

## Konstruktion und Rekonstruktion der Kindheit in der Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse (2019) unter einer besonderen Berücksichtigung der Theorien des point of view, der Fokalisierung und der Perspektive

Construction and Reconstruction of Childhood in the Graphic Novel *Weites Land* by Catherine Meurisse (2019) with Particular Attention to Point of View, Focalization and Perspective Theories

Ksenia KUZMINYKH<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Dr. Georg-August-Universität, Seminar für Slavische Philologie, Humboldtallee, Göttingen, Deutschland

**Corresponding author:** Ksenia KUZMINYKH  
**E-mail:** ksenia.kuzminykh@uni-goettingen.de

### ABSTRACT (Deutsch)

Literatur über Kinder und Jugendliche konstruiert unterschiedliche Konzeptionen von Kindheit und Jugend. Im Medium Comic beziehungsweise Graphic Novel ist dies nicht anders, besonders dann, wenn im Zentrum von Narrationen kindliche oder jugendliche Figuren stehen. Die Kindheit und Jugend avanciert in diesem Fall zu einem soziokulturellen Konstrukt und kann dementsprechend auf einer Metaebene analysiert werden. Es stellt sich die Frage, wie diese Kindheits- und Jugendkonzepte repräsentiert werden und zu interpretieren sind. Konkret tangieren diese die Fragen nach der Interpretierbarkeit der Figuren als Kinder und Jugendliche mit den an diese Gruppe herangetragenen familialen und sozialen Erwartungen inklusive einer pädagogischen Attitüde. Es ist davon auszugehen, dass für die Analyse der Kindheitskonzeption, die der plurimedialen Graphic Novel zu Grunde liegt, das Konzept der Fokalisation aufschlussreich ist. Im ersten Schritt werden unterschiedliche theoretische Konzepte der Perspektivierung und des „point of view“ diskutiert. Dabei geht es sowohl um die textuellen als auch um die visuellen Modelle der Fokalisation. In einem weiteren Schritt werden Divergenzen und Konvergenzen beim Arrangement von textuellen und visuellen Perspektivenparametern eruiert. Des Weiteren wird ein Augenmerk auf die Mechanismen der Leserlenkung gerichtet. Diese Aspekte stehen im Fokus des Beitrags und sollen anhand der preisgekrönten Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse (2019) untersucht werden. Als Methode wird das „close reading“ Verfahren verwendet.

**Schlüsselwörter:** Graphic Novel, Fokalisation, point of view, Perspektivierung, Kindheitskonzeption

**Submitted** : 11.08.2023  
**Revision Requested** : 23.10.2023  
**Last Revision Received** : 24.10.2023  
**Accepted** : 24.10.2023



This article is licensed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

**Abstract (English)**

The literature addressing children and young adults has constructed diverse notions of childhood and youth. This pattern holds true within the medium of comics or graphic novels, particularly when stories revolve around characters with a childlike or adolescent nature. This article delves into the sociocultural perceptions of childhood and youth in multimedia graphic novels. These perceptions will be subjected to a meta-level analysis. The inquiry revolves around how these concepts of childhood and youth have been portrayed and how they should be interpreted. Specifically, these notions intersect with inquiries into how characters can be understood as children and adolescents, given the familial and societal expectations placed upon this demographic and including pedagogical attitudes. The concept of focalization can be inferred to prove insightful for analyzing the underlying conceptualization of childhood in graphic novels. The initial phase of the study discusses various theoretical concepts regarding perspective by encompassing both textual and visual models of perspective. The study subsequently examines discrepancies and commonalities in the parametric arrangement of textual and visual perspective. Moreover, the article emphasizes the mechanisms that guide the reader's attention. These aspects constitute the focal point of the article and will be elucidated upon by analyzing the award-winning graphic novel *Weites Land* by Catherine Meurisse (2019) and employing the close reading methodology.

**Keywords:** graphic novel, focalization, point of view, perspective, childhood conceptions

**EXTENDED ABSTRACT**

The literature addressing children and young adults has constructed diverse notions regarding childhood and youth, and this pattern holds true within the medium of comics or graphic novels, particularly when stories revolve around characters with childlike or adolescent characteristics. This article focuses on the sociocultural conceptualizations of childhood and youth in a plurimedial graphic novel and analyzes these conceptions at a meta-level. The questions arise as to how these concepts of childhood and youth have been represented and how they should be interpreted. Specifically, these concepts are tangent to the questions of how characters can be interpreted as children and adolescents when considering with a pedagogical attitude the familial and social expectations placed upon this group.

One can assume the concept of focalization to be insightful for analyzing the conceptualization of childhood underlying the graphic novel. For this reason, the study examines the divergences and convergences in the parametric arrangement of textual and visual perspective. Furthermore, the article pays attention to the mechanisms that guide the reader's attention. The article focuses on these aspects and explores them through the award-winning graphic novel *Weites Land* by Catherine Meurisse (2019) using the method of close reading. The following aspects are of interest in this context.

Firstly, this graphic novel was created two years after the graphic novel *Die Leichtigkeit* (Meurisse, 2017), in which the author processed the events of the attack on the editorial office of the critical and satirical magazine *Charlie Hebdo* and attempted to keep the memory of this attack alive. The theme influenced the work's artistic form, including the choice of colors and panel design. *Weites Land* stands in stark contrast to this in every aspect. Catherine Meurisse artistically stages a *locus amoenus*, which can be culturally linked to children's and youth literature. The autodiegetic narrator disappears into this apparent paradise as if through a door, escaping the dreariness of everyday life. At first glance, however, not only blissful simplicity but also idyllic images of harmonious coexistence with nature and provincial society prevail in the rural enclave. Not everything at this place of longing is straightforward and devoid of deficiencies. This corresponds to the central characteristics of Arcadia. Yet, this idyll becomes a strengthening tailwind. Its psychological impact holds interpretive significance, as will be demonstrated within the context of this article.

Secondly, the author reconstructs her own childhood. Subjectivity is inherent in autobiographical texts. It correlates with the desire to make one's own life appear as a meaningful continuum and to stage oneself in a certain way. The concept that the autodiegetic narrator creates in her own memoirs allows the recipients to identify her as a nature-bound, cheerful, and adventurous child. This implies notions that are conveyed to children, including anthropomorphism, creativity, and playfulness. An important role is attributed to the parents of the character, who expose their children to themes such as ecology and environmental protection, alterity, responsible actions, self-determination, and art.

Certainly, the challenging question of how to address Meurisse's (2019) graphic novel *Weites Land* arises. This question is more easily answered in the case of graphic novels such as those by Isabel Kreitz, who adapted the children's novels by Erich Kästner (e.g., *Der 35. Mai* [2006], *Pünktchen und Anton* [2009], *Emil und die Detektive* [2012], and *Das doppelte Lottchen* [2016]), or the series *Fünf Freunde as Béja and Emmanuel Nataël* (2019–2023) illustrated based on the literary works of Enid Blyton. Nonetheless, an attempt is made to determine how to address the graphic novel *Weites Land* against the background of its construction. Intertextual references in the form of concretization and reconstructions of children's literature seem particularly fruitful in this regard.

Catherine Meurisse's (2019) graphic novel *Weites Land* interconnects the process of constructing the personal memories of childhood experiences with broader life narratives. These narratives are structured through models of

generations and family and are linked through an event chronology of the 20th century that have been out into perspective based on the narrator's present. The conception of childhood is created through symbolic and iconic signs and have been particularly aided by perspective and its parameters such as language, space, time, ideology, and perception.

## 1. Einleitung

Kinder- und Jugendliteratur konstruiert unterschiedliche Konzeptionen von Kindheit und Jugend. In synästhetischen Medien ist dies nicht anders, besonders dann, wenn im Zentrum der Narrationen kindliche oder jugendliche Figuren stehen. Diese Lebensphasen avancieren in diesem Fall zu einem soziokulturellen Konstrukt und können dementsprechend auf einer Metaebene analysiert werden. Es stellt sich die Frage, wie diese Kindheits- und Jugendkonzepte in „Bildromanen“ (Grünwald, 2014, S. 18) repräsentiert werden und zu interpretieren sind. Konkret tangieren diese Aspekte die Interpretierbarkeit der Figuren als Kinder und Jugendliche.

Es ist davon auszugehen, dass für die Analyse der plurimedialen Graphic Novel zu Grunde liegenden Kindheitskonzeption das Konzept der Fokalisation besonders aufschlussreich ist. Aus diesem Grund werden Divergenzen und Konvergenzen beim Arrangement von textuellen und visuellen Perspektivparametern eruiert. Dies erfolgt anhand der preisgekrönten Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse (Meurisse, 2019).

## 2. Perspektive und ihre Parameter in textuellen und synästhetischen Medien

Die Kindheitskonzeption in Graphic Novels konstituiert sich aus einem Nexus der Inhalte und der Form des Dargestellten. In diesem Zusammenhang kommt der Perspektive eine besondere Signifikanz zu.

Martin Schüwer plädiert in seiner, an der kognitiven und strukturalistischen Narratologie orientierten, Comicanalyse für eine komplementäre Betrachtung der narrativen Kategorien der Stimme (Erzähler) und des Modus (Perspektive und Distanz) (2008, S. 28-29, 389). Er folgt der von Gérard Genette (1994, S. 132) entwickelten triadischen Typologie und postuliert den Transfer dieses Standardmodells auf die verbalen Erzählerblöcke im Medium Comic (Schüwer, 2008, S. 389). Für die Bildanteile entwickelt er in Anlehnung an den von Gilles Deleuze für die Filmanalyse vorgeschlagenen Terminus des „halbsubjektiven Bildes“ (1997, S. 104) ein Modell der visuellen internen und externen Fokalisation (Schüwer, 2008, S. 389, 443). Die Erweiterung des textorientierten Modells durch die implizierte Beobachterposition – in Schüwers Terminologie durch das „Mitsein“ (Schüwer, 2008, S. 392) – erlaubt es, eine höhere Effizienz bei der Darstellung von subjektiven Figurenperspektiven zu erreichen.

Mieke Bal (1977, S. 28), deren frühere Arbeiten mit zusätzlichen Instanzen der Fokalisierung für die Narratologie der Comics oft als ein theoretisches Fundament herangezogen werden (Kupczyńska, 2014), kritisiert die von Genette vorgeschlagene nur in Bezug auf das abnehmende, jedoch inexplizit definierte Wissen des Erzählers homogene, Trias der Fokalisierung. Sie diagnostiziert in der Genetteschen Trichotomie eine Umkehrung der Funktionen in der internen und externen Fokalisierung und die damit korrespondierende Verwechslung der Objekte des Sehens beziehungsweise des Status der Figur als eines wahrnehmendes Subjekts oder als eines Objektes der Wahrnehmung (Bal, 1977, S. 28). Zwecks einer Präzisierung des Genetteschen Modells führt sie für die Fokalisierung ein eigenes Subjekt, den Fokalisator, ein, den sie zwischen den Erzähler und die Figur platziert und den sie emanzipiert (zu Kritik dazu Genette, 1994, S. 241-244 und Bronzwaer, 1981). Dem Fokalisator stellt Mieke Bal einen Adressaten und ein Objekt gegenüber (Bal, 1977, S. 33). Für diese Instanzen konstruiert sie eine separate Kommunikationsebene. In ihrem späteren Alternativmodell nimmt sie von den eigenständig agierenden Instanzen des Fokalisators und des Adressaten der Fokalisation sowie von den ihnen zugeschriebenen kommunikativen Funktionen Abstand und definiert die Fokalisation als „the point from which the elements are viewed“ (Bal, 1985, S. 104). Sie nimmt lediglich die Differenz zwischen „internal“ (Figur) und „external focalization“ („anonymous agent, situated outside the fabula“ (Bal, 1985, S. 104)) mit dem Verzicht auf die Instanzen des Fokalisators und des Adressaten der Fokalisation an. Eine Beschränkung auf diese einfache Dichotomie ist für die anvisierte Analyse der Kindheitskonzeption in der Graphic Novel von Catherine Meurisse jedoch unzureichend.

Kai Mikkonen betrachtet ebenfalls den „point of view“, bedingt durch die diesem Begriff anhaftende Konnotation, primär als einen optischen Mechanismus (Mikkonen, 2013). Auch Gillian Whitlock versteht unter Fokalisierung im Medium Comic eine besondere Art des Sehens. Sie, wie auch Scott McCloud, bezeichnen diese „Fähigkeit des menschlichen Geistes zur Synthese der Fragmentarität und Heterogenität des Comics“ (Frahm, 2011, S. 143) als „closure“ (Whitlock, 2006, S. 968) und attestieren ihr ein hohes Potenzial zur Involvierung des Lesers (McCloud, 1994, S. 67; Whitlock, 2006, S. 965-979). Ole Frahm sieht die Schwierigkeit des Konzepts „closure“ gerade in der, die heterogenen, ikonischen und symbolischen Zeichen harmonisierenden, Rezeption (Frahm, 2011, S. 144, zu Kritik dazu Schüwer, 2008, S. 431). Der Begriff „closure“ ist aufgrund seiner Homonymie zur Handlungsgrammatik (Prince, 1973, S. 31), die auf die Ebene der *histoire* im synästhetischen Medium transferiert werden kann, nicht unproblematisch.

Christine Hermann und Jakob Dittmar verbinden ebenfalls den Begriff Fokalisation mit der Art der Darstellung (Hermann, 2011, S. 30). Jakob Dittmar betont in Übereinstimmung mit Kurt Hickethier (Hickethier, 2001, S. 72) die Bedeutung des Blickwinkels, die die Involvierung des Lesers determiniert (Dittmar, 2008, S. 84). Dagegen entwickelt Shlomit Rimmon-Kenan (Rimmon-Kenan, 1983, S. 71-85), angeregt von Boris Uspenskij's Stratifikationsmodell (Uspenskij, 1970), eine breiter aufgefächerte Konzeption von Fokalisierung mit einer „perzeptiven“ (Raum und Zeit), „psychologischen“ (kognitive und emotionale Einstellung des Fokalisators zum Fokalisierten) und „ideologischen“ Facette (Rimmon-Kenan, 1983, S. 71-85). Die Ebene der Sprache, die in Uspenskij's Mehrebenenmodell expliziert und die für die poetologische Reflexion der Kindheitskonzeption relevant ist, wird jedoch nicht separat, sondern lediglich als ein begleitender „verbal indicator of focalization“ aufgeführt (Rimmon-Kenan, 1983, S. 82). Ähnlich gehen Silke Horstkotte und Nancy Pedri vor, indem sie Aspekte der Kognition, der ideologischen Orientierung und des Urteilsvermögens implizieren (Horstkotte&Pedri, 2011, S. 331).

Im Zusammenhang mit den Medien Comic und Graphic Novel sind die Modelle der Perspektive von Manfred Pfister (1977, 90 f.) und Ansgar Nünning (1989) zu erwähnen. Pfister transferiert diese Kategorie von epischen Texten auf das Drama und spricht letzterem eine „Perspektivenstruktur“ zu, die sich einerseits aus dem Zusammenspiel der „Figurenperspektiven“ und andererseits aus der Beziehung der Figurenperspektiven zur „auktorial intendierten Rezeptionsperspektive“ konstituiert. Pfister begreift die individuelle Weltsicht dramatischer Figuren als eine Verquickung situativer, psychologischer und ideologischer Komponenten und definiert die Perspektive einer Figur als eine Kombination aus deren Informationsstand, psychischer Disposition und ideologischer Ausrichtung (Pfister, 1977, S. 90-102). Die Perspektivenstruktur ergibt sich aus dem übergeordneten System von Kontrast- und Korrespondenzrelationen zwischen allen Einzelperspektiven eines Textes (Pfister, 2000, S. 51; Pfister 2000, S. 90-102).

Ansgar Nünning (1989) greift konzeptionell auf Manfred Pfisters Dramatheoreme (1977) zurück, geht jedoch in seiner eher kulturwissenschaftlich orientierten Adaption der Figurenperspektive über Pfisters „Drei-Faktoren-Modell“ (Surkamp, 2003, S. 38) hinaus, indem er die Figurenperspektive durch die Erzählerperspektive (Nünning, 1989, S. 69-76) ergänzt und ein Modell des multiperspektivischen Erzählens ableitet. Der Begriff der Figurenperspektive impliziert „das System aller Voraussetzungen“ – Wissen, psychologische Dispositionen, Intentionen sowie Werte und Normen der Figur (Nünning, 1989a, S. 71). Die Erzählerperspektive ist dagegen ein „Persönlichkeitsbild, das Rezipienten auf der Grundlage der im Text enthaltenen Informationen von der Erzählinstanz entwerfen“ (Nünning&Nünning, 2000, S. 49). Multiperspektivische Narration liegt dann vor, wenn es deutliche Divergenzen in der Beurteilung derselben Ereignisse, Figuren, Räume, Sachverhalte, Themen und Weltanschauungen gibt und die Einzelperspektiven deshalb nicht ohne weiteres synthetisierbar sind. (Nünning&Nünning, 2000a, S. 19). Zwar werden in der vorliegenden Graphic Novel die Geschehensmomente auf der Ebene der *histoire* durch die Repliken der Figuren wiedergegeben, doch liegt im Text von Catherine Meurisse keine perspektivische Pluralität vor, wie noch zu zeigen sein wird.

*Weites Land* stellt nicht nur die Verfahren des Sehens, sondern auch die Aspekte des Raumes, der Zeit, der Wissensextension und der Axiologie sowie der Sprache in den Vordergrund. Aus diesem Grund wird für ihre anvisierte Analyse eine Kombination von zwei Modellen der Perspektive gewählt, die in einzelnen Komponenten Berührungspunkte aufweisen. Für die Analyse der textuellen Anteile wird auf die mehrdimensionale, ebenfalls auf dem Uspenskij'schen Grundgedanken aufbauende, Weiterentwicklung der Perspektivenanalyse von Wolf Schmid (Schmid, 2014) rekurriert. Schmid fasst Perspektive „als das an einen Standpunkt gebundene, von inneren und äußeren Faktoren gebildete Gefüge von Bedingungen für das Erfassen und die Wiedergabe eines Geschehens“ auf (Schmid, 2014, S. 121). Er differenziert in seinem Modell divergierende Ebenen, auf denen sich Perspektive manifestieren kann und die sich in variabler Weise als bedeutsam für die Konstituierung von Perspektiven erweisen. Es handelt sich um Perception, Ideologie, Raum, Zeit und Sprache (Schmid, 2014, S. 127). Diese Parameter korreliert Schmid mit der binären Opposition von narratorialen und figuralen Erzählstandpunkten sowie mit der diegetischen und nichtdiegetischen Präsenz des Erzählers auf den Ebenen der Diegesis und der Exegesis (Schmid, 2014, S. 82). Den Begriff auktorial bezieht er auf den Autor (Schmid, 2014, S. 128) und schließt somit die Formen einer neutralen Perspektive oder ‚Nullfokalisierung‘ (wie etwa bei Genette, 1994, Stanzel, 1955 oder Broich, 1983) aus (Schmid, 2014, S. 128, zu Kritik an diesem Modell Hartner, 2012).

Dieses Modell wird mit den von Martin Schüwer (Schüwer, 2008, S. 443) vorgeschlagenen Kriterien der visuellen internen und externen Fokalisation – Blickwinkel, Informationsstand, affektiver Gehalt, Raumkonstruktion, sequenzielle Gestaltung – konnektiert. Dabei weisen die von Schmid (Schmid, 2014) und Schüwer (Schüwer, 2008) für die interne Fokalisation vorgeschlagenen Parameter – die räumliche Ebene und der Blickwinkel, Ideologie und Informationsstand sowie der affektive Gehalt – Parallelen auf. Für die Bestimmung der Perspektivenwiedergabe werden Begriffe verwendet, die einerseits aus der Filmsprache stammen, andererseits durch die Medien Comic und

Graphic Novel hervorgebracht sind (Kuzminykh, 2014; 2015; 2022). Zu der ersten Gruppe zählen solche Elemente wie die Einstellungsgrößen – Supertotale (extreme long shot), Totale (long shot), Halbtotale (medium long shot), Halbnah (medium shot), Nah (medium close-up), Großaufnahme (close-up), Detail (extreme close-up) und die Montage durch Bild- und Sequenzgestaltung (plot-, character-, setting-, conflict-, rising-action-, climax- und resolution-panels) (Monnin, 2010). Die zweite Gruppe impliziert die variierende Gestaltung textueller Anteile (i) und die Schriftgröße. Die letztere wird u. a. für die Indizierung der Tonhöhe, der Klangfarbe, der auditiven Gradationen, der Charakterisierung von situationsabhängigen und individuellen oder regionalen Sprechweisen (fakultativen Varianten) sowie für die Wiedergabe der diegetischen und nichtdiegetischen Elemente verwendet (Eisner, 1998). Solche suprasegmentalen Elemente mit distinktiver Funktion wie Fett- oder Kursivdruck lassen sich ebenfalls in diese Gruppe einordnen (Kuzminykh, 2014, S. 82; Schüwer, 2012, S. 15-33).

Für das Erfassen der Perspektivenparameter Zeit, Raum und Ideologie werden Lücken (*gutter/Rinnstein*) (McCloud, 2001, S. 74) beziehungsweise der Hiatus/die Fuge (Frahm, 2014, S. 66), denen eine sowohl strukturelle als auch semantische Funktion zuerkannt werden kann, eingesetzt. Sie lassen sich entsprechend der von Ulf Abraham vorgeschlagenen Klassifikation der Leerstellen als zeitlich, räumlich, mimisch und gestisch determinieren (Abraham, 2012). Auch Katie Monnin und Scott McCloud entwerfen eine viergliedrige Typologie der Fugen, in dem „sie moment-to-moment“, „action-to-action“, „subject-to-subject“ und schließlich „scene-to-scene-gutter“ bestimmen (Monnin, 2010; McCloud, 2001). Diese in drei Punkten Intersektionen aufweisenden Modelle sind für das anvisierte Vorhaben durch den kognitiven Hiatus zu komplettieren, mit dem die Perspektivebene der Ideologie, i. e. die Divergenz in dem Wissenshorizont sowie in der Denkweise und in der Wertungshaltung (Schmid, 2014, S. 123) erfasst werden kann.

### 3. Kindheitskonzeption in der Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse

Die Besonderheit der Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse (2019) besteht in der kompositionellen Organisation als einem Rahmen- und Binnencomic. Sie ist zwar dem Genre der *Graphic Life Writing* (Eisner, 1985; 1989) mit dem diesem inhärenten Zielen, das eigene Leben als ein sinnvolles Kontinuum erscheinen zu lassen und sich auf eine gewisse Weise im Sinne von Self-Enhancement-Theorie (Boer, 1992; Fuchs, 1999) zu stilisieren (Schmid, 2018, S. 8; Schacter, 1996, S. 93), zuzuordnen. Aber Catherine Meurisse positioniert ihren nach der konventionalisierten Logik strukturierten Text außerhalb der formalen und ästhetischen Kriterien traditioneller chronikalischer, historiografischer und biografischer Formate, insbesondere der reinen und/oder durch Textabbildungen illustrierten Textbiografie. Dank der dynamischen Fusion der mikrostrukturellen (textuelle und ikonografische Relationen auf der Ebene des einzelnen Panels) und makrostrukturellen (Verfahren der Selektion, der Raffung und der Dehnung) Konfigurationen lässt sich von einer Metabiografie sprechen. Die Tendenz zur intendierten Metaisierung ist auch in den weiteren Arbeiten der Autorin – sowohl in dem Prätext *Leichtigkeit* (Meurisse, 2017) als auch in dem Posttext *Nami und das Meer* (Meurisse, 2022) erkennbar.

Obwohl die menschlichen Figuren als simplifizierte „cartoons“ (McCloud, 2001, S. 48) dargestellt sind, wird dennoch die visuelle Ähnlichkeit zwischen der empirischen Autorin und der zentralen Figur exponiert. Diese äußerliche Anspielung ist als ein Artefakt der Evidenz zu interpretieren und akzentuiert den autobiografischen Charakter der visuellen Narration. Zugleich erlaubt diese Similarität die Betrachtung des Texts als ein „psychological“, „memory“ und „dream play“ mit der für diese Genres charakteristischen internen Fokalisation (Jahn, 2001, S. 674) beziehungsweise mit der personalen perzeptiven Perspektive. Dabei kann der Gegenstand dieser Fokalisierung nur die Erinnerung selbst sein. Das faktische vergangene Geschehen weicht einer unzuverlässigen, fragmentarischen Rekonstruktion von Vergangenheit. Die Wiedergabe der Ereignisse erfolgt in dem Binnencomic, der als eine Erinnerungsgeschichte an die vergangene (himmlische) Harmonie konzipiert ist, aus der diegetischen personalen (autodiegetischen, Genette, 1994) Perspektive. Die kindliche Erzählerin rekonstruiert unter dem Rückgriff auf die regrediente romantische Kindheitskonzeption mit ihrem Mythos vom ‚Goldenen Zeitalter‘ sowie der Akzentuierung der Dignität der ersten Lebensphase, die seitens der Eltern der Figur forciert wird, ihre eigene Kindheit. Es werden nur die Geschehensmomente mitgeteilt, die der diegetischen Erzählerin aus der Perspektive des ‚früheren‘ erzählten Ich im entsprechenden Moment der Geschichte bekannt waren. Dementsprechend werden auch Menschen wie Ereignisse nach dem Standpunkt ihres früheren Ichs bewertet. Die diegetische personale Erzählerin inszeniert literarisch, ganz im Sinne des gewählten Epigraphs von George Sand (Meurisse, 2019, S. 4), einen *locus amoenus*, der kulturgeschichtlich mit Kinder- und Jugendliteratur in Verbindung gebracht werden kann (Schmideler, 2022). Die illustrative Variation der Panels in dem Binnencomic augmentiert auf der einen Seite die durch die kreative Fantasie geprägten, kindlichen Assoziationsketten und auf der anderen Seite die originelle, an Infantilität grenzende, Betrachtungsweise der Welt. Die handlungsorientierten Bildsequenzen orientieren sich an der zentralen Figur der jungen Frau beziehungsweise

des kleinen Mädchens Catherine. Die Panels gruppieren sich als Wahrnehmungs-, Affekt- und Aktionsbilder um sie und weisen auch durch eine abwechslungsreiche Gestaltung in der Form und Größe, in der Konturierung sowie in der Farbgestaltung narrative Qualität auf. Die Bildanteile stehen in einer engen Interdependenzrelation – „Addition“ (McCloud, 2001, S. 162) – zu den textuellen. Die daraus resultierende Komplementarität bietet zusätzliche Impulse und Anhaltspunkte für die Sinnggebung. Der Hintergrund wird dagegen unter Rückgriff auf den Naturalismus mit einem hohen Grad an Denotation präzise gestaltet (Meurisse 2019, S. 29, 68-69, 70-71). Allusiv ruft diese Darstellungsart die Comicreihe Timm und Struppi des belgischen Comiczeichners Hergé ins Gedächtnis.

### **3.1. Visuelle Techniken der Perspektive**

#### **3.1.1. Die zeitliche und die räumliche Perspektive**

Die räumliche Perspektive wird durch den Ort konstituiert, von dem das Geschehen wahrgenommen wird. Sie umfasst auch die Restriktionen des Gesichtsfelds, die sich aus diesem Standpunkt ergeben (Schmid, 2014, S. 123). Die personale räumliche Perspektive der Graphic Novel ist durch den Bezug der Narration auf die von der kindlichen autodiegetischen Erzählerin eingenommene räumliche Position gekennzeichnet. Auch graphisch erfolgt die Assoziierung mit dem Blickwinkel dieser Figur.

Die zeitliche Perspektive bezeichnet den Abstand zwischen dem ursprünglichen Erfassen und den späteren Erfassens- und Darstellungsakten (Schmid, 2014, S. 124). Die personale Perspektive auf der zeitlichen Ebene in dem Text *Weites Land* manifestiert sich in der Bindung des Erzählens an den zeitlichen Nullpunkt der Figur, also an ihr Jetzt. Die Referenz zeigt sich in der Deixis. Das Erzählen ist kontinuierlich an die Wahrnehmung und das Erleben dieser Figur gekoppelt. Dies wird in der starken Detaillierung des Erzählens evident. Dieser Effekt wird durch die Dominanz der Dehnung über die Raffung sowie durch die akribische Chronologie in dem Binnencomic erzielt.

In den textuellen Anteilen der primären Narration (Meurisse, 2019, S. 5) tritt die autodiegetische Erzählerin mit ihren Reflexionen zu der gegenwärtigen Situation in den Vordergrund. Der Bildanteil korrespondiert mit diesen Repliken und wird scheinbar durch diese erst generiert. Dies antizipiert die Binnengeschichte. In das scheinbare Paradies ihrer Kindheit verschwindet die diegetische figurale (autodiegetische) Erzählerin wie durch eine Tür aus der Tristesse des Alltags (Meurisse, 2019, S. 5). Die farbliche Gestaltung der Panels augmentiert in der Perzeption die Diskrepanz zwischen der in Grau- und Brauntönen gehaltenen, mit einem einengenden tiefen Blickwinkel dargestellten Gegenwart der erwachsenen Figur und der verklärten, in sonnigen, hellen, lebensbejahenden Farben dargestellten Vergangenheit des Sehnsuchtsmotivs. Die Dominanz der goldenen Farben verstärkt die „Illusion“ der im Epigraph angesprochenen „ländlichen Idylle [sowie der] künstlerischen [und der] poetischen Unschuld“ (Meurisse, 2019, S. 4, 7). Die Verschiebung des Chronotopos signalisiert die zeitliche und räumliche Perspektive der Figur. Der Hiatus zwischen den Panels unterstreicht diese Zeit-Raum-Transzendenz (Meurisse, 2019, S. 6). Die Zeitachsen am Übergang zwischen dem Rahmencomic und dem Binnencomic sind chiasmisch geordnet: Die Permutation der Geschehensakte gegen die Chronologie erfolgt unter Berücksichtigung realistischer Motivierungsregeln und ist durch den Bewusstseinsakt der Erinnerung an das eigene frühere Ich legitimiert. Die Anachronie wird visuell in Panels (8 bis 12, Meurisse, 2019, S. 6) unterstützt. In dem Binnencomic wird der Prozess des Erwachsenwerdens chronologisch indiziert.

Der Ausstieg aus der Binnennarration erfolgt mit der Verschiebung der zeitlichen Ebene, allerdings diesmal ohne Modifikation der Farbgebung und des Raums (Meurisse, 2019, S. 85). Die dreißigjährige weibliche Figur der Erzählerin bleibt in der Idylle, wodurch die primäre und die sekundäre Narration verbunden werden. Die Vergangenheit mündet in die Gegenwart und bedingt die kompositionell motivierte Identität des erzählten mit dem erzählenden Ich. Die Veränderung auf der Zeitachse der Geschichte ist mit der Veränderung des Erfassens, die primär in dem ideologisch und sprachlich markierten Wissenszuwachs der Figur wurzelt, konnektiert.

#### **3.1.2. Die perzeptive Perspektive**

Die perzeptive Perspektive bezieht sich auf das Prisma, durch das das Geschehen wahrgenommen wird (Schmid, 2014, S. 126). Die Auswahl thematischer Einheiten in der Graphic Novel verweist auf die Figur Catherine. Ihre perzeptive personale Perspektive lässt die Rezipientinnen und Rezipienten sie als ein naturgebundenes, fröhliches, abenteuerlustiges Kind, das zur Beseelung der Natur mit einer Namensgebung für die Bäume, Kreativität, Leichtgläubigkeit, Begeisterung und solchen originellen Ideen wie der Eröffnung eines Museums für Kuhfladen neigt, identifizieren (Meurisse, 2019, S. 31, 32, 37, 38, 39). Die perzeptive Personalisierung wird visuell durch Blickwinkel, Informationsstand und auch durch die Orientierung am affektiven Gehalt der Figur unterstützt (Schüwer, 2008, S. 443). So wird die Euphorie der zentralen Figur stets in der Aufsicht mit der Dominanz des hohen Blickwinkels und der weitreichenden Blickachsen in überdimensional großen, in hellen Farben gehaltenen Panels dargestellt. Auf diese

Weise werden die Sonnenblumenwiese, die Stadt Paris, der Louvre und einzelne tatsächlich existierende Kunstwerke, der Opernbesuch sowie später der Park der Eltern gezeigt (Meurisse, 2019, S. 53, 68, 69). Die Metalepse, durch die Präsenz der winzig klein gezeichneten Figur Catherines in die ganze Seiten beziehungsweise Doppelseiten umfassenden Illustrationen potenziert dieses Gefühl (Meurisse, 2019, S. 70-71). Die pure Glückseligkeit wird somit mit Schönheit korreliert und verweist intertextuell auf die vorausgehende Graphic Novel der Autorin – mit dem Titel *Leichtigkeit* (Meurisse, 2017).

Das Mädchen, das zu dem Zeitpunkt der Reminiszenz in der Phase des Animismus, die mit der Anthropomorphisierung korrespondiert, verweilt, empfindet Empathie für alle Lebewesen, besonders für Tiere (Meurisse, 2019, S. 21, 22). Aus diesem Grund folgt der durch einen Mitschüler verursachten Tierquälerei der Zorn der zentralen Figur. Diese starke basale Emotion findet jedoch nur im Bewusstsein des Mädchens ihren Ausdruck. Für die Wiedergabe der Perzeption wird auf die Konturierung der Frames verzichtet (Meurisse, 2019, S. 9, 22, 23). Diese Strategie kommt stets zum Einsatz, sobald die Orientierung an Affekten der Figur des Mädchens zum Ausdruck zu bringen ist (Meurisse, 2019, S. 19). Die Denkblasen für die Wiedergabe der erlebten Rede werden nur vereinzelt eingesetzt (Meurisse, 2019, S. 43). Für die Indizierung der bitteren Enttäuschung wird auf die „Addition“ (McCloud, 2001, S. 162) textueller und visueller Elemente zurückgegriffen. Die dunklen Farben und Striche augmentieren diese komplexe Emotion (Meurisse, 2019, S. 19). Die personale Perspektive auf der Ebene der Perzeption wird von der Personalität auf anderen Ebenen begleitet, vor allem der Axiologie und Sprache.

### 3.1.3. Die ideologische Perspektive

Die Ebene der Ideologie umfasst verschiedene Faktoren, die das subjektive Verhältnis des Beobachters zu einer Erscheinung bestimmen: das Wissen, die Denkweise, die Wertungshaltung und den geistigen Horizont (Schmid, 2014, S. 123). Die autodiegetische Erzählerin entfaltet ihre eigene Sinnposition. Dies sei anhand der Verkettung folgender Motive rekonstruiert.

In der ländlichen Enklave herrschen nicht nur wonnige Simplizität und berausende Makellosigkeit eines auf den ersten Blick harmonischen Zusammenlebens im Einklang mit der Natur sowie mit der provinziellen Gesellschaft vor. Laut Nils Jablonski sind diese die zentralen Charakteristika einer Idylle (Jablonski, 2019; Jablonski & Nitzke, 2022, S. 7). Arkadien wird von Dunkelheit in Form von Dünkel und sozialer Kälte des gesellschaftlichen, provinziellen Wertgefüges, Tierquälerei (Meurisse, 2019, S. 22) sowie Umweltzerstörung überschattet (Meurisse, 2019, S. 27, 32, 56). Zeichnerisch werden diese Probleme durch das dunkle Blutrot von der lichtdurchfluteten Szenerie abgegrenzt. Hinzu kommt die Implementation der lateinischen Phrase *Et in Arcadia ego* in den, in dunklen Tönen illustrierten, Traum von Catherine (Meurisse, 2019, S. 46-47). Dieses Zitat allusioniert die in der bildenden Kunst mit dem Tod konnektierte Rezeption. Die Darstellung des Traums rekurriert auf das Bild *Blick auf die Orangerie von Versailles* von Jean-Baptiste Martin (1695). Die beeindruckende Schönheit des Parks, der eine Spiegelung der kultivierten beziehungsweise ausgebeuteten Natur darstellen soll, wird durch die Dominanz der Agrartechnik verfremdet.

Die Defizite des Elysiums provozieren diverse elementare und komplexe Emotionen in der Figur des Mädchens. Die perzeptive Perspektive der Figur, besonders die Intensität ihrer Empfindungen, wird mittels Montage durch Bild- und Sequenzgestaltung sowie variierender Einstellungsgrößen indiziert (Meurisse, 2019, S. 9, 19, 23). Der „affektive Gehalt“ (Schüwer, 2008, S. 443) der Frames ist an sie gebunden. Die illustrierten Bewusstseinsinhalte sind mit kindlicher Wertung durchsetzt (Meurisse, 2019, S. 23).

Die kindliche Figur praktiziert, um diesem sie zu zerstören drohenden Schatten zu entkommen, mentalen Eskapismus. Dieser gilt in der Kinder- und Jugendliteratur als ein *doctrinarium universalium* (beispielsweise Ende, 1979; Höfler, 2018). Der Garten, den sie nach der genauen Anleitung aus dem Werk *Die Sünde des Abbé Mouret* von Émile Zola angelegt hat, wird zu ihrer ‚Rettung‘. Dabei lässt sie sich von den literarästhetischen Bildern der Oberfläche, nämlich vom Garten und den intensiv duftenden Blumen faszinieren – ein Faktum, das sie als ein naives Kind erkennbar werden lässt. Die Narration erfolgt aus der ideologischen Perspektive des kleinen Mädchens. Es durchschaut weder die symbolträchtige Metaphorik noch die in der Tiefendimension des Romans verborgenen, unbestreitbaren Parallelen zum biblischen Kontext des Erwachsenenromans, wie die ambivalent zu deutende Anmerkung ihrer Mutter in Bezug auf die Wahl der kindlichen Lektüre deutlich macht (Meurisse, 2019, S. 40). Die Mutter kaschiert die in Émile Zolas Text angesprochenen „Dummheiten“ durch die Fokussierung auf die zu einem falschen Zeitpunkt eingepflanzte Flora, um auf diese Weise dem Kind den ‚wahren‘, den erwachsenen Figuren offensichtlichen und textimmanent markierten ‚Sündenfall‘ vorzuenthalten. Die konsternierte Tochter erkennt diese von den Eltern oft angenommene pädagogische Attitüde nicht (Meurisse, 2019, S. 41). Diese Unerfahrenheit offenbart die doppelte Diskrepanz im Wissenshorizont der Figuren der Mutter und der Tochter sowie des erzählenden beziehungsweise sich erinnernden und des erzählten beziehungsweise erinnerten Ichs. Die visualisierende Technik der Aufsicht und die Gestik der Mutter (der

die Lehrerhaltung parodierende erhobene Zeigefinger) verstärken diese unüberwindbare Wissensdivergenz. Ihre Brisanz wird jedoch mittels der Komik, die einerseits der naiven, auktorial verlassenen Leichtgläubigkeit der unerfahrenen Figur, andererseits den parodierend dargestellten Panels entspringt, entschärft (Meurisse, 2019, S. 41) (Kuzminykh, 2021). Die Situation wiederholt sich im Hinblick auf das in Émile Zolas Roman erwähnte rapide Wachstum (Meurisse, 2019, 37, 39, 41).

Grundsätzlich wird bei der Darstellung der Eltern auf die Introspektion in ihre Figuren aufgrund der bei der kindlichen Erzählerin noch nicht entwickelten Fähigkeit, das Innerste der anderen Menschen zu durchschauen, verzichtet. Die Eltern werden trotz der ihnen beigemessenen exponierten Signifikanz für das Kind lediglich in Aktionen wie beispielsweise ihrem Einsatz für die Bildung der Töchter oder für den Umwelt- und Klimaschutz, performativ konturiert. Alternativ dazu werden ihnen Möglichkeiten eingeräumt, von ihren Erinnerungen an ihre Kindheit auf der metadiegetischen Ebene aus ihrer eigenen personalen, sprachlich markierten, Perspektive zu berichten. Dabei sind die eingesetzten visuellen Ästhetisierungstechniken in den Erinnerungssequenzen an das idyllische Arkadien im Rahmen- und Binnencomic identisch (Meurisse, 2019, S. 5, 29).

Eine axiologische Divergenz zwischen der Erzählerin der primären Ebene und der der sekundären Ebene offenbart sich in der Ekphrasis. Diese wird einerseits in Allusion an Marcel Proust und an die in seinem Roman *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* evozierte „fiktive Ekphrasis“ (Karpeles, 2010, S. 20) des atmosphärischen, jedoch imaginierten Kunstwerks *Le Port de Carquethuit* von Elstir etabliert (Meurisse, 2019, S. 67). Andererseits sind zahlreiche faktische, visuelle Ekphrasen in die Narration wie in den Prätext von Proust eingewoben. Als solche lassen sich folgende identifizieren: *Einschiffung nach Kythera* von Antoine Watteau (1709-1710) (Meurisse, 2019, S. 80), *Erinnerung an Mortefontaine* von Jean-Baptiste Camille Corot (1864) (Meurisse, 2019, S. 69) und *Der Frühling* von Nicolas Poussin (1660) (Meurisse, 2019, S. 69), *Eine am Waldesrand von Sonnenstrahlen erleuchtete Gruppe von Bäumen* von Jean-Honoré Fragonard (1732-1806) (Meurisse, 2019, S. 70-71), *Ausstattungsprojekt für die große Galerie des Louvre und Imaginäre Ansicht der großen Galerie des Louvre in Ruinen* von Hubert Robert (1796) (Meurisse, 2019, S. 72), *Die Wahrsagerin* von Caravaggio (1594) (Meurisse, 2019, S. 74-75), *Die Hängematte* von Gustave Courbet (1844) (Meurisse, 2019, S. 81) und schließlich der *Der Wanderer* von Caspar David Friedrich (1818) (Meurisse, 2019, S. 82). Dem Leser eröffnet sich eine Bildsammlung als ein Teil der Gesamttextur der Bildnarration.

Die junge Catherine ist von den romantischen Motiven – in ihrem eigenen Wortlaut Efeu und Ruinen (Meurisse, 2019, S. 73, 83) – fasziniert, ohne wiederum die impliziten Inhalte der nachempfundenen Bilder zu durchschauen. Aufgrund der Anordnung in den situativen Kontext ist der erwachsenen Catherine der in der Tiefendimension dieser Meisterwerke verborgene Sinn bewusst. Vor dem Hintergrund der Begeisterung für das Romantische wird die Graphic Novel als eine mehrschichtige *Mise en abyme* konzipiert. Diese setzt sich wie folgt zusammen: Visuelle Darstellung des Bildromans in Anlehnung an die romantische Malerei; die der Romantik nachempfundene Kindheitskonzeption; die literarische Kunstdarbietung und Schilderung des Phänomens Zeit in ihrem endlosen Vergehen und gleichzeitigem Kontinuum, das die diegetische personale Erzählerin mit ihrer Erinnerung zu beherrschen versucht und dem sie dennoch gleichzeitig ausgeliefert ist in Anlehnung an Prousts Oeuvre. Dies erfolgt in einer Erzählsprache der äußersten Subjektivität.

### 3.1.4. Die sprachliche Perspektive

Die sprachliche Perspektive impliziert die Wiedergabe und das Erfassen des Geschehens durch den Erzähler entweder mit seiner eigenen narratorialen sprachlichen Perspektive oder mit der personalen sprachlichen Perspektive (Schmid, 2014, S. 138). Die diegetische personale Erzählerin verwendet ihre eigene, personale sprachliche Perspektive. Die Erzählerin bewegt sich flexibel zwischen der Sprache einer erwachsenen Frau in der primären und der eines Kindes in der sekundären Narration. Die Differenz zwischen den beiden Sprachen des erzählenden und des erzählten Ichs auf verschiedenen zeitlichen Ebenen ist sowohl in der Lexik und in der Syntax als auch in der Pragmatik und Expressivität frappierend.

In der Binnengeschichte zeichnet sich die Sprache der kindlichen Erzählerin durch den Duktus der konzeptionellen Mündlichkeit mit entsprechenden prototypischen lexikalischen und syntaktischen Merkmalen aus. Durch den Rückgriff auf solche stilistischen Formen des restringierten Codes wie Parataxe, Ellipsen, Inflektive, Onomatopoetika und Interjektionen werden sowohl die Spontanität und Nähe als auch die Authentizität des Wortwechsels (im Sinne einer realistisch-adäquaten Darstellung) pointiert. Der Wechsel der direkten Rede im unmittelbaren dramatischen Modus (showing) wird mit Hilfe von runden Sprechblasen (*dialogue-balloons*, Monnin, 2010) dargestellt.

Zu der Authentizität der Kindheitskonzeption trägt die Auseinandersetzung der jungen Figur mit den komplexen und ihr aus diesem Grund unverständlichen Begriffen wie beispielsweise dem Lexem „die Flurbereinigung“ (Meurisse, 2019, S. 29), welches sie direkt deutet, oder dem Lexem „die Nostalgie“ bei (Meurisse, 2019, S. 13). Dieses Wort entdeckt sie im Klappentext der favorisierten Lektüre ihrer Schwester. Hierbei handelt es sich um den *Roman eines*



*Kindes* von Pierre Loti (Meurisse, 2019, S. 13, 17, 26, 32, 36), dem die Texte *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* (Teil 1 *Auf dem Weg zu Swann*) (Meurisse, 2019, S. 34, 35, 36, 42) von Marcel Proust, Montaignes (Meurisse, 2019, S. 35), François Rabelais (Meurisse, 2019, S. 36), Friedrich Schillers (Meurisse, 2019, S. 42), Lev Tolstoj (Krieg und Frieden) (Meurisse, 2019, S. 65), Denis Diderots (Meurisse, 2019, S. 73), Émile Zolas (Meurisse, 2019, S. 40, 41, 77) und Charles Baudelaires (Meurisse, 2019, S. 5-7) folgen.

Die Schwester wählt diese Bücher, die zu einem Vademecum für beide Mädchen avancieren, ohne Intervention der Eltern (Meurisse, 2019, S. 39). Dies suggeriert die Konversation im direkten dramatischen Modus zwischen der Mutter und ihren Töchtern, die mittels Sprechblasen wiedergegeben ist (Meurisse, 2019, S. 26). Auch dieses Verhalten lässt sich als ein adäquat kindliches identifizieren – zum einen werden hier die Neugier, zum anderen der Wunsch, durch die Wahl der Texte der Literatur für Erwachsene reifer zu wirken, manifest.

Genuin kindlich wirkt die Reaktion auf die Frage der Mutter, was die Tochter in ihrem Garten pflanzen werde (Meurisse, 2019, S. 38). Der Blickwinkel und der Affektgehalt orientieren sich an der Figur Catherines. Tanzend und singend entscheidet sie sich für das ihr Vertraute, nämlich für die Radieschen, wobei auf den vorausgegangenen Seiten die Namen von exotischeren Pflanzen genannt worden sind. Die Komik resultiert aus der Diskrepanz zwischen der Erwartungshaltung der Mutter – „Mehr nicht?“ (Meurisse, 2019, S. 38) – und der Simplifizierung durch die Tochter.

Die akustischen Phänomene erscheinen in „sound-balloons“ (Monnin, 2010) oder als Onomatopoeika beziehungsweise „sound-words“ (Schüwer, 2001, S. 364). Diese werden oft in der die Grenzen eines Panels transzendierenden Größe abgebildet, um die Intensität der Emotionen zu betonen (Meurisse 2019, S. 23, 28, 31, 63, 79, 82). Die grafische Darbietung der Schrift erfüllt in diesen Fällen sowohl eine ästhetische als auch eine sinntragende Funktion (Tonhöhe und Klangfarbe).

Solche mit der Initiation verbundenen Themen wie Autarkie, Selbstzweifel sowie der Wunsch nach Individuation und Anerkennung werden durch die Techniken des Implizierens beziehungsweise der „Induktion“ (McCloud, 2001, S. 75) evoziert.

#### 4. Fazit

Die Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse vernetzt den Konstruktionsprozess des persönlichen Erinnerns an Kindheitserlebnisse mit weiteren Lebensbildern. Diese werden über die Modelle der Generationen und der Familie konstellierte und mit einer exemplarisch und aus der Gegenwart der Erzählerin perspektivierten Ereignischronologie des 20. Jahrhunderts verknüpft.

Die Kindheitskonzeption wird mittels symbolischer und ikonischer Zeichen kreiert. Da *Weites Land* nicht nur die Verfahren des Sehens, sondern auch die Aspekte des Raumes, der Zeit, der Wissensextension und der Axiologie sowie der Sprache in den Vordergrund stellt, wurde für ihre Analyse eine Kombination von zwei Modellen der Perspektive gewählt, die in einzelnen Komponenten Konvergenzen aufweisen. Für die Analyse der textuellen Anteile wurde auf die mehrdimensionale, ebenfalls auf Boris Uspenskij's Grundgedanken aufbauende Weiterentwicklung der Perspektivenanalyse mit fünf Parametern von Wolf Schmid rekurrert. Dieses Modell wurde mit den von Martin Schüwer vorgeschlagenen Kriterien der visuellen internen und externen Fokalisation konnektiert. Dabei weisen die von Schmid und Schüwer für die interne Fokalisation vorgeschlagenen Parameter – die räumliche Ebene und der Blickwinkel, Ideologie und Informationsstand sowie der affektive Gehalt – Parallelen auf. Für die Bestimmung der Perspektivenwiedergabe wurden Begriffe verwendet, die einerseits aus der Filmsprache stammen, andererseits durch die Medien Comic und Graphic Novel hervorgebracht wurden. Für das Erfassen der Perspektivenparameter Zeit, Raum und Ideologie wurden zeitliche, räumliche, mimische und gestische sowie kognitive gutter, denen eine sowohl strukturelle als auch semantische Funktion zuerkannt werden kann, eingesetzt. Die farbliche Gestaltung der Graphic Novel stand ebenfalls im Fokus der analytischen Aufmerksamkeit. Für diese Entscheidung waren zwei Faktoren ausschlaggebend:

Erstens entstand *Weites Land* zwei Jahre nach der Graphic Novel *Die Leichtigkeit* (Meurisse, 2017), in der die Autorin die Ereignisse des Anschlags auf die Redaktion der kritisch-satirischen Zeitschrift *Charlie Hebdo* verarbeitete und die Erinnerung an dieses Attentat aufrechtzuerhalten versuchte. Die Thematik bedingte die künstlerische Form, so z. B. Farbauswahl und Gestaltung von Panels. *Weites Land* steht dazu in jeder Hinsicht in einem starken Kontrast. Zweitens rekonstruiert die Autorin ihre eigene Kindheit. Den autobiografischen Texten ist Subjektivität inhärent, die mit dem Wunsch korreliert, das eigene Leben als ein sinnvolles Kontinuum erscheinen zu lassen und sich auf eine gewisse Weise zu inszenieren. Das Konzept, welches die autodiegetische Erzählerin von sich selbst kreiert, lässt die Rezipientinnen und Rezipienten diese als ein naturgebundenes, fröhliches, abenteuerlustiges Kind identifizieren. Dieses impliziert die an Kinder herangetragenen Vorstellungen u. a. zu Anthropomorphisierung, Kreativität und Spielfreude. Eine exponierte Rolle kommt dabei den Eltern der Figur zu, die ihre Kinder mit Themen wie Ökologie und Klimaschutz, Fremdheit, Submersion, verantwortungsbewusstem Handeln, Selbstbestimmung und Kunst konfrontieren.

Schließlich stellt sich die Frage nach der Adressierung der Graphic Novel *Weites Land* von Meurisse. Sie lässt sich im Fall der Graphic Novels wie beispielsweise von Isabel Kreitz, welche Romane von Erich Kästner und Illustrationen von Walter Trier adaptiert (*Der 35. Mai* (Kreitz, 2006), *Pünktchen und Anton* (Kreitz, 2009), *Emil und die Detektive* (Kreitz, 2012), *Das doppelte Lottchen* (Kreitz, 2016)) oder der siebenbändigen Reihe *Fünf Freunde*, gezeichnet nach den literarischen Vorlagen von Enid Blyton von Béja und Emanuel Nataël (2019–2023), leichter beantworten. Sie richten sich primär an die kindlichen und jugendlichen Leser. Die Adressierung der Graphic Novel *Weites Land* kann vor dem Hintergrund ihrer Machart und besonders vor dem Hintergrund intertextueller Bezugnahmen auf komplexe Texte der Erwachsenenliteratur, die in Form von Konkretisation verwirklicht werden, als ein multiadressiertes Werk determiniert werden.

---

**Begutachtung:** Extern begutachtet.

**Interessenkonflikt:** Es besteht kein Interessenkonflikt.

**Finanzielle Förderung:** Dieser Beitrag wurde von keiner Institution finanziell unterstützt.

**Peer Review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

---

**ORCID:**

Ksenia KUZMINYKH 0000-0003-0744-4010

**LITERATURVERZEICHNIS**

**Primärliteratur:**

- Béja, Nataël (2019–2023). *Fünf Freunde*. Hamburg: Carlsen Comics.
- Ende, M. (1979). *Die unendliche Geschichte*. Hamburg: Oetinger.
- Höfler, S. (2018). *Der Tanz der Tiefseequalle*. Weinheim: Beltz Gulliver.
- Kreitz, I. (2006). *Der 35. Mai*. Hamburg: Dressler.
- Kreitz, I. (2009). *Pünktchen und Anton*. Hamburg: Atrium Kinderbuch.
- Kreitz, I. (2012). *Emil und die Detektive*. Hamburg: Dressler.
- Kreitz, I. (2016). *Das doppelte Lottchen*. Hamburg: Dressler.
- Meurisse, C. (2017). *Leichtigkeit*. Hamburg: Carlsen.
- Meurisse, C. (2019). *Weites Land*. Hamburg: Carlsen.
- Meurisse, C. (2022). *Nami und das Meer*. Hamburg: Carlsen.

**Sekundärliteratur:**

- Abraham, U. (2012). *Filme im Deutschunterricht*. Stuttgart: Kallmeyer.
- Bal, M. (1977). *Narratologie. Les instances du récit. Essais sur la signification narrative dans quatre romans modernes*. Paris: Editions Klincksieck.
- Bal, M. (1985). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Boer, E. (1992). Autobiographie als Weg psychischer Selbstheilung. In M. Fritsche (Hrsg.), *Besonnte Kindheit und Jugend? Autobiographische Texte aus verschiedenen Kulturen* (S. 69-78). Oldenburg: Bibliotheks- und Informationssystem der Universität Oldenburg.
- Broich, U. (1983). Gibt es eine „neutrale“ Erzählsituation? *Germanisch-romanische Monatsschrift*. Neue Folge 33, 129-145.
- Bronzwaer, W. J. M. (1981). Mieke Bal's Concept of Focalisation: A Critical Note. *Poetics Today* 2, 193-201.
- Deleuze, G. (1997). *Das Bewegungs-Bild*. Kino I. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Dittmar, J. (2008). *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.
- Eisner, W. (1985). *Comics&Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse.
- Eisner, W. (1989). *A Contract with God and other Tenament Stories*. London: Titan.
- Eisner, W. (1998). *Grafisches Erzählen. Graphic Story Telling*. Wimmelbach: Comic Press.
- Frahm, O. (2011). Weird Signs. In B. Eder (Hrsg.), *Theorien des Comics*. Ein Reader (S. 143-160). Bielefeld: Transcript.

- Frahm, O. (2014). Die Fiktion des Graphischen Romans. In S. Hochreiter (Hrsg.), *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel* (S. 53-78). Bielefeld: Transcript.
- Fuhs, B. (1999). *Kinderwelten aus Elternsicht. Zur Modernisierung von Kindheit*. Opladen: Leske + Budrich.
- Genette, G. (1994). *Die Erzählung*. München: Fink.
- Grünewald, D. (2014). Die Kraft der narrativen Bilder. In S. Hochreiter (Hrsg.), *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel* (17-52). Bielefeld: Transcript.
- Hartner, M. (2012). *Perspektivische Interaktion im Roman*. Berlin: De Gruyter.
- Hermann, C. (2011). Wenn der Blick ins Bild kommt – Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In B. Eder (Hrsg.), *Theorien des Comics. Ein Reader* (25-42). Bielefeld: Transcript.
- Horstkotte, S. & Pedri, N. (2011). Focalization in Graphic Narrative. *Narrative* 19/3, 330-357.
- Jablonski, N. & Nitzke, S. (2022). Paradigmen des Idyllischen – ein Auftakt. In: Jablonski, N. (Hrsg.), *Paradigmen des Idyllischen. Ökonomie – Ökologie – Artikulation – Gemeinschaft* (S. 7-19). Bielefeld: Transcript.
- Jablonski, N. (2019). *Idylle. Eine medienästhetische Untersuchung des materialen Topos in Literatur, Film und Fernsehen*. Berlin: Springer.
- Jahn, M. (2001). Narrative Voice and Agency in Drama. *Aspects of Narratology of Drama. New Literary History*, 32, 659-679.
- Karpeles, E. (2010). *Marcel Proust und die Gemälde aus der Verlorenen Zeit*. Köln: DuMont.
- Kupczyńska, K. (2014). Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse. In S. Hochreiter (Hrsg.), *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel* (S. 213-232). Bielefeld: Transcript.
- Kuzminykh, K. (2014). Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht. *Glottodidactica. An International Journal of Applied Linguistics* 41/2, 75–86.
- Kuzminykh, K. (2015). Comics, Adaptionen oder doch das Original? – Goethes Faust im kompetenzorientierten Deutschunterricht. *Glottodidactica. An International Journal of Applied Linguistics* 42/2, 153-167.
- Kuzminykh, K. (2021). Spitzbuben, Streber und Bösewichte: Elemente des Komischen in der russischen Kinder- und Jugendliteratur im 21. Jahrhundert. In T. Liz (Hrsg.), *Tagungsband zur internationalen Tagung Junge Slavistik im Dialog 2020* (S. 155-168). Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Kuzminykh, K. (2022). Medienintegriertes Arbeiten im DaF-Unterricht mit der Novelle *Die Entdeckung der Currywurst* von Uwe Timm und der gleichnamigen Graphic Novel von Isabel Kreitz. In C. Arendt (Hrsg.), *Medienwechsel und Medienverbund im Kontext DaF/DaZ. Literaturadaptionen und polymediale Textnetze im Kontext Deutsch als Fremd- und Zweitsprache* (S. 95-108) München: Iudicium.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. The invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- McCloud, S. (2001). *Comics richtig lesen*. München: Carlsen.
- Mikkonen, K. (2013). Subjectivity and Style in Graphic Narratives. In D. Stein (Hrsg.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (S. 101-123). Berlin: de Gruyter.
- Monnin, K. (2010). *Teaching graphic novels: practical strategies for the secondary ELA classroom*. Gainesville: Maupin House.
- Nünning, A. (1989). *Grundzüge eines kommunikationstheoretischen Modells der erzählerischen Vermittlung. Die Funktionen der Erzählinstanz in den Romanen George Eliots*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Nünning, V. & Nünning, A. (2000). Multiperspektivität aus narratologischer Sicht. Erzähltheoretische Grundlagen und Kategorien zur Analyse der Perspektivenstruktur narrativer Texte. In V. Nünning (Hrsg.), *Multiperspektivisches Erzählen. Zur Theorie und Geschichte der Perspektivenstruktur im englischen Roman des 18. bis 20. Jahrhunderts* (S. 39-77). Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Pfister, M. (1977). *Das Drama. Theorie und Analyse*. München: Fink.
- Pfister, M. (2000). *Das Drama. Theorie und Analyse, Information und Synthese*. München: Fink.
- Prince, G. (1973). *Narratology*. Berlin: Mouton.
- Schacter, D. (1996). *Searching for Memory. The Brain, the Mind, and the Past*. New York: Basic Books.
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Routledge.
- Schmideler, S. (2022). Kindheitsmemorabilien. Bilderbuch, Kindheit und ‚goldenes Zeitalter‘ im 19. Jahrhundert. In G. von Glasenapp (Hrsg.), *Erinnerung reloaded? (Re-)Inszenierungen des kulturellen Gedächtnisses in Kinder- und Jugendmedien* (S. 93–107). Berlin: Springer.
- Schmid, P. (2018). Bürgerlicher Kindheitsentwurf und Kinderliteratur der Aufklärung. In B. Bannasch (Hrsg.), *Kinder- und Jugendliteratur. Historische, erzähl- und medientheoretische, pädagogische und therapeutische Perspektiven* (S. 7-22). Münster: Waxmann.
- Schmid, W. (2014). *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter.
- Schüwer, M. (2008). *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Schüwer, M. (2012). Laute malen: Zum Status der Schrift in Comics. In D. Pietrini (Hrsg.), *Die Sprache(n) der Comics* (S. 15-33). Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- Stanzel, F. K. (1955). *Die typischen Erzählsituationen im Roman. Dargestellt an „Tom Jones“, „Moby Dick“, „The Ambassadors“, „Ulysses“ u.a.* Wien: Braumüller.
- Surkamp, C. (2003). *Die Perspektivenstruktur narrativer Texte: Zu ihrer Theorie und Geschichte im englischen Roman zwischen Viktorianismus und Moderne*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.

Uspenskij, B. A. (1970). *Poëtika kompozicii. Struktura chudožestvennogo teksta i tipologija kompozicionnoj formy*. Moskva: Iskusstvo.

Whitlock, G. (2006). The Seeing "I" of the Comics. *Modern Fiction Studies* 52/4, 965-979.

#### **Internetquellen**

Comic. Das Magazin für Comickultur <https://www.comic.de/2019/12/comic-bestenliste%E2%80%AF-gesamtergebnis-2019/> (Datum des Abrufs 23.10.2023).

#### **Zitierweise / How cite this article**

Kuzminykh, K. (2023). Konstruktion und Rekonstruktion der Kindheit in der Graphic Novel *Weites Land* von Catherine Meurisse (2019) unter einer besonderen Berücksichtigung der Theorien des point of view, der Fokalisierung und der Perspektive. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi - Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 50, 33-44. <https://doi.org/10.26650/sdsl2023-1341375>