die See rau, man sieht B., der auf dem Rückweg in seine Kabine Halt auf dem wackeligen Schiff sucht, den er nicht mehr zu finden vermag, an der Reling stehen (DS_n, S. 54–57). Die äußere Haltlosig-

279 Friedrich Wilhelm Nietzsche. *Die fröhliche Wissenschaft. ‚la gaya scienza‘*. 2. Auflage. Leipzig: E. W. Fritzsche, 1887, S. 152 f.

280 Passenderweise der Titel von Stefan Zweigs Autobiographie (S. Zweig, *Die Welt von Gestern*).

281 Vgl. Hannah Arendt. *Denken ohne Geländer. Texte und Briefe*. Hrsg. von Heidi Bohnet und Klaus Stadler. 10. Auflage. München: Piper, 2019, S. 9.



Abb. 5.2: B. und Emma mit Halt an der Reling (DSn, S. 59)

keit steht sinnbildlich für die innere in einem Geist, der sich bislang nicht stabilisieren konnte. So stehen die Figur des B. und der Emma dabei auch beide für die Grenzen, die sie durch die Verortung durchleben: Die äußeren Grenzen des Schiffes und die inneren Grenzen ihres Geistes. Beide, so sieht es auch Rass, sind durch diese beiden Grenzen im Aktionsradius wie auch in den Möglichkeiten gleicherweise eingeschränkt.²⁸² Das Schiff steht symbolisch außerdem für eine gewisse Ortslosigkeit, da internationale Gewässer

²⁸² Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN. . . ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 156 f.

keinem Land zuzuordnen sind. Das Schachspiel selbst hingegen bietet seit jeher Halt. Es ist eine abgesteckte Welt von 64 Feldern mit 32 Figuren. Die Startaufstellung ist immer gleich, die Regeln für beide Gegner bekannt und unveränderbar. Selbst bei berechtigtem Kulturpessimismus und einer sich schnell verändernden Welt, deren Anforderungen und Umstände überfordernd sein können, ist das Schachspiel eine Konstante, die Halt geben kann. Die Regeln zu lernen ist simpel – das Spiel zu beherrschen nicht. Die eigenen Anforderungen steigen ausschließlich durch den Gegner, der unerlässlich zum Spielen ist.

Gegenüber diesen Begrenzungen ist mit der Eule Solange eine weitere Figur, oder je nach Betrachtung ein Dingsymbol, in die Erzählung eingefügt worden. Sie stellt darin eine Art von Freiheit dar, die ein Mensch auf einem begrenzten Schiff nie haben könnte. Czentovic, als Antagonist von B. und auch Emma, ist außerdem die einzige Person, die durch das Flugzeug in der Lage ist, die Enge und Eingeschränktheit des Schiffes zu verlassen. Hiervon macht er nach seiner Niederlage und seinem vermutlichen Zusammenbruch (die Zerstörung seiner teuren Skulpturen) Gebrauch.

Ein weiteres Tier ist dabei der Schäferhund von B.s Verhörer. B.s Angst davor, etwas in den Verhören verraten haben zu können, wird durch einen *roten* Hund dargestellt (DSn, S. 50 f.). Es scheint zunächst der Hund zu sein, der ihn unmittelbar vorher im Verhör anknurrte. Durch die allgemein rote Farbgebung der Panels auf diesen beiden Seiten ließe sich der Hund auch als *Schwarzer Hund* lesen. Der *Schwarze Hund* ist dabei eine im britischen Volksglauben verbreitete Sagengestalt, die vor allem nachts in Erscheinung tritt und als Zeichen des Todes gewertet wird.²⁸³ Charak-

283 Vgl. Sheilagh Quail. „‘The black dog that worries you at home’: The Black Dog Motif in Modern English Folklore and Literary Culture“. In: *The Great Lakes Journal of Undergraduate History* 1.1 (2013), S. 37–61, S. 38.

teristisch für sein Aussehen sind außerdem die besondere Körpergröße²⁸⁴ sowie leuchtende Augen²⁸⁵, wie sie insbesondere im ersten Panel bzw. auch auf dem ganzseitigen Panel (s. Abbildung 5.3) zu erkennen sind.

Das Motiv des schwarzen Hundes wird außerdem als Metapher für Depressionen verwendet, die vor allem auf Winston Churchill zurückgeht. Sie wurde jedoch wohl bereits seit dem 18. Jahrhundert für den zu der Zeit noch nicht diagnostisch beschriebenen Zustand der Depression erwähnt²⁸⁶ und findet auch heute noch Verwendung für einen einfachen Zugang zum Thema, wie etwa in den Büchern von Matthew Johnstone²⁸⁷ oder in der US-amerikanischen Fernsehserie *Homeland*, in der der schwarze Hund ebenfalls innerhalb eines kurzen Dialoges als Metapher für eine Depression gewählt wird.²⁸⁸ Die Kombination des dunklen Rotes mit viel Schwarz auf einem ganzseitigen Panel stellt dabei eine starke Visualisierung dar, die eindrücklich auf die Leser wirken soll. Durch das Schwarz verkehren sich außerdem alle positiven Gefühle, die die Farbe Rot wecken könnte, ins Gegenteil.²⁸⁹ In seiner gesamten Farbkombination mit Brauntönen symbolisiert Humeau den „Farbklang der Gewalt“²⁹⁰, wie Heller ihn beschreibt: die Gewalt, die nicht physisch, aber psychisch auf B. eindringt und ihn im Geist, in seinem einzigen Rückzugsort, merklich angreift. Die Assoziation zur Hölle in dieser Szene und auch im Verhörraum liegt nahe.

284 Vgl. Quaile, *a. a. O.*, S. 46.

285 Vgl. Quaile, *a. a. O.*, S. 52.

286 Vgl. Anthony M Daniels und J Allister Vale. „Did Sir Winston Churchill suffer from the ‘black dog’?“ In: *Journal of the Royal Society of Medicine* 111.11 (Nov. 2018), S. 394–406, S. 396.

287 Vgl. u. a. Matthew Johnstone. *Living with a Black Dog: His Name Is Depression*. Kansas City: Andrews McMeel, 2006.

288 Originaldialog: „Max: ‚The black dog.‘, Saul Berenson: ‚Black What?‘, Max: ‚Dog. Depression.‘“ (Lesli Linka Glatter. *Alt.Truth (Homeland S6 E8)*. Fox 21 Television Studios, 2017, 11:09–11:16)

289 Vgl. Heller, *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken*, S. 58.

290 Heller, *a. a. O.*, S. 148.



Abb. 5.3: Ganzseitiges Panel des Schwarzen Hundes (DSn, S. 51)

Der in Kapitel 3.5 beschriebene „Nicht-Ort“ wird bei Humeau nicht durch Reduktion, sondern durch einen strukturierten Nicht-Raum dargestellt, wie Rass beobachtet.²⁹¹ Durch diese Entscheidung wird auch der Unterschied zwischen Wort (Zweig) und Bilddarstellung (Humeau) deutlich, da das Nichts nur schwer oder womöglich gar nicht verbildlicht werden kann. Die Darstellung des ganz in Schwarz gehaltenen Zimmers könnte als Versuch einer solchen Darstellung verstanden werden (DSn, S. 42). Letztendlich signalisiert die Farbe Schwarz jedoch die Abwesenheit von Licht oder die Nacht, die bereits in der Schöpfungsgeschichte der Bibel auf das Nichts folgte und nicht das Nichts selbst ist.

5.3 Die Wiederholung

Neben dem erzählerischen Narrativ der Wiederholung ist es aber auch das Medium selbst, das dieses Narrativ in sich trägt. So schreibt Schmitz-Emans „Wiederholungen sind für den Comic strukturbildend“²⁹², da erst durch die wiederholt gezeichneten Figuren eine Figur auch wiedererkannt werden kann.²⁹³ Auch durch das Übernehmen von kompletten Textteilen des Prätextes, der Figuren und der Geschichte, durch die Intermedialität, die in Kapitel 4.1 erläutert wurde, bringt der Comic Wiederholungen mit sich.²⁹⁴ Das Medium selbst, insbesondere in der Form der Literaturadaptation, braucht die Wiederholung und arbeitet bewusst mit ihr.

Während in Zweigs *Schachnovelle*, wie in Kapitel 3.6 geschrieben, in 52 Textpassagen das Wort ‚Nichts‘ vorkommt, wird bei Humeau das Wort

291 Vgl. Rass, „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“, S. 160.

292 Schmitz-Emans, „Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung“, S. 9.

293 Vgl. Schmitz-Emans, *a. a. O.*, S. 9 f.

294 Vgl. Schmitz-Emans, *a. a. O.*, S. 10 f.



Abb. 5.4: Aufgerissener Mund bei Wiederholung des Traumas (DSn, S. 56)

Wirklich wiederholt, etwa zu Beginn von B.s Erzählung: „Vor 4 Jahren, als ich noch keine grauen Haare hatte, die mich älter aussehen lassen, als ich in Wirklichkeit bin“ (DSn, S. 35), mit der er sein jetziges Ich von seinem realen Ich trennt und auch auf die anhaltende Spaltung seiner Identität hinweist. Weitere Verwendungen in der Binnenerzählung unterstreichen die Faktizität seiner Aussagen: „Ich schickte sie wirklich in der letzten Minute in einem Waschkorb versteckt“ (DSn, S. 36) oder bestärken die Dringlichkeit: „Ich habe seit Jahren nicht gespielt. Ich kann wirklich nicht“ (DSn, S. 53). Immer wieder ist dieses Wort ausschließlich im Bezug auf B.s Vergangenheit zu finden, wenn er betont „Ich hätte wirklich ein neues Buch gebraucht“ (DSn, S. 91), weil er an dieser Stelle der Erzählung bereits zu nah an der *Schachvergiftung* haftet. Und auch seine Erzählung aus den Tiefen dieser Vergiftung betont er weiter: „Vor einem wirklichen Schachbrett kann man sich bald auf die eine Seite, bald auf die andere Seite stellen“ (DSn, S. 94). Die Wirklichkeit kann hier auch in Bildern nur durch ihre Unterstreichungen belegt werden. Die Wiederholung des Traumas fängt Humeaus Erzählung ebenfalls ein, indem das Schiff nachts auf raue See

stößt. Im mittleren Panel wird B. dabei gezeichnet, diesmal mit aufgerissenen Mund (s. Abbildung 5.4). B. geht zu Bett, seine Augen an dieser Stelle bereits komplett schwarz dargestellt – er erlebt durch das Eingreifen in das Schachspiel mit Czentovic und das erneute Durchleben seiner Gefangenschaft eine Wiederholungssituation.

Deutlich ist auch der veränderte visuelle Stil auf den darauf folgenden Seiten. Die Farben sind sehr hell und blass und die Figuren wirken wie von einem anderen Künstler gezeichnet (DSn, S. 58 f.). B. scheint an dieser Stelle, nach der Nacht, die Welt nur noch schemenhaft und kontrastlos wahrzunehmen. Es wirkt, als befände er sich neben Emma zwischen den Welten. Als würde B. gar nicht wirklich auf dem Deck stehen, sondern sich selbst als eine andere Person nur beobachten. Die Farben werden erst an der Stelle wieder kräftiger, an der B. sich gedanklich in seine Gefangenschaft zurückbegibt. Schemen- und geisterhafter, ja transparent, wirken die anderen Personen lediglich auf dem später folgenden Abendball (s. Abbildung 5.5). Die Figuren sind durchsichtig und suggerieren, dass B. sie gar nicht mehr wirklich wahrnimmt, sondern nur auf der Suche nach Czentovic in Stellvertretung für das Schachspiel ist.

Die Maske, die B. währenddessen trägt, stellt die Spaltung seiner Persönlichkeit bildlich deutlich dar. Nur unter dem Schutz dieser Maske ist er fähig, sich auf eine Schachpartie einzulassen.

Die Zukunft B.s scheint bei Humeau dann schließlich optimistischer gezeichnet als bei Zweig, auch durch die bewusste Trennung von seinem Schachbuch. Trotzdem bleibt offen, ob der *Kettenspieler* seiner Sucht entkommt.



Abb. 5.5: Abendball auf dem Schiff (DSn, S. 81)

5.4 Inspirationen aus der Popkultur

Humeau bringt in seiner Adaption mehrere Einflüsse aus der Popkultur ein, die unterschiedlich stark auffallen. Bereits angesprochen wurde in den Kapiteln 4.1 sowie 5.1 das Filmplakat mit den realen Darstellern Humphrey Bogart, Audrey Hepburn und William Holden, die auf den Film *Sabrina* von 1954 anspielen, ohne dass der Film explizit erwähnt wird. Die Anspielung ist somit primär an Cineasten adressiert, die selbst erst den interpretativen Bezug zur Figur Emma herstellen können, der in Kapitel 5.1 ausgeführt wurde. Als ein solcher Cineast dürfte Humeau sicher benannt werden, wenn einige seiner Zeichnungen auf seinem tumblr-Blog betrachtet werden. So finden sich hier gemalte Beiträge zu Kinofilmen, wie etwa

*Dallas Buyers Club*²⁹⁵ und *Tree of Life*²⁹⁶ sowie auch zu diversen TV- und Streaming-Serien, unter anderem *Breaking Bad*²⁹⁷, *True Detective*²⁹⁸ und, bereits ausgeführt, *Stranger Things*²⁹⁹. Humeau erschafft somit an der Stelle des Posters durch das Einfügen von Hinweisen und Auslassen von unmittelbaren Informationen einen Code, durch dessen Lösung er einen Kreis gleichgesinnter Filmkenner kreiert.

Die Einflüsse der Popkultur auf Humeau selbst, und damit auch auf die Ausarbeitung der Adaption, gehen jedoch darüber hinaus. Humeau lebt und arbeitet seit 2011 in London³⁰⁰, eine Stadt, die auch wichtiger Drehort für die Verfilmungen der *Harry Potter*-Bücher von J.K. Rowling war.

Referenzen zu *Harry Potter*

An dieser Stelle genügt es nicht mehr, lediglich von Inspirationen zu sprechen, da im Zusammenhang mit *Harry Potter* auch deutliche Referenzen auf diese Reihe wiederzufinden sind. Zunächst zu benennen ist hier für die Oberfläche die prägnante Farbgebung des Comics (vgl. Kapitel 4.1) im Rot-Blau-Schema. Dieses weist, neben den von Humeau auch gezeichneten

295 S. Thomas Humeau. 26 Apr. Tumblr. Apr. 2014. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/83956185580/dallas-buyer-club-this-butterflies-scene> (besucht am 01. 10. 2022).

296 S. Thomas Humeau. 28 Aug. Tumblr. Aug. 2016. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/149594417813/probably-one-of-my-favorite-movie-treeoflife> (besucht am 01. 10. 2022).

297 S. Thomas Humeau. 20 Nov. Tumblr. Nov. 2013. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/67608072812/blue-meth-walter-white> (besucht am 01. 10. 2022).

298 S. Thomas Humeau. 25 Feb. Tumblr. Feb. 2014. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/77825409348/a-true-detective-tribute-this-show-is-amazing> (besucht am 01. 10. 2022).

299 S. Humeau, 16 Aug.

300 Vgl. Knesebeck-Redaktion, *Thomas Humeau*.

Welten zu *Stranger Things*, ebenfalls deutliche Ähnlichkeiten zu den ersten beiden *Harry Potter*-Verfilmungen auf.³⁰¹

Auf der Ebene der Figuren sind es vor allem die neu eingeführte jugendliche Figur mit dem Namen Emma in Verbindung mit einer Schneeeule, die bei einer solch zeitgenössischen Veröffentlichung, wie der Graphic Novel von Humeau, unmittelbar eine Assoziation mit den *Harry Potter*-Büchern nahelegen. Im ersten Band, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, erhält die Hauptfigur Harry kurz nach seinem Eintritt in die Zaubererwelt eine Schneeeule³⁰² von Hagrid als Geburtstagsgeschenk³⁰³, die er kurze Zeit später Hedwig nennt.³⁰⁴ Auf ihrer Website beschreibt Rowling zwei Fehler, die ihr mit der Eule Hedwig unterlaufen seien, indem diese, anders als Schneeeulen in der realen Welt, regelmäßig Geräusche von sich gibt und auch bei Nacht aktiv ist.³⁰⁵ Diese Fehler begeht Humeau wiederum nicht: Die Eule wird zwar entgegen ihrer Natur als sehr zahm dargestellt (bspw. sitzt sie beim Schachspiel auf Emmas Schulter (DSn, S. 26)), sie gibt jedoch keine Geräusche von sich und ist nur bei Tag zu sehen. Dennoch reiht sich Humeau in diese Tradition gewissermaßen ein, indem er die Schneeeule

301 Vgl. Tommaso Buonocore. *Exploring Chromatic Storytelling in Movies with R. A Colorful, Data-Driven Journey across the Chromatic World of Movies*. Apr. 2019. URL: <https://towardsdatascience.com/exploring-chromatic-storytelling-with-r-part-1-1-8e9ddf8d4187> (besucht am 02.10.2022), Buonocore hat für seine Untersuchung zur Farbcodierung von Filmen ein eigenes Computerskript erstellt, das die durchschnittliche Farbe (den Farbtrend) jedes einzelnen Bildes analysiert und diese später aneinandergereiht als Barcode darstellt. Hieraus lassen sich Farbschemen für Filme oder Filmreihen im Vergleich erkennen.

302 In den *Harry Potter*-Büchern und -Filmen wird die Post unter Zauberern durch Eulen überbracht, wodurch Eulen als Haustiere auch einen praktischen Nutzen erfüllen. (Vgl. J.K. Rowling. *Owls*. Aug. 2015. URL: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling/owls> [besucht am 06.02.2022], Laut Angaben des Artikels wurde dieser zunächst auf der Website *Pottermore*, eine vorherige Website von J.K. Rowling, veröffentlicht.).

303 Vgl. J.K. Rowling. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury, 2018, S. 87 f.

304 Vgl. Rowling, *a. a. O.*, S. 94.

305 Vgl. Rowling, *Owls*.

offensichtlich männlich zeichnet (vgl. Kapitel 4.2), ihr aber den weiblichen Namen Solange gibt. In der gleichnamigen Verfilmung und ihren insgesamt sieben Fortsetzungen wird die Rolle von Harrys Freundin Hermione durch die Schauspielerin Emma Watson – auch dies eventuell ein Anspielungshorizont von Humeaus Emma – verkörpert.³⁰⁶

An zwei Stellen in Humeaus Werk werden darüber hinaus Assoziationen zum Schachspiel im ersten *Harry Potter*-Band ausgelöst, die in den Kapiteln 4.2 und 4.4 besprochen wurden. Zunächst sei die Stelle genannt, in der Czentovic nach der ersten Schachpartie gegen B. Selbstzweifel hegt und in seinem Raum umringt von Figuren dargestellt wird, die wie Schachfiguren wirken, in deren Mitte er sich befindet (DSn, S. 30). Die zweite Szene findet sich in der Binnenhandlung von B., der sich das Schachspiel im Geiste nicht nur vorstellt, sondern sich in der Darstellung inmitten unter ihnen wiederfindet (DSn, S. 69). In *Harry Potter and the Philosopher's Stone* wird in der magischen Welt *Wizard's Chess*, Zauberschach, gespielt. In dieser Form des Schachs werden die Figuren nicht mit der Hand geführt, sondern kommandiert, sodass diese sich selbstständig bewegen und sich nicht lediglich von Schachbrett schieben, sondern gegenseitig zerschlagen. Außerdem haben diese eine Art Eigenleben, da sie ihrem Spieler nicht immer vertrauen und dementsprechend reagieren.³⁰⁷ Im Finale des Bandes kommt es darüber hinaus zu einer großen Schachpartie mit überdimensionalen Schachfiguren. Harry, Ron und Hermione werden in dieser Partie selbst zu Schachfiguren, Läufer, Turm und Springer, und befinden sich mitten auf dem Spielbrett, umringt von den anderen, sie überragenden, Figuren.³⁰⁸ Das gemeinsame Motiv ist hier, dass der Schachspieler nicht mehr über dem Spiel steht, sondern ein kleiner Teil des Spiels wird, der gemeinsam mit den anderen

306 S. u. a. Chris Columbus. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Warner Bros., 2001.

307 Vgl. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, S. 146 f.

308 Vgl. Rowling, *a. a. O.*, Kapitel 16.

Figuren untergehen kann. Nicht der Spieler überragt die Figuren körperlich, sondern die Figuren ihn. Kontrastiert wird dies im Zusammenhang mit der Selbstwahrnehmung Czentovics in einem Panel seiner Binnenhandlung, in dem er selbst als Schachfigur dargestellt wird, die jedoch deutlich größer als die neben ihm stehenden Figuren ist. Begleitend wird dort erläutert: „Er hielt sich für den wichtigsten Mann der Welt“ (DSn, S. 111). Zum Ende der Rahmenhandlung jedoch, nach dem letzten Spiel gegen B., liegen seine Figuren zerschlagen am Boden, ebenso wie die der finalen Schlacht bei *Harry Potter* (DSn, S. 102).

Und auch das bereits aufgeführte Motiv des Schwarzen Hundes findet in den *Harry Potter*-Büchern prominente Verwendung: Ziemlich zu Beginn des dritten Bandes, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, bemerkt Harry einen Schatten hinter sich, kurz nachdem er aus dem Haus seines Onkels und seiner Tante geflohen ist: „Harry saw, quite distinctly, the hulking outline of something very big, with wide, gleaming eyes“³⁰⁹. Er kann diese Beobachtung nicht fortführen, da er kurz darauf fast überfahren wird. Im weiteren Verlauf findet Harry ein Buch mit dem Titel *Death Omens: What to Do When You Know the Worst is Coming*, auf dem ein großer schwarzer Hund mit glühenden Augen dargestellt ist – ein Todesomen in der Welt der Magier: „Harry continued to stare at the front cover of the book; it showed a black dog large as a bear, with gleaming eyes. It looked oddly familiar“³¹⁰. In der Schule erfährt Harry durch seine Lehrerin, dass es sich bei diesem Todesomen um den *Grim* handelt, das schlimmste Omen von allen.³¹¹ Neben diesem Todesomen, so stellen Elmar und Ananta in einem Beitrag über die Symbolik im dritten *Harry Potter*-Band heraus, ist der Hund selbst jedoch ebenfalls ein Symbol von Loyalität und verkörpert

309 J.K. Rowling. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury, 1999, S. 30.

310 Rowling, *a. a. O.*, S. 45.

311 Vgl. Rowling, *a. a. O.*, S. 82 f.

somit – wie in Kapitel 4.3 für die Eule herausgearbeitet – den Kontrast von Gut und Böse.³¹² Wie sich im späteren Verlauf des Buches herausstellt, ist die Gestalt in der Form eines Hundes, die Harry wiederholt begegnet, sein Pate Sirius Black, der unschuldig für einen Mord verurteilt wurde. Dieser konnte sich im Zauberergefängnis Azkaban lediglich durch seine Fähigkeit zur Verwandlung in diesen Hund retten und verfiel dadurch nicht dem Wahnsinn, dem die anderen Gefangenen erliegen.³¹³ Dieser Wahnsinn entsteht in diesem Gefängnis, in dem die Gefangenen ebenso wie B. in Isolation gehalten werden, durch den Einfluss von Dementoren: Magischen Figuren, die sich vom Glück der Menschen ernähren und in diesen das Gefühl von Kälte und Hoffnungslosigkeit erzeugen und nur diese Eindrücke hinterlassen. Diese Figuren stehen dabei symbolisch für Depression, wie Rowling es selbst auf ihrer Website beschreibt.³¹⁴ Die Effekte dieser Art von isolierter Gefangenschaft mit Einwirkung der Hoffnungslosigkeit auf das Äußere der ehemals Gefangenen wird in den Büchern eindrücklich beschrieben, etwa als Harry ein altes Foto von Sirius aus seinen Jugendtagen vor der Gefangenschaft findet: „His face wasn’t sunken and waxy, but handsome, full of laughter. [...] Did he realise he was facing twelve years in Azkaban, [...] which would make him unrecognisable?“³¹⁵ Im fünften Band findet eine ebensolche Beschreibung für eine andere ehemals dort Gefangene statt, die der dunklen Magierin Bellatrix Lestrange: „Azkaban had hollowed Bellatrix Lestrange’s face, making it gaunt and skull-like, but it was alive with

312 Vgl. Fabian Firman Elmar und Maria Ananta. „Creature Symbols to Foreshadow Harry’s Confrontation with His Past in J.K. Rowling’s *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*“. In: *Journal of Language and Literature* 17.2 (2017), S. 178–192, S. 178.

313 Vgl. Rowling, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, S. 272.

314 Vgl. J.K. Rowling. *Dementors and Chocolate*. Aug. 2015. URL: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling/dementors-and-chocolate> (besucht am 06.02.2022), Laut Angaben des Artikels wurde dieser zunächst auf der Website *Pottermore*, eine vorherige Website von J.K. Rowling, veröffentlicht.

315 Rowling, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, S. 157 f.

a feverish, fanatical glow“³¹⁶. Ihre Gesichter sind eingesunken, mager und haben wachsartige Haut, was auch der Veränderung durch B. gleichkommt. Diese Veränderung ist in einer Gegenüberstellung seiner Figur vor und nach der Gefangenschaft gut zu erkennen und wurde bereits in Kapitel 4.3 beschrieben (DSn, S. 35). Humeaus Entscheidung, das Gefängnis, entgegen der realen Vorlage, in ein alleinstehendes Gebäude zu verwandeln (s. Abbildung 4.6) ließe sich in diesem Zusammenhang mit einer Inspiration durch das Zauberergefängnis *Azkaban* erklären.

5.5 Werktreue und künstlerische Freiheit

Humeau bedient sich in seiner Adaption regelmäßig eigener erzählerischer Zusätze, die die Rahmenhandlung deutlich erweitern, hält sich in anderen Passagen jedoch in den Blocktexten wortgetreu an den Prätext. Er spielt gewissermaßen auch mit dem Prätext und baut ein ‚Was wäre wenn?‘ ein, indem er neue Figuren einfügt und diese in einer eigenen Konstellation erscheinen lässt. Er beobachtet die Figuren und Themen der *Schachnovelle* ziemlich genau und kontrastiert diese optisch, hebt Besonderheiten weiter hervor und gestaltet selbstständig weiter aus. Auch Details werden übernommen, wie etwa die Schachmeister, die Dr. B. aus dem Buch zitiert: „und die Gestalten der großen Schachstrategen wie Aljechin, Lasker, [...] Tartakower traten als geliebte Kameraden in meine Einsamkeit“ (Sn, S. 52 f.). Abbildungen von ihnen finden sich in der Adaption wieder, wozu bekannte Bilder der Drei genommen und für Leser, die sich mit Schachspielen befassen, deutlich wiederzuerkennen sind (s. Abbildungen 4.2, 4.3a, 4.3b und 4.3c). Die in Kapitel 3.2 erläuterten Gattungsspezifika der Novelle erfüllt Humeau nur noch bedingt, da die Gesamthandlung schwieriger

316 J.K. Rowling. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury, 2003, S. 691.

zusammenfassbar wäre und die Länge der Graphic Novel die einer Novelle wohl auch übersteigen würde. Humeau greift jedoch ein genretypisches Element, den ‚Falken‘, durch die Präsenz der Eule offensiv auf. Zum Ende der Geschichte antwortet der Graf auf die Hoffnung eines Gastes jedoch, weitere Personen vom Kalibers eines Schachweltmeisters auf dem Schiff präsentiert zu bekommen: „Was den Rest der Reise betrifft, machen Sie sich keine Sorgen, meine Freunde“ und „Ich habe noch Tausende Überraschungen für Sie“ (DSn, S. 113). Die unerhörte Begebenheit des Prätextes ist hier nur eine von vielen potenziellen Erlebnissen, die diese Überreise bieten soll. Bereits während der Reise wird dies den Lesern mit pompösen Abendessen, einem Konzert und Maskenball verdeutlicht.

Rass bewertet es in ihrer Analyse wie folgt: „Stefan Zweigs Novelle dient Humeau als stoffliches Substrat, auf das er rekurriert, dessen narrative Einheiten er jedoch neu ordnet, um weitere Kontexte ergänzt und um das Figurenpersonal der *Schachnovelle* erweitert“³¹⁷.

Dieser Darstellung ist auch vor dem Hintergrund des hier Dargelegten zuzustimmen. Humeau verwendet die *Schachnovelle*, die ihn in der Jugend sehr geprägt haben soll, und verleiht ihr, der Lektüre, die auch häufig in Schulen gelesen wird, einen jugendlichen Anstrich. Er erweitert und modernisiert das Figurenarsenal und stellt dabei außerdem die Erzählung zeitlich neu auf, ohne dass sich der Kern der Geschichte verändert. Hierzu lässt sich auch eine Aussage von Bazin zu Filmadaptionen heranziehen:

Je bedeutender und entscheidender die literarischen Qualitäten eines Werkes sind, desto mehr zerstört die Adaption das Gleichgewicht, desto notwendiger auch ist ein kreatives Talent

³¹⁷ Rass, „„ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!““, S. 154, Hervorhebungen im Original.

für die Wiederherstellung eines neuen Gleichgewichtes der Adaption, das mit dem alten nicht identisch sein soll, ihm aber entsprechen muß.³¹⁸

Zweigs *Schachnovelle* hat diese literarischen Qualitäten und gehört zum Kanon der Weltliteratur. Durch ihre stoffliche Übertragung in ein neues Medium bedarf es somit einer weitgehenden Anpassung, um das Gleichgewicht dort zu erhalten bzw. eher noch, es neu auszutarieren. Dessen nimmt sich Humeau durch seine weitgreifenden Änderungen an und erzählt den Stoff erweitert, aber nicht im Kern verändert. Er ersetzt Zweigs Novelle nicht, sondern schätzt sie wert und fördert damit ihre Rezeption. Bazin betont diesen Zusammenhang etwa auch am Beispiel von Verfilmungen des Klassikers *Hamlet*, die das Publikum für Shakespeare nur vergrößern können und ein Teil dieser Zuschauer in Zukunft wohl auch ins Theater gehen könnten.³¹⁹ Da Schullektüren auch lange nach der Schulzeit oftmals in der Kritik stehen, schwer zugänglich zu sein oder spezielle Bücher *verdorben* zu haben, kann Humeaus Adaption, ebenso wie die Verfilmungen³²⁰ der *Schachnovelle*, dem Gesamtwerk Zweigs nur zuträglich sein. Die Weltliteratur bietet eine große und zeitlose Vielfalt an Stoffen, die wiederum selbst in ihren Details eine Fülle von Interpretationsmöglichkeiten bieten, wie alleine die Diskussion um eine Vorlage für die Figur des Czentovics zeigt.³²¹

Im Sinne der in Kapitel 2.3.1 aufgeführten *Arten der Literaturadaption* nach Kreuzer lässt sich die Adaption unterschiedlich betrachten: Als *Transformierende Bearbeitung* ist die Adaption insofern zu bezeichnen, als sie sich des Themas der Geschlechterdifferenz des Prätextes angenommen hat und

318 Bazin, „Für ein ‚unreines‘ Kino – Plädoyer für die Adaption“, S. 38 f.

319 Vgl. Bazin, *a. a. O.*, S. 39.

320 S. neben Oswald, *Schachnovelle* auch die erst 2021 erschienene Verfilmung: Philipp Stölzl. *Schachnovelle*. Walker + Worm Film, 2021.

321 Vgl. Kapitel 3.4.

die reine Männergesellschaft durch die hinzugefügten Figuren aufbricht. Bei dieser Adaptionart rücken gerade die Veränderungen in den Vordergrund und nicht die Übereinstimmungen. Letztendlich treffen jedoch teilweise auch Faktoren der *Aneignung von literarischem Rohstoff* zu, die bereits durch die Übernahme des Titels und der Erwähnung Zweigs auf dem Titelbild des Comics angedeutet werden. Die endgültige Kategorisierung bewegt sich zwischen diesen beiden Adaptionarten mit einer stärkeren Tendenz zur *Transformierenden Bearbeitung*.

5.6 Zwischenfazit

Mit der Reduktion wie auch der gleichzeitigen Erweiterung des Prätextes in Form von Teilersetzungen und kompletten Neuerschaffungen einiger Figuren, ist Humeaus Adaption ein eigenes Kunstwerk, das sich dennoch in den Dienst Zweigs stellt. Die Erzählung wurde modernisiert, wenn dies die zeitliche Verortung auch zunächst nicht errahnen lässt. Sie betont jedoch bereits zu Anfang, ebenso wie die Ausgestaltung der ersten Seiten, eine eigene Kreation zu sein. Die Motive, die in der *Schachnovelle* lediglich sprachlich-schriftlich beschrieben werden können, wirken in der Bildsprache ebenso eindrucksvoll auf den Leser, wenngleich die Werkzeuge andere sind. Die Graphic Novel weiß diese sprachlichen Kontraste jedoch unterschwellig bereits durch farbpsychologische Kontrastierung einzusetzen. Insgesamt stimmt dabei das Ende der Erzählung die Leser optimistischer hinsichtlich B.s Zukunft, deren Ausblick sich mehr Zeit lässt und ruhiger endet, nicht gleichermaßen abrupt.

6 Fazit und Ausblick

Ziel dieser kleinen Studie war es, die Literaturadaption der *Schachnovelle* in Thomas Humeaus Graphic Novel zu untersuchen und sie mit ihrem Prätext hinsichtlich zentraler Themen und Figuren zu vergleichen. Welche Motive greift der Autor auf und wie schafft er es, die Schriftsprache in Bildsprache zu transponieren? Welche Interpretationsmöglichkeiten eröffnen die eingesetzten Mittel den Leserinnen und Lesern? Und wie ist die Literaturadaption im Kontext von Adaptionstheorien einzuordnen? Hierzu wurden zunächst die theoretischen Grundlagen zum Medium Comic/Graphic Novel dargelegt, um im Anschluss sowohl Prätext als auch Adaption eigenständig zu analysieren und sie darauf aufbauend zu vergleichen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Adaption sich der Themen der *Schachnovelle* teils wörtlich annimmt, um sich an anderen Punkten wiederum stärker von ihr abzugrenzen. Am auffälligsten ist dabei zu Anfang die neue Figurenkonstellation im Comic, die bereits deutlich macht, nicht lediglich eine Illustration seiner Vorlage zu sein. Die Adaption verleiht einem zeitlosen Thema ein moderneres Gewand, ohne dass ersteres an Kraft einbüßt. Die Konstellationen, inhaltlichen Veränderungen an Figuren und Rahmenhandlungen sowie die starke Farbgebung verstärken Kontraste, die durch kleine narrative Einheiten, häufig auf Doppelseiten, leicht aufzunehmen sind. Die Sprache wird dabei entweder wörtlich oder zumindest im Duktus größtenteils aus dem Prätext übernommen, die Wirkung

jedoch durch die Bilder und Farben gelenkt. Insbesondere durch letzteres stärkt die Adaption die Kontrastierungen des Prätextes mit den Mitteln des Mediums und leitet die Leser durch ihre farbpsychologische Wirkung. Der Autor spielt hier mit seiner Methode in der Abbildung verschiedener Welten, die sich in ähnlichen oder gleichen Farbschemen äußern. Ähnlichkeiten und thematische Übernahmen im Prätext und der Adaption konnten wiederholt dargestellt werden.

Wie die Analysen in Kapitel 3.5 und 5.2 zeigen, stellt die bildliche Darstellung des *Nichts* ein erhebliches Problem dar, da jedes Bild bereits nicht Nichts sein kann. Der Comic weist auf diesen Punkt ebenfalls hin und schafft es, das Gefühl des Nichts durch eine eigene, sich auflösende Struktur zu vermitteln. Die Gefühle werden wiederum durch Symbole wie beispielsweise den schwarzen Hund mitsamt der entsprechend bedrohlichen Farbwirkung verbildlicht.

Das Wiederholungsschema in Kapitel 3.6 wird bereits durch den Adaptionprozess selbst und das Genre des Literaturcomics aufgegriffen. Die Darstellung von Objekten und Figuren aus unterschiedlichen Perspektiven gibt den Lesern erst durch die bewusste Wiederholung einen Bezugsrahmen zur wirklichen Welt und lässt sie so auch in rudimentäreren Zeichnungen Bedeutung erkennen, wie in Kapitel 5.3 ausgeführt. Auf inhaltlicher Ebene werden die Wiederholungsmuster der Novelle abgewandelt aufgegriffen: B. durchlebt sein Trauma mehrmals – auffallend signalisiert durch den fehlenden Mund und später durch die leeren Augen in Schwarz und Weiß. Diese beiden Farben sind es auch, die auf die Spaltung der Persönlichkeit deuten, die nicht abgeschlossen ist. B. hat bis zum Ende noch nicht zu *sich* zurückgefunden. Schwarz und Weiß sind die Farben des Schachs, die Farben der beiden Kontrahenten in diesem Spiel.

Wie aus den Betrachtungen in Kapitel 5.1 hervorging, zeichnet die Adaption darüber hinaus ein deutlich optimistischeres, wenn auch nicht vollends deutliches Ende. Sie endet nicht abrupt wie der Prätext, sondern lässt die Leser hoffnungsvoll mit B. in den Morgen einer neuen Welt ziehen. Deren Interpretation bleibt zwar ebenfalls offen, doch wirkt ihre Inszenierung ungleich optimistischer. Die charakterliche Erweiterung der Figur des Czentovic dient zum einen dazu, eine glaubwürdigere, vielschichtige Figur auszugestalten, sie zum anderen aber noch unsympathischer (wenn auch glaubhaft) zu zeichnen, sodass die Lenkung der Leser in die Identifikation mit B. oder noch eher bei Emma mündet, da ihre traumatischen Erfahrungen greifbarer sind.

Bezugnehmend auf die Klassifizierungen von Kreuzer aus Kapitel 2.3.1 konnte abschließend herausgearbeitet werden, dass die Graphic Novel als eine *Transformierende Bearbeitung* bezeichnet werden kann, da sie sich alleine durch die Akzentuierung der weiblichen Figuren eines Kritikpunktes und fortentwickelten gesellschaftlichen Entwicklungen annimmt. Entgegensetzen ließe sich diesem Urteil v. a. der unmittelbare, auch namentliche, Bezug auf Zweigs *Schachnovelle*. Im Gesamtkontext ist dieser Punkt jedoch eine weitere Kontrastierung: Die Adaption würdigt ihren Prätext sowohl durch seine Nennung, wörtliche Übernahmen und die Leistung, den Stoff eigens für ein neues Medium in einer anderen Zeit anzupassen und das potenzielle Publikum zu erweitern.

Wie sich im Laufe der Arbeit und auch der Literaturrecherche gezeigt hat, stehen wissenschaftliche Analysen von Literaturcomics noch ziemlich am Anfang. Das Analysemodell von Blank kann einen wichtigen Beitrag leisten, Literaturadaptionen als eigenständige Kunst und ebenso als Forschungsthema zu etablieren und bietet gleichzeitig einen verhältnismäßig niedrigschwelligen Rahmen, sich einer Untersuchung anzunehmen.

Das vorliegende Buch versucht, einen Schritt über Blanks Modell hinauszugehen und Novelle und Graphic Novel in der Tradition der komparatistischen Literaturwissenschaft miteinander zu vergleichen. Insgesamt besteht nicht nur viel Forschungsbedarf, sondern vor allem viele Forschungsgelegenheiten in diesem bislang verhalten erschlossenen Feld. Wünschenswert wäre zudem eine zunehmende Akzeptanz der Forschungsthemen Comics oder Literaturcomics, so wie es im Rahmen der Konzeptionierung dieses Buches erfolgt ist.

Aufgrund der intensiven Analyse der beiden Werke sind außerdem interessante Punkte aufgekommen, die fruchtbar für eine weitere Betrachtung sein können: So etwa eine vollständig losgelöste Betrachtung des Comics – ohne Vorkenntnis des Prätextes. Wie würden die Inhalte gedeutet werden, wenn ohne die vom Prätext motivierten Erwartungen auf die Adaption geblickt wird? Inwieweit können Literaturadaptionen Lesern den Prätext näher bringen oder sie tatsächlich motivieren, diesen ebenfalls zu lesen? Auf welche Weise können sie zudem sinnvoll in den schulischen Literaturunterricht eingebunden werden? Darüber hinaus wäre es außerdem interessant, das Verhältnis von Humeaus *Die Schachnovelle* zur Graphic Novel *Le Joueur d'échecs d'après Stefan Zweig* von David Sala im Verlag *Casterman* zu untersuchen, ähnlich wie es die Autoren mit mehreren Adaptionen eines Prätextes in Tabachnicks und Saltzmans *Drawn from the Classics* vorgenommen haben. Anhand dieser Fragen lässt sich weitere Forschung an dieses Buch anknüpfen.

Literatur

Sigel

- DSn Thomas Humeau und Stefan Zweig. *Die Schachnovelle: Graphic Novel nach Stefan Zweig*. München: Knesebeck, 2016.
- Sn Stefan Zweig. *Schachnovelle. Kommentierte Ausgabe*. Hrsg. von Klemens Renoldner. Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18975. Stuttgart: Reclam, 2019.

Primärliteratur

- Camus, Albert. *Der Fremde: Roman*. 58. Auflage. Rororo 22189. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2006.
- Humeau, Thomas und Stefan Zweig. *Le Joueur d'Échecs. Librement Adapté du Roman de Stefan Zweig*. Paris: Sarbacane, 2015.
- *Die Schachnovelle: Graphic Novel nach Stefan Zweig*. München: Knesebeck, 2016.
- London, Jack. *The Star Rover*. New York: Modern Library, 2003.
- Magnus, Ariel. *Die Schachspieler von Buenos Aires*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 2018.

- Rowling, J.K. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury, 1999.
- *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury, 2003.
- *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury, 2018.
- Süskind, Patrick. *Das Parfum: Die Geschichte eines Mörders*. Zürich: Diogenes, 1985.
- Zweig, Stefan. *Die Welt von Gestern: Erinnerungen eines Europäers*. Frankfurt am Main/Wien: Büchergilde Gutenberg, 1992.
- *Schachnovelle. Kommentierte Ausgabe*. Hrsg. von Klemens Renoldner. Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18975. Stuttgart: Reclam, 2019.

Sekundärliteratur

- Abel, Julia und Christian Klein. „Leitfaden zur Comicanalyse“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 77–106.
- Anz, Thomas. „Psychologie und Psychoanalyse“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcatti, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 73–85.
- Arendt, Hannah. *Denken ohne Geländer. Texte und Briefe*. Hrsg. von Heidi Bohnet und Klaus Stadler. 10. Auflage. München: Piper, 2019.
- Aumüller, Matthias. „Erzählformen“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcatti, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 625–634.
- Bader, Caroline. „Literaturadaptionen in der Graphic Novel: Eine weitere Axt für das gefrorene Meer in uns?“. In: *Vierte „Tagung der Fachdidaktik“ 2019. Interdisziplinäre fachdidaktische Diskurse zur Bildung für nachhaltige Entwicklung*. Hrsg. von Suzanne Kapelari. Innsbrucker Bei-

- träge zur Fachdidaktik 8. Innsbruck: innsbruck university press, 2020, S. 157–176.
- Bazin, André. „Für ein ‚unreines‘ Kino – Plädoyer für die Adaption“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 32–39.
- Berlin, Jeffrey B. „... habe eine kleine Schachnovelle entworfen“. Stefan Zweigs Briefe und die Entstehung seines letzten Werks“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 40–56.
- Birus, Hendrik. „Weltliteratur“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Jan-Dirk Müller, Georg Braungart, Harald Fricke et al. Bd. III (P-Z). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 825–827.
- Blank, Juliane. *Literaturadaptionen im Comic: Ein modulares Analysemodell*. Bd. 1. Bildnarrative: Studien zu Comics und Bilderzählungen. Berlin: Bachmann, 2015.
- *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*. Comiqueft Nr. 5. Berlin: Bachmann, März 2018.
- Boschenhoff, Sandra Eva. *Tall Tales in Comic Diction. From Literature to Graphic Fiction: An Intermedial Analysis of Comic Adaptations of Literary Texts*. Bd. 13. Focal Point. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2013.
- Braungart, Georg und Gertrud M. Rösch. „Onomatopöie“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Harald Fricke, Georg Braungart, Klaus Grubmüller et al. Bd. II (H-O). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 746–749.
- Brode, Hanspeter. „Mirko Czentovic – Ein Hitlerporträt? Zur zeithistorischen Substanz von Stefan Zweigs Schachnovelle“. In: *Die letzte Partie:*

- Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 223–227.
- Caviglioli, David. „Fünfmal Zweig – Stefan Zweig in Frankreich“. In: *zweig-
heft* 11 (Juli 2014), S. 29–31.
- Daniels, Anthony M und J Allister Vale. „Did Sir Winston Churchill suffer from the ‘black dog’?“ In: *Journal of the Royal Society of Medicine* 111.11 (Nov. 2018), S. 394–406.
- Dirscherl, Margit und Laura Schütz. „Von der Vergnügungsreise zur existenziellen Überfahrt. Stefan Zweig und die *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 7–16.
- Ditschke, Stephan. „Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 265–280.
- Dolle-Weinkauff, Bernd. „Comic“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Klaus Weimar, Harald Fricke, Klaus Grubmüller et al. Bd. I (A-G). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 312–315.
- Drux, Rudolf. „Maschinenmensch“. In: *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Hrsg. von Günter Butzer und Joachim Jacob. 2., erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2012, S. 264–265.
- Eckl, Marlen. „Literatur des Exils“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 86–102.
- Eisner, Will. *Comics & Sequential Art*. 19. Auflage. Tamarac: Poorhouse Press, 2000.

- Elmar, Fabian Firman und Maria Ananta. „Creature Symbols to Foreshadow Harry’s Confrontation with His Past in J.K. Rowling’s *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*“. In: *Journal of Language and Literature* 17.2 (2017), S. 178–192.
- Frahm, Ole. „Die Fiktion des Graphischen Romans“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 53–77.
- Galle, Helmut. „Der Erzähler von gestern und die Traumatisierten. Stefan Zweigs Erzählungen *Buchmendel* und *Schachnovelle* als Darstellung der Opfer von staatlichem Terror“. In: *Stefan Zweig – Das Exil-Projekt*. Hrsg. von Elisabeth Erdem, Juliana P. Perez und Pedro H. Tavares. Bd. 12. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 75–92.
- Gast, Wolfgang. „Lesen oder Zuschauen? Eine kleine Einführung in den Problemkreis ‚Literaturverfilmungen‘“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 7–11.
- Genette, Gérard. *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1510. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001.
- Grünewald, Dietrich. „Die Kraft der narrativen Bilder“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 17–51.
- Günther, Lars. *Schach für Einsteiger: Stufe für Stufe zum Erfolg: Spaß am Spiel von Anfang an*. Köln: Naumann & Göbel, 2018.
- Hanuschek, Sven. „In dieser kalten Form des Wahnsinns‘. Psychopathologische Aspekte in der *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz.

- Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 73–80.
- Heller, Eva. *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, Lieblingsfarben, Farbgestaltung*. Die neue Ausgabe ab 2000. München: Droemer, 2000.
- Heyses, Paul und Hermann Kurz. „Einleitung“. In: *Deutscher Novellenschatz*. Hrsg. von Paul Heyeses und Hermann Kurz. Bd. 1. München: Oldenbourg, 1871, S. V–XXIV.
- Holländer, Hans. „Reflexionen. Ein Text und seine Bilder“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 29–39.
- Hoppeler, Stephanie, Lukas Etter und Gabriele Rippl. „Intermedialität in Comics. Neil Gaimans *The Sandman*“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 53–79.
- Höppner, Stefan. „Ohne Worte. Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 136–166.
- Jahraus, Oliver. „Das Schachspiel als politische Metapher und Stefan Zweigs *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 33–45.
- Johnstone, Matthew. *Living with a Black Dog: His Name Is Depression*. Kansas City: Andrews McMeel, 2006.
- Joost, Gesche. *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: transcript, 2008.

- Keck, Anette. „Viele Männer und eine Erscheinung: Zur Geschlechterdifferenz in Stefan Zweigs *Schachnovelle*“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 61–71.
- Klamper, Elisabeth. „Vom Luxushotel zur Gestapo-Leitstelle Wien. Zur Geschichte des Hauses am Morzinplatz Nr. 4“. In: *„Ich gehöre nirgends mehr hin!“ Stefan Zweigs Schachnovelle – Eine Geschichte aus dem Exil*. Hrsg. von Klemens Renoldner und Peter Karlhuber. Salzburg: Verlag des Salzburg Museum, 2017, S. 29–43.
- Klüger, Ruth. „Selbstverhängte Einzelhaft: Die *Schachnovelle* und ihre Vorgänger“. In: *Exilerfahrung und Konstruktionen von Identität 1933 bis 1945*. Hrsg. von Hans Otto Horch, Hanni Mittelman und Karin Neuburger. Berlin/Boston: De Gruyter, 2013, S. 193–206.
- Knigge, Andreas C. „Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 3–37.
- Kreuzer, Helmut. „Arten der Literaturadaption“. In: *Literaturverfilmung*. Hrsg. von Wolfgang Gast. Bd. 11. Themen, Texte, Interpretationen. Bamberg: C.C. Buchners, 1999, S. 27–31.
- Labarre, Nicolas. *Understanding Genres in Comics*. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels. Cham: Palgrave Macmillan, 2020.
- Lampart, Fabian. „se io dico il nome Nemo ...‘ Zitatästhetik in italienischen Gegenwarts-Comics“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. Linguae & litterae 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 203–229.
- Langbehn, Regula Rohland de. „Der feindliche Andere – Thema von *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 219–222.

- Larcati, Arturo. „Nachwort“. In: *Incipit Hitler. Mit einem Nachwort von Arturo Larcati*. Hrsg. von Alexander Wewerka. Berlin: Alexander Verlag, 2020, S. 69–78.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: C.H. Beck, 2019.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Reprint. New York: HarperPerennial, 1993.
- Meissenburg, Egbert. „Stefan Zweig Schachspieler“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 20–28.
- Michelmann, Judith. „Rot“. In: *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Hrsg. von Günter Butzer und Joachim Jacob. 2., erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2012, S. 353–355.
- Mittermayer, Manfred. „Verfilmungen von Zweigs Texten“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 864–875.
- Nietzsche, Friedrich Wilhelm. *Die fröhliche Wissenschaft. ‚la gaya scienza‘*. 2. Auflage. Leipzig: E. W. Fritzsche, 1887.
- Nobis, Helmut. „Entstehungs-, Text- und Wirkungsgeschichte“. In: *Schachnovelle. Text und Kommentar*. 5. Auflage. Suhrkamp BasisBibliothek 129. Berlin: Suhrkamp, 2020, S. 82–96.
- Packard, Stephan. „Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität“. In: *Bild ist Text ist Bild: Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 97–119.
- „Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: ‚Was ist ein Comic?‘“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von

- Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 56–73.
- Palmatier, Robert A. *Speaking of Animals: A Dictionary of Animal Metaphors*. Westport: Greenwood Press, 1995.
- Perez, Juliana P. „Das Paradoxon der inneren Freiheit bei Stefan Zweig“. In: *Stefan Zweig – Das Exil-Projekt*. Hrsg. von Elisabeth Erdem, Juliana P. Perez und Pedro H. Tavares. Bd. 12. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 157–165.
- Poldauf, Susanne. „Vorwort“. In: *65 Jahre Schachnovelle*. Hrsg. von Susanne Poldauf und Andreas Saremba. Bd. 1. Marginalia – Randbemerkungen zur Geschichte und Kultur des Schachspiels. Berlin: Emanuel Lasker Gesellschaft, 2007, S. 4–6.
- Profitlich, Ulrich und Frank Stucke. „Komische Person“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Harald Fricke, Georg Braungart, Klaus Grubmüller et al. Bd. II (H-O). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 294–296.
- Quaile, Sheilagh. „‘The black dog that worries you at home’: The Black Dog Motif in Modern English Folklore and Literary Culture“. In: *The Great Lakes Journal of Undergraduate History* 1.1 (2013), S. 37–61.
- Rass, Michaela. „ICH WERDE SPIELEN... ICH AKZEPTIERE EINE PARTIE. EINE EINZIGE PARTIE!“. Zum Literaturcomic *Die Schachnovelle*. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 149–164.
- Renoldner, Klemens. „Biografie“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 1–42.

- Renoldner, Klemens. „Nachwort“. In: *Schachnovelle. Kommentierte Ausgabe*. Hrsg. von Klemens Renoldner. Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18975. Stuttgart: Reclam, 2019, S. 127–165.
- Renoldner, Klemens und Norbert Christian Wolf. „Schachnovelle (1942)“. In: *Stefan-Zweig-Handbuch*. Hrsg. von Arturo Larcati, Klemens Renoldner und Martina Wörgötter. Berlin/Boston: De Gruyter, 2018, S. 233–245.
- Schikowski, Klaus. *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Durchgesehene und aktualisierte Ausgabe 2018. Ditzingen: Reclam, 2018.
- Schlaffer, Heinz. „Anekdote“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Klaus Weimar, Harald Fricke, Klaus Grubmüller et al. Bd. I (A-G). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 87–89.
- Schmitz-Emans, Monika. „Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 281–308.
- „Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung“. In: *Comic und Literatur: Konstellationen*. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. *Linguae & litterae* 16. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012, S. 1–13.
- „Literaturcomics“. In: *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 276–290.
- Schmitz-Emans, Monika und Christian A. Bachmann. *Literatur-Comics: Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. *Linguae & litterae* 10. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.
- Schwamborn, Ingrid. „Aspekte des Spiels in *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 265–296.

- Stein, Daniel, Stephan Ditschke und Katerina Kroucheva. „Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium“. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 7–27.
- Steinecke, Hartmut. „Roman“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft: Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte*. Hrsg. von Jan-Dirk Müller, Georg Braungart, Harald Fricke et al. Bd. III (P-Z). Berlin/New York: De Gruyter, 2007, S. 317–322.
- Strelka, Joseph. *Stefan Zweig: Freier Geist der Menschlichkeit*. Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1981.
- Streufert, Paul D. „Here There Be Monsters (and Heroes). Homer’s *Odyssey* and the Graphic Novel.“ In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 19–32.
- Strigl, Daniela. „Warum die *Schachnovelle* so gut ist. Ästhetische Bemerkungen“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 21–31.
- Strouhal, Ernst. „... das eigentliche Genie dieser Stadt‘ Stefan Zweig, das Schachspiel und der Verlust des Kosmopolitischen“. In: „*Ich gehöre nirgends mehr hin!*“ *Stefan Zweigs Schachnovelle – Eine Geschichte aus dem Exil*. Hrsg. von Klemens Renoldner und Peter Karlhuber. Salzburg: Verlag des Salzburg Museum, 2017, S. 19–27.
- Tabachnick, Stephen Ely und Esther Bendit Saltzman, Hrsg. *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015.

- Tabachnick, Stephen Ely und Esther Bendit Saltzman. „Introduction“. In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 3–17.
- „Preface“. In: *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. Hrsg. von Stephen Ely Tabachnick und Esther Bendit Saltzman. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015, S. 1–2.
- Trommler, Frank. „Selbstrettung durch Wiederholung? Stefan Zweigs Kampf mit der Isolation“. In: *Die Wiederholung: Festschrift für Thomas Koebner zum 60. Geburtstag*. Hrsg. von Jürgen Felix, Bernd Kiefer, Susanne Marschall et al. Marburg: Schüren, 2001, S. 227–237.
- Unsold, Siegfried. „Das Spiel vom Schach: *Schachnovelle*“. In: *Die letzte Partie: Stefan Zweigs Leben und Werk in Brasilien (1932-1942)*. Hrsg. von Ingrid Schwamborn. Bielefeld: Aisthesis, 1999, S. 229–244.
- Vigus, James. „Die *Schachnovelle* im Hinblick auf die Geschichte des Schachs“. In: *Schachnovelle: Stefan Zweigs letztes Werk neu gelesen*. Hrsg. von Margit Dirscherl und Laura Schütz. Bd. 11. Schriftenreihe des Stefan Zweig Zentrum Salzburg. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2019, S. 85–101.
- Williams, Paul. *The Novelization of Comics: Dreaming of the Graphic Novel in the Long 1970s*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.

Internetquellen

- Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. *Publikationen / Vermittlung / Comic / Graphic Novel*. o. J. URL: <https://www.blz.b>

- ayern.de/publikationen-zur-politischen-bildungsarbeit.html?p=0&fz=&ft=&fr=22 (besucht am 18.08.2021).
- Bloomsbury. *Harry Potter and the Philosopher's Stone: Illustrated Edition: J.K. Rowling: Bloomsbury Children's Books*. Verlags-Homepage. o. J. URL: <https://www.bloomsbury.com/uk/harry-potter-and-the-philosophers-stone-9781408845646> (besucht am 02.08.2021).
- Buonocore, Tommaso. *Exploring Chromatic Storytelling in Movies with R. A Colorful, Data-Driven Journey across the Chromatic World of Movies*. Apr. 2019. URL: <https://towardsdatascience.com/exploring-chromatic-storytelling-with-r-part-1-8e9ddf8d4187> (besucht am 02.10.2022).
- Carr, Nicholas. *Is Google Making Us Stupid?* Juli 2008. URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> (besucht am 05.08.2021).
- Comickunst-Redaktion. *Die Schachnovelle*. Nov. 2016. URL: <https://comickunst.wordpress.com/2016/11/14/die-schachnovelle/> (besucht am 08.06.2021).
- Comicleser-Redaktion. *Die Schachnovelle (Knesebeck)*. Dez. 2016. URL: <https://www.comicleser.de/?p=4835> (besucht am 08.06.2021).
- Duden-Redaktion. *Comic, der oder das*. o. J. URL: <https://www.duden.de/node/29120/revision/29149> (besucht am 01.08.2021).
- Eco, Umberto. *Quattro modi di parlare di fumetti*. Okt. 1999. URL: <https://www.fucinemute.it/1999/10/quattro-modi-di-parlare-di-fumetti/> (besucht am 21.07.2021).
- Fischer, Johannes. *Alles halb so schlimm: Von Gefahr und Sinn des Spiels ohne Brett*. 2005. URL: https://karlonline.org/205_2 (besucht am 27.05.2021).
- Hanisch, Thorsten. *Stefan Zweigs DIE SCHACHNOVELLE*. Feb. 2017. URL: <https://www.comic.de/2017/02/stefan-zweigs-die-schachnovelle/> (besucht am 08.06.2021).

- Humeau, Thomas. 20 Nov. Tumblr. Nov. 2013. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/67608072812/blue-meth-walter-white> (besucht am 01.10.2022).
- 28 Dec. Tumblr. Dez. 2013. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/71413700434/one-page-of-this-graphic-novel-project-im-working> (besucht am 22.08.2021).
- 25 Feb. Tumblr. Feb. 2014. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/77825409348/a-true-detective-tribute-this-show-is-amazing> (besucht am 01.10.2022).
- 26 Apr. Tumblr. Apr. 2014. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/83956185580/dallas-buyer-club-this-butterflies-scene> (besucht am 01.10.2022).
- 16 Jul. Tumblr. Juli 2015. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/124238015548/hi-all-im-finally-done-after-2-and-half-years> (besucht am 29.03.2022).
- 16 Aug. Tumblr. Aug. 2016. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/149025061748/barb-prints-to-come-strangerthings-barb> (besucht am 29.03.2022).
- 28 Aug. Tumblr. Aug. 2016. URL: <https://thomashumeau.tumblr.com/post/149594417813/probably-one-of-my-favorite-movie-treeoflife> (besucht am 01.10.2022).
- Kirk, Monika. *Eulen in Mythologie und Volksglauben*. o. J. URL: <https://www.eulenwelt.de/mythologie.htm> (besucht am 27.08.2021).
- Knesebeck-Redaktion. *Die Schachnovelle: Nach Stefan Zweig*. Verlags-Homepage. o. J. URL: https://www.knesebeck-verlag.de/die_schachnovelle/t-34/485 (besucht am 18.08.2021).
- *Thomas Humeau*. Verlags-Homepage. o. J. URL: https://www.knesebeck-verlag.de/thomas_humeau/p-34/656 (besucht am 18.08.2021).

- Lungershausen, Gerrit. *Die Schachnovelle*. Comicmagazin. Sep. 2017. URL: <https://comicgate.de/rezensionen/die-schachnovelle/> (besucht am 18.08.2021).
- Renoldner, Klemens. „Endlich im Original zu lesen“. In: *Neue Zürcher Zeitung* (Aug. 2013). URL: <https://www.nzz.ch/endlich-im-original-zu-lesen-1.18130250> (besucht am 31.05.2021).
- Rousselange, Ruth. „Abgezweigt: die ‚Schachnovelle‘ als Comic“. In: *Saarbrücker Zeitung* (Feb. 2017). URL: https://www.saarbruecker-zeitung.de/nachrichten/kultur/abgezweigt-die-schachnovelle-als-comic_aid-1764495 (besucht am 04.04.2021).
- Rowling, J.K. *Dementors and Chocolate*. Aug. 2015. URL: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling/dementors-and-chocolate> (besucht am 06.02.2022).
- *Owls*. Aug. 2015. URL: <https://www.wizardingworld.com/writing-by-jk-rowling/owls> (besucht am 06.02.2022).
- Schneider, Ilja. *83 Jahre und noch immer schachbesessen*. Apr. 2014. URL: <https://blog.zeit.de/schach/kortschnoj-schach-uhlmann-leipzig/> (besucht am 19.08.2021).
- Stein, Daniel. *Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch*. Jan. 2012. URL: <https://www.comicgesellschaft.de/2012/01/02/comicwissenschaft-in-deutschland-ein-einschätzungsversuch-von-daniel-stein/> (besucht am 18.08.2021).
- The Trustees of the British Museum. *Political satire: a boxing match with Pitt laying Fox out on the floor while their seconds pass comment*. 1793. URL: <https://www.britishmuseum.org/collection/image/149395001> (besucht am 29.03.2022).
- Thome, Matthias. „Gesellschaft: Braucht der Mensch ein Gegenüber?“ In: *ZEIT Online* (Juli 2017). URL: <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2017/04/gesellschaft-existenz-menschen> (besucht am 16.04.2021).

- Thompson, Bob. „Drawing Power“. In: *The Washington Post* (Aug. 2008).
URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/08/22/AR2008082201263.html> (besucht am 03.08.2021).
- Zweig, Stefan. *Abschiedsbrief Stefan Zweigs*. Abschiedsbrief. Feb. 1942.
URL: https://web.nli.org.il/sites/NLI/English/collections/personalsites/archive_treasures/Pages/stefan-zweig.aspx (besucht am 17.04.2021).

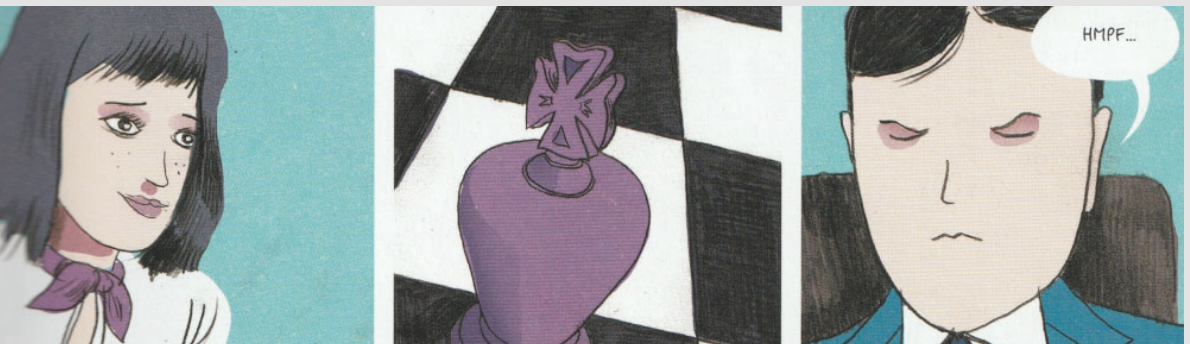
Filme und Serien

- Columbus, Chris. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Warner Bros., 2001.
- Glatter, Lesli Linka. *Alt.Truth (Homeland S6 E8)*. Fox 21 Television Studios, 2017.
- Oswald, Gerd. *Schachnovelle*. Roxy Film, 1960.
- Stölzl, Philipp. *Schachnovelle*. Walker + Worm Film, 2021.
- Wilder, Billy. *Sabrina*. Paramount Pictures Corp, 1954.

Der Band...

widmet sich dem noch jungen Forschungsfeld der Literaturcomics am Beispiel der *Schachnovelle*. Wahnsinn und Genie des geheimnisvollen Dr. B. faszinieren seit mehr als 80 Jahren nicht nur die literarische Welt. Doch wie lassen sich zentrale Motive der Novelle in einem Comic darstellen? Wie finden geistige Räume oder gar das Nichts ins Visuelle? Welche Änderungen nimmt die Graphic Novel dabei vor? Und was hat eigentlich Harry Potter mit alldem zu tun?

Thomas Dalboth legt Stefan Zweigs *Schachnovelle* und Thomas Humeaus Graphic Novel-Adaption *Die Schachnovelle (Le Joueur d'échecs)* in komparatistischer Tradition nebeneinander und beleuchtet sie aus unterschiedlichen Perspektiven.



Zur Reihe...

Auf die Frage, „Warum noch eine Reihe zur Comicforschung?“, gibt es eine einfache Antwort: Weil das Feld der Comics, oder auch der grafischen Literatur (*graphic narrative*), so riesig und die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Comics so breit gefächert ist, dass vieles, was nicht ohne Weiteres im Mainstream fließt oder für große Verlage zu speziell scheinen mag, einen guten Publikationsort verdient.