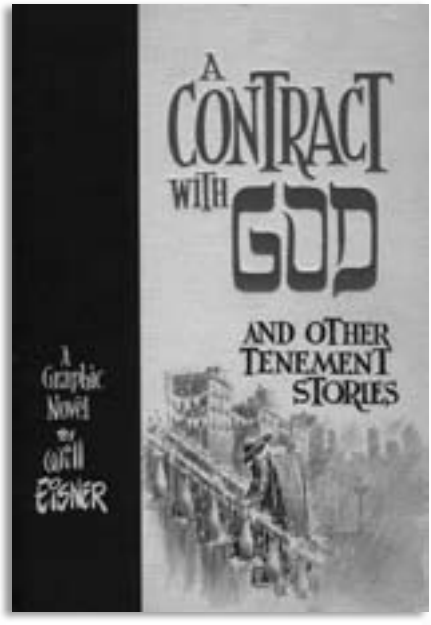
Graphic Novel

Die Globalisierung des Comics

VON KLAUS SCHIKOWSKI

Graphic Novel galore. Fernab allen Diskussionen, ob und wie denn der Begriff zu begründen sei, erscheinen weiterhin viele Bände, die diesem Begriff zugerechnet werden können. Der Spalt zwischen Comic und Graphic Novel ist auch in diesem Jahr ein wenig größer geworden.

Ende November 2010 war es erneut soweit und das Fernsehen (in diesem Fall die Kultursendung *Aspekte*) rief wieder einmal stolz aus, dass der Comic erwachsen geworden sei. Festmachen wollte man die Überwindung der Kindheit und der Adoleszenz tatsächlich an den Graphic Novels, in diesem Fall waren es *Haarmann* von Peer Meter und Isabel Kreitz und *Castro* von Reinhard Kleist (beide Carlsen Verlag) – denen natürlich jedwede Medienpräsenz von ganzem Herzen zu wünschen ist.
Aber dieses Erwachsenwerden der Form zieht sich wie ein roter Faden durch die letzten dreißig Jahre des Comics in der Bundesrepublik. Zunächst waren es die Comicromane in der Edition ComicArt des Carlsen Verlags, die vereinzelt die Kritiker jauchzen ließen; dann kamen die bahnbrechenden Werke *The Dark Knight Returns*, *Watchmen* und natürlich *Maus*, die eine ähnliche Reaktion hervorriefen, damals sagte man noch ganz schlicht Erwachsenencomic dazu; die Comic-Avantgarde um Hendrik Dorgathen und Anke Feuchtenberger hat zwar weniger eine breite Öffentlichkeit erreicht, aber auch in den 1990ern war die Freude über die Volljährigkeit groß; und als dann endgültig Werke wie Marjane Satrapis *Persepolis* oder Joe Saccos *Palästina* erschienen, die letzten Endes zum Graphic-Novel-Boom der Neuzeit führten, da konnte man es auch wieder vernehmen, die Mär



Rechts:
Das Cover der Originalausgabe von Eisners *A Contract with God*, 1978.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Aus *Batman - The Dark Knight returns*, 1986.
© DC Comics

vom Erwachsenwerden. Diese plakative Zustandsbeschreibung sagt eigentlich zweierlei aus: Erstens, der oder die Autorin hat sich mit der Comichistorie mehr am Rande und weniger eingehend beschäftigt und zweitens, das Erwachsenwerden des Comics hat etwas mit der gesellschaftlichen Akzeptanz zu tun. Um eine solche ringt der Comic in Deutschland eigentlich schon immer, aber nun hat man ein Werkzeug an die Hand bekommen, das scheinbar auch die verbohrtesten Köpfe zu überzeugen weiß: Der Begriff Graphic Novel.

Es würde zu weit führen, hier noch einmal aufzulösen, warum der Comic eigentlich nicht mehr erwachsen werden kann, aber der Begriff Graphic Novel ist ein Phänomen, so viel steht fest. Warum sonst öffnet dieser sämtliche Türen, sei es bei den Buchverlagen, beim Buchhandel oder gar beim Feuilleton? Denn 2010 war das Jahr »the Graphic Novel broke« – die Resonanz auf die als Graphic Novels gekennzeichneten Comics war hervorragend und die Lust am Veröffentlichen solcher griff sogar auf einige etablierte und branchenfremde Buchverlage über.
Das Marketinginstrument Graphic Novel hat also gegriffen. Denn nimmt man einfach nur den Begriff als Etikett, so hat er

seine Aufgabe voll und ganz erfüllt, ähnlich wie es einigen Jahren zuvor dem Manga ergangen ist – auch wenn natürlich dieser eine gänzlich andere Käuferschicht ansprach. Aber wenn nun Kinderbuchverlage bei Zeichnern nach Graphic Novels für Kinder verlangen, dann hat zwar das Etikett funktioniert, der Begriff aber wird weiterhin in der Schwebe gehalten. Man möchte ihn am liebsten als Füllwort für anspruchsvolle Comics einsetzen, nun gut, dagegen kann man sich nicht wehren, höchstens ärgern.
Der Begriff der Graphic Novel ist 2010 in Deutschland ein diffuses Gemisch aus Form und Inhalt. Anspruchsvoller als der herkömmliche Comic soll sie sein, die Graphic Novel, mit relevanten Themen und Inhalten. Diese Doktrin ist allerdings schon im Ansatz zweifelhaft, auch wenn sie auf Will Eisner zurückgeht, der ja nicht nur für die Popularität der Graphic Novel zuständig war, sondern diese auch in seinen Sekundärwerken analysierte. Wer allerdings bestimmt, wie man inhaltlichen Anspruch und Relevanz messen kann, das hat Eisner leider verschwiegen. Hinzu kommt, dass eine solche Relevanz von Eisner Ende der 1970er-Jahre eingefordert wurde und seitdem hat sich schließlich auch einiges getan. Heutzutage sind auch normale Fantasyalben so komplex erzählt, dass ein gewisser Anspruch nicht bestritten werden kann.
Darüber hinaus etablierte sich in Deutschland eine Abgrenzung durch formale Aspekte. Während sich in den verschiedenen Comic-Kulturen Trägermedien wie das comic book (das Heft) oder das Album durchsetzten, soll die Graphic Novel die Befreiung von allen Vorgaben bedeuten. Kleiner soll das Format sein, einem Buch ähnlich und sich im Umfang daran orientieren, wie lange man braucht, um diese spezifische Geschichte zu erzählen.
Das sind also Graphic Novels, neu ist das alles nicht, und viele Neuerscheinungen, die mit diesem Label daherkommen, sind leider schlicht und ergreifend schlechte Comics, da kann vorne draufstehen was will. Als Qualitätsmerkmal ist dieses Etikett nicht brauchbar. Die Graphic Novel ist also ein Hilfsbegriff, selbstverständlich umständlich (selbst dem etablierten Begriff Comic hängt immer noch das »comical« nach), aber als vorübergehende Hilfe durchaus auch akzeptabel. So könnte mit dem Begriff gelingen, was schon lange erhofft wird: Ein neues Image für den Comic zu finden, denn grafische Literatur, davon hat doch der Comic auch immer geträumt! Deshalb feiern die ganz Ahnungslosen das Genre als neue Literatur, oder sehen in den Graphic Novels ein literarisches Genre – die Germanisten werden sich freuen, denn Bildbeschreibungen gehörten allenthalben noch nicht zu ihren Aufgabengebieten.
In der Szene wird der Begriff allerdings kritisch gesehen. Der FAZ-Redakteur und ausgewiesene Comic-Experte Andreas Platthaus spricht im Zusammenhang mit Graphic Novels von einem »Marketingbegriff«, der Zeichner Reinhard Kleist von einem »Label«. Das Titel-Magazin (http://www.titel-magazin.de) gibt seinen Lesern auf die Frage: »Was sind Graphic Novels?«, zwei äußerst tendenziöse Antwortmöglichkeiten: »Pfff ... das ist doch nur ein anderes Wort für Comics«, bzw.: »Sie sind eher wie Bücher, Text und Bild ergänzen und kommentieren sich gegenseitig«. Entweder gut oder böse – dazwischen scheint kein Platz für die Graphic Novel zu sein.

Weiter geht's im COMIC REPORT 2011

FAST FACTS: Graphic Novel

Obschon es den Begriff in den USA schon seit den frühen 1960er Jahren gab, etablierte ihn die Kurzgeschichtensammlung *A contract with god* von Will Eisner, der sich damit 1978 von den Mainstream-Comics abgrenzen wollte. Eisner wollte mit seinen Büchern darauf aufmerksam machen, dass der Comic auch in der Lage ist, ambitionierter zu erzählen und relevante Inhalte wiederzugeben. Den Durchbruch erlangte die Graphic Novel mit den internationalen Erfolgen von Art Spiegelmans *Maus* oder Marjane Satrapis *Persepolis*. In Deutschland wird der Begriff sehr erfolgreich seit einigen Jahren auch als Marketingbegriff benutzt.

Rechts:
Aus *Persepolis* von Marjane Satrapi, 2003.
© Edition Moderne