



JULIANE BLANK

VOM SINN VND
VNSINN DES
BEGRIFFS
GRAPHIC
NOVEL.

BERLIN MMXIV.
CH. A. BACHMANN.



COMIQBOOK

No. V

On Comics, Graphic Novels, Mangas,
and Other Pictorial Narratives

www.COMIQBOOK.com

COMIQHEFT

No. V

Über Comics, Graphic Novels, Mangas
und andere Bilderzählungen

www.COMIQHEFT.de

© 2014 Christian A. Bachmann Verlag, Berlin

Die eingestreuten Holzschnitte stammen aus
Andrea Alciatos *Emblematum Libellus* (Paris 1534).

www.christian-bachmann.de

JULIANE BLANK

VOM SINN UND
UNSINN DES
BEGRIFFS
GRAPHIC NOVEL

Um das Spannungsfeld zwischen Sinn und Unsinn, in dem der Begriff »Graphic Novel« in seiner aktuellen Verwendungsweise gefangen ist, zu illustrieren, möchte ich eine Anekdote aus dem akademischen Alltag erzählen: 2010 habe ich an der Universität ein Seminar über Literaturadaptionen unterrichtet. In der ersten Sitzung fing ich an zu erklären, dass es verschiedene Arten von Literaturadaptionen gibt, z.B. in Filmen oder in Comics ... Und als ich beim Wort »Comics« war, meldete sich

eine Studentin und fragte irritiert: »Meinen Sie nicht Graphic Novels?« Anscheinend war es sehr wichtig, dass es zwischen schnöden Comics und anspruchsvolleren Graphic Novels einen Unterschied gibt und dass man sich an der Universität selbstredend mit letzteren befasst. An der Reaktion der Studentin wird eine Spaltung des Mediums Comic sichtbar, die entlang der Linie des Begriffs »Graphic Novel« verläuft und sowohl die Comicindustrie als auch die Comicforschung beeinflusst, wenn auch zu unterschiedlichen Teilen. Diese Spaltung basiert, wie Thomas Hausmanninger aufzeigt, auf der Mobilisierung des uralten »Schema[s] von Hochkultur und Trivialität«. ¹

Auch im deutschsprachigen Feuilleton wird der Begriff Graphic Novel dem Begriff Comic eindeutig vorgezogen, was damit zusammenhängt, dass sich der Comic überhaupt erst in Verbindung mit dem Begriff Graphic Novel im Feuilleton etabliert hat. ² Diese Verwendungsweise suggeriert, dass Graphic Novel etwas anderes und vor allem *besseres* ist als ein ›bloßer‹ Comic. So fasst auch Jan Baetens die primäre Funktion des Begriffs zusammen:

[T]he ›graphic novel‹ is, at least theoretically, used to make a clear-cut distinction between the ›good guys‹ and the ›bad guys‹, between comics pulp fiction and more or less high-art visual narratives in book-form whose ambition it is to save the literary heritage in an illiterate world [...].³

In diesem Sinne wird der Begriff vor allem von Verlagen eingesetzt. Um dem Leser den Status unmissverständlich vor Augen zu führen, haben deutschsprachige Comicverlage einen Graphic-Novel-Aufkleber eingeführt. Der Carlsen Verlag druckt auf seine nicht seriellen Comic-Publikationen schon seit längerer Zeit ein Graphic-Novel-Zeichen, das einem Stempel ähnelt und somit die Assoziation einer bestandenen Qualitätskontrolle erwecken kann. Angesichts der Etikettierungswut nicht nur deutschsprachiger Comicverlage wurde schon häufiger die Frage gestellt, ob es überhaupt einen realen Unterschied zwischen ›Graphic Novels‹ und ›Comics‹ gibt oder ob es sich lediglich um einen terminologischen Trick handelt. Thomas Hausmaninger bemerkt spöttisch: »Der Gehalt des Begriffs Graphic Novel ließe sich [...] mit Recht auf das reduzieren, was er haptisch ist, nämlich einen Auf-



kleber, der auf alles passt, an dem er haftet.«⁴ Diese pessimistische Einschätzung scheint auf den ersten Blick die aktuelle Begriffsverwendung, die von Verlagen und Buchhandel dominiert wird, treffend zu charakterisieren. Es soll hier jedoch zur Diskussion gestellt werden, ob die Comicforschung, die diese unreflektierte Begriffsverwendung zu Recht kritisiert, diesen Zustand so akzeptieren muss oder ob es nicht möglich sein könnte, der offenkundigen Unschärfe und Begriffsleere entgegenzuwirken.

Vor dem skizzierten Problemhintergrund wäre zunächst zu klären, wo der Begriff »Graphic Novel« herkommt, welche Funktion er in einer groß angelegten Imagekampagne für den Comic hat und welche Kritik man an ihm üben kann. Dies geschieht anhand von ausgewählten Beispielen aus dem aktuellen Diskurs über »Graphic Novels«, wie er von Comicschaffenden, Comicverlagen, VertreterInnen des Buchhandels und dem Feuilleton geführt und von der Comicforschung reflektiert wird. Vor allem soll in diesem Aufsatz jedoch der Versuch unternommen werden, den Begriff Graphic Novel, der nun einmal unleugbar da ist und eine gewisse Popu-

larität genießt, probeweise einmal ernstzunehmen, statt bloß seine Schwächen zu kritisieren und ihn abzulehnen. Es kann ausnahmsweise durchaus produktiv sein, sich zu fragen, wie der möglicherweise leere Begriff sinnvoll gefüllt werden kann.

Die Erfindung des Begriffs und des Konzepts Graphic Novel wird nach wie vor häufig Will Eisner zugeschrieben, obwohl das nicht ganz richtig ist. Das Konzept einer anspruchsvollen, geschlossenen Erzählung in Comicform wurde bereits vorher über Jahre hinweg in Fanzines diskutiert, wobei auch der Begriff »graphic novel« fiel. Besonders der Fanzine-Autor Richard Kyle ist mit Begriffen wie »graphic story«, »graphic narrative« und »graphic novel« in Verbindung zu bringen.⁵

Will Eisner selbst erzählt die Legende so: Als er 1978 die Kurzgeschichtensammlung *A Contract with God* fertig gezeichnet hatte, rief er den Verleger Oscar Dystel (Bantam Books) an, um ihm davon zu erzählen. Dieser hatte wenig Zeit und wollte schnell wissen, was ihm da angeboten wurde. Eisner dachte: »Don't tell him it's a comic, or he will hang up on you«. Also sagte er: »It's a graphic novel«.⁶ An

einer solchen anscheinend völlig neuen Form hatte Dystel großes Interesse und bat Eisner, das Manuskript vorbeizubringen. Als Eisner schließlich mit seinen Entwürfen auftauchte, war natürlich nur ein Blick nötig um zu erkennen, dass die angebliche Innovation ›nur‹ ein Comic war. *A Contract with God* erschien damals nicht bei diesem Verlag. Aber als das Buch schließlich bei einem anderen Belletristikverlag (Baronet Books) erschien, stand auf dem Cover »A Graphic Novel«.

Obwohl Eisner nicht der Erste ist, der von Graphic Novel spricht und auch nicht der Erste, der geschlossene, durchkomponierte Comics schafft, bleibt festzuhalten: Eisners *A Contract with God* ist der erste Fall, in dem das Konzept einer ernsthaften Comicerzählung in Buchform und der Begriff »Graphic Novel« auf dem Cover zusammen kommen.⁷ Auf diesem Umstand basiert auch die sich hartnäckig haltende Legende, bei Will Eisner habe alles angefangen. Dass sich der Gründungsmythos so lange gehalten hat, ist umso erstaunlicher, weil Will Eisner selbst eingeräumt hat, dass er den Begriff nicht erfunden hat. Dies bezeugt sein Biograf:

»I thought I had invented the term,« Eisner admitted, »but I discovered later that some guy thought about it a few years before I used the term. He had never used it successfully and had never intended it in the way I did, which was to develop what I believe was viable literature in this medium.«⁸

Dass der Eisner-Legende trotzdem weiterhin der Vorzug gegeben wird, mag mit einer gewissen Voreingenommenheit der akademischen Comicforschung gegen die fan-basierte Auseinandersetzung mit Comics zu tun haben.

Ein entscheidender Impuls zur Konsolidierung des Begriffs wurde Mitte der 1980er Jahre gesetzt. 1986 erschienen mit *Watchmen* von Alan Moore und Dave Gibbons und *The Dark Knight Returns* von Frank Miller zwei Meilensteine einer neuen Comicwahrnehmung.⁹ Obwohl beide Werke ursprünglich in Fortsetzungen erschienen, wurden sie sehr bald zu Büchern zusammengefasst und als ›Werke‹, als Graphic Novels, rezipiert.¹⁰ Von diesem Punkt an erschienen immer mehr Comics, die in die traditionellen Wahrnehmungsmuster für Comics nicht hineinpassten, weil sie den thematischen und strukturellen Erwartungsrahmen sprengten.

Heute sind Graphic Novels überall. Wenn man sich die Verlagskataloge anschaut, könnte man fast meinen, es würden nur noch Graphic Novels produziert. Sogar belletristische Verlage wie Suhrkamp schließen sich dem Trend an und bringen Graphic Novel-Reihen auf den Markt. Auch die Süddeutsche Zeitung nahm in ihre Bibliothek einen ›Kanon‹ von zehn international erfolgreichen Graphic Novels auf. Wenn Comics im Feuilleton besprochen werden, dann unter betonter Verwendung des Begriffs Graphic Novel und meistens mit Untertiteln wie »Der Comic ist erwachsen geworden« oder »Literatur in Bildern«. ¹¹

Diese Entwicklungen zeigen, dass es eine gesteigerte Aufmerksamkeit für den Comic gibt, die eng mit dem Begriff Graphic Novel verknüpft ist. Es gibt außerdem ein Bewusstsein dafür, dass dieser Begriff in irgendeiner Weise besser ist als »Comic«, weil er die Assoziation mit komischen Heftchen vermeidet. »Graphic Novel« ist in dieser Verwendungsweise ein Nobilitationsbegriff, der den Comic vor seiner eigenen peinlichen popkulturellen Vergangenheit¹²



auf die Ebene der Hochliteratur retten soll – nicht als Comic, sondern eben als Roman.¹³

Ergänzend ist festzuhalten, dass der Begriff Graphic Novel im englischen und im deutschen Sprachraum besonders beliebt ist. Vielleicht könnte man sogar sagen: Er wird nur dort gebraucht. In Italien heißen Comics *fumetti* (nach den Sprechblasen bzw. »wölkchen«), in Frankreich *bandes dessinées*. In keiner der beiden Sprachen besteht eine derartig starke Notwendigkeit, sich von dem »komischen« Beigeschmack des Begriffs *Comic* zu befreien wie im Englischen und Deutschen.

Die Begriffsgeschichte wäre damit in ihren Grundzügen umrissen, es bleibt jedoch die Frage nach einer Definition: Was soll das eigentlich sein, eine Graphic Novel? Eine neue Gattung innerhalb des Comics? Eine neue Comic-Generation? So eine Art Comic 2.0? Genau das Gleiche wie ein Comic, nur unter einem weniger vorbelasteten Titel?

Die Bedeutung des Begriffs »Graphic Novel« versteht, variiert, je nachdem, wer ihn aus welchem Blickwinkel und mit welchem Interesse verwendet.

Während es in der von Eisner angestoßenen Argumentation eher um die Begründung einer neuen Gattung ging, stellt der Gebrauch in den Fanzines der 1960er Jahre mehr die Idee einer allgemeinen Verwandlung des Mediums in Richtung eines ernstzunehmenden visuellen Erzählens in den Vordergrund, das dann »graphic narrative«, »graphic story« oder eben auch »graphic novel« heißt.¹⁴ In diesem Sinne wird der Begriff auch heute verwendet, um eine generelle Verwandlung des Mediums Comic terminologisch festzuhalten. Eddie Campbell, der vor allem durch die »Graphic Novel« *From Hell*¹⁵ bekannt wurde, deutet sogar an, der Begriff sei nichts anderes als »a new rubric for the medium [comic, J.B.] as it is now practised«, er bezeichne mithin eben keine neue *Gattung*, sondern den aktuellen Zustand des Mediums Comic im Allgemeinen.¹⁶

Auf Seiten der Verlage sowie des Feuilletons besonders im englisch- und deutschsprachigen Raum lässt sich eine geradezu enthusiastische Verwendung des Begriffs Graphic Novel verzeichnen. In Bezug auf seine verlegerische Verwendung bezeichnet Gab-

riel Gaudette den Begriff als ›trojanisches Pferd‹, mit dessen Hilfe es den Verlagen gelingen konnte, den Comic in einen der Hochkultur verschworenen Bereich der Öffentlichkeit einzuschmuggeln: »La stratégie du cheval de Troie a été reprise par les éditeurs afin de percer la forteresse du grand public et des acteurs du monde littéraire«. ¹⁷ Aus kulturwissenschaftlicher Perspektive ist vor allem auf den die bestehenden Hierarchien verfestigenden Aspekt des Begriffs Graphic Novel hinzuweisen: Hausmanninger mahnt an, dass der Begriff nichts anderes darstelle als »einen Versuch der Aufwertung *eines Teils* der Comics vom ›Schund‹ zur Kunst« und assoziiert seine Verwendung deshalb mit einem »Rückschritt im kulturellen Bewusstsein«. ¹⁸

Comicschaffende standen und stehen dem Begriff auch aus ganz anderen Gründen kritisch gegenüber. Alan Moore hat wiederholt zu bedenken gegeben, dass es in erster Linie darum zu gehen scheint, mithilfe des Begriffs mehr Comics für mehr Geld zu verkaufen:

It's a marketing term. [...] The problem is that »graphic novel« just came to mean »expensive comic book« and so what you'd get is people like DC Comics or Marvel comics – because »graphic novels« were getting some attention, they'd stick six issues of whatever worthless piece of crap they happened to be publishing lately under a glossy cover and call it The She-Hulk Graphic Novel, you know?¹⁹

Die ökonomische Ausbeutung des Begriffs kritisiert auch Scott McCloud, der betont: »What they [graphic novels, J.B.] are is a publishing shorthand that says: big fat comic with a spine – and people get that.«²⁰ Aus der Sicht dieser Comicschaffenden ist der Begriff also primär Aushängeschild einer groß angelegten Imagekampagne für den Comic, die dem Zweck dient, mehr Geld zu verdienen.

Im deutschsprachigen Raum wird seit Jahren ein enormer Werbeaufwand betrieben, um mit Hilfe des Begriffs Graphic Novel die »guten« Comics von den »minderwertigen« zu unterscheiden. Seit 2008 gibt es einen Flyer verschiedener Verlage, der den Begriff Graphic Novel erklären und seine Verbreitung fördern soll.²¹ Der Flyer beinhaltet jeweils einen kurzen Comic, der erläutert, was Graphic No-

vels sind, sowie eine Reihe von Empfehlungen. Die erste Version dieses Flyers mit einem Comic von Sebastian Oehler und Sascha Hommer stellt Graphic Novels vor als »Comics mit Themen, die sich nicht mehr nur an Kinder und Jugendliche, sondern an erwachsene Leser richten«, definiert Graphic Novel also rein thematisch und nicht durch einen formalen Unterschied zu anderen Comics.²² Der Comic der zweiten Flyer-Version von 2010 bettet die Erläuterung des Begriffs in eine Art Hipster-Liebesgeschichte von Kati Rickenbach ein: Ein junger Mann geht mit einer jungen Frau nach Hause. Sie zeigt ihm ihre Graphic-Novel-Sammlung und erklärt dem Unwissenden, dass Graphic Novels eben nicht nur Comics sind: »Ich dachte, das seien Comics?« »Schon ... aber mehr wie Bücher und mit Themen, die sich eher an Erwachsene richten.«²³ Die Überzeugungskraft der Erklärung bleibt hier allerdings deutlich hinter der Putzigkeit des Comics zurück.

Der Flyer und sein Erfolg belegen eindrucksvoll die Wirksamkeit des Begriffs Graphic Novel, die die Eroberung des Buchmarktes erleichterte. Er ist als

Teil der Imagekampagne für den Comic zu betrachten, die den Begriff Graphic Novel zur Aufwertung des Mediums in der literarischen Öffentlichkeit einsetzt.²⁴ Auf diese Kampagne sind besonders die Feuilletons der überregionalen deutschsprachigen Zeitungen, in denen bis etwa 2003/2004 so gut wie keine Comics besprochen wurden,²⁵ angesprochen. Der Begriff Graphic Novel bot sich hier als eine Möglichkeit an, Comics so besprechen zu können als seien sie Literatur. Nicht zuletzt ist es der Aufmerksamkeit, die durch das Feuilleton erzeugt wurde, zu verdanken, dass wir in den letzten zehn Jahren geradezu einen Graphic-Novel-Hype beobachten konnten.²⁶

Dieser Hype, so sehr er von Comicschaffenden und ForscherInnen inzwischen auch belächelt wird, hat auch positive Effekte gezeitigt. In gewisser Hinsicht kann man die Imagekampagne unter der Fahne des Begriffs Graphic Novel durchaus als erfolgreich bezeichnen, wie auch Dirk Rehm, Gründer des Reprodukt Verlags, zähneknirschend eingestehen muss:

Ich mag ihn [den Begriff Graphic Novel; J.B.] nicht so wirklich, weil ich ihn als reines Marketinginstrument



betrachte. Wir machen das, seit der Verlag existiert, bloß hieß es früher Comic und jetzt nennt man es Graphic Novel. [...] Aber klar, das Publikum findet den Begriff super. Und wenn das hilft, Comics populärer zu machen, finde ich ihn auch sinnvoll.²⁷

Wie auch Rehm einräumt, ist es mithilfe des Begriffs unwiderlegbar gelungen, eine größere Aufmerksamkeit für das Medium Comic zu erzeugen. Zweifellos hat sich das Konzept einer Graphic Novel auch auf die Produktion von Comics ausgewirkt. Auch wenn viele Comicschaffende den Begriff ablehnen, hat doch das Bewusstsein, dass es neuartige, andere Comics gibt, dazu geführt, dass *mehr* neuartige, andere Comics produziert werden. Es ist ein neues Selbstbewusstsein des Comics entstanden, von dem das Medium und die Comicschaffenden profitieren, das aber natürlich auch im ökonomischen Sinne ausgebeutet werden kann.

Der Begriff Graphic Novel wird enthusiastisch verwendet, ist jedoch nicht einheitlich definierbar. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der aktuellen Comiclandschaft stolpert gewissermaßen immer wieder über die teilweise offenkundig unsin-

nige Verwendung des Begriffs.²⁸ Hier interessieren deshalb nicht so sehr die verschiedenen definitiven Versuche, sondern die Frage, welche Eigenschaften einem Comic damit zugeschrieben werden, dass man ihn als Graphic Novel bezeichnet. Diese Frage stellt auch Jan Baetens in den Vordergrund – und zwar in doppelter Perspektive: »First, what do we mean when we say that a graphic novel is (or can be) a literary work? And second, what is it good for, when we call a graphic novel a work of literature?«²⁹ Mit anderen Worten: In welche Tradition wird der Comic mit dem Anspruch, irgendeine Art von »Roman« zu sein, gestellt? Aus dem in erster Linie nicht-wissenschaftlichen Diskurs (getragen z.B. von Verlagen und Medien) lassen sich vier Hauptpunkte herauskristallisieren, die immer wieder als Kriterien der Abgrenzung vom »normalen« Comic genannt werden und in diesem Diskurs als zentrale Argumente für die Aufwertung des Comics dienen:

1. Graphic Novels erzählen eine abgeschlossene Geschichte. Dieses Charakteristikum wird zur Abgrenzung von der seriellen Produktion von Comics in Heftreihen

herangezogen. Diese Unterscheidung wird natürlich nicht nur auf der Ebene des Formats bedeutsam, sondern betrifft auch die Art der Produktion sowie, nicht zuletzt, die narrative Struktur des betreffenden Comics. Die Abgeschlossenheit ermöglicht es, den Comic mehr als ein ›Werk‹ zu betrachten, möglicherweise sogar als ein *Kunstwerk*.

2. Graphic Novels richten sich eher an Erwachsene.

Damit werden Graphic Novels von der lange Zeit dominanten Vorstellung von Comics als unterhaltenden Heftchen für Kinder und Jugendliche abgegrenzt. Mit der Inanspruchnahme einer neuen Zielgruppe wird auch eine gewisse Ernsthaftigkeit behauptet.

3. Graphic Novels unterliegen keinen thematischen oder strukturellen Einschränkungen.

Hier geht es vor allem darum, deutlich zu machen, dass die üblichen Umfangsbeschränkungen der Comic-Industrie (16, 32 oder 64 Seiten im Heftformat) für die neuen Comics, die Graphic Novels genannt werden, nicht gelten. Graphic Novels sind

so lang, wie es braucht um die Geschichte zu erzählen, ob es nun 50 Seiten in Anspruch nimmt oder 500. Auch das Format richtet sich nach den Erfordernissen der Geschichte und nicht nach den Druckgewohnheiten der Verlage.

4. Graphic Novels sind komplexer und anspruchsvoller als andere Comics.³⁰

Das kann sich zum einen auf den Aufbau beziehen – z.B. können Handlungen mehrsträngig und verschachtelt sein –, zum anderen aber natürlich auch auf das Thema. Unter anspruchsvolleren Themen versteht man meistens solche, die im Comic lange Zeit unüblich, wenn nicht gar undenkbar waren, z.B. Krankheit, autobiografische Themen, und nicht zuletzt historische Themen wie z.B. ›Großthemen‹ wie die Shoa.

Wie bereits oben angedeutet, ist auch die Comicforschung mit dem Begriff Graphic Novel in seiner momentan beobachtbaren Verwendung nicht unbedingt glücklich. Die Frage steht im Raum, wie man mit dem Begriff umgehen kann und ob man ihn ak-

zeptieren muss. Es ist aber inzwischen nicht mehr zu leugnen, dass er sich etabliert hat. Zudem ist es recht wahrscheinlich, dass er uns noch eine Weile erhalten bleiben wird: »Es steht angesichts solcher Entwicklungen zu vermuten, dass die Graphic Novel gekommen ist, um zu bleiben«. ³¹ Vor diesem Hintergrund erscheint es vielversprechender, den Begriff Graphic Novel versuchsweise nachträglich mit einem Sinn zu füllen, den der Begriff in seiner aktuellen Verwendungsweise offenkundig nicht hat. Dies soll zunächst aus Sicht der Literaturwissenschaft versucht werden, indem der Begriff von seiner »Novel«-Seite, genauer: aus der erzähltheoretischen Perspektive, hinterfragt wird. Diese Idee ist nicht neu. Hausmanninger hat den bisherigen Diskurs über erzähltechnische Besonderheiten der Graphic Novel jedoch zu Recht als unterkomplex und unbefriedigend kritisiert: Der erzähltheoretische Charakterisierungsversuch bleibe immer wieder in der leeren Floskel stecken, dass Graphic Novels »anders« erzählen. ³² Vor diesem Hintergrund soll das Experiment versucht werden, die Zuschreibung einer gewissen Romanhaftigkeit ernst zu neh-

men und zu untersuchen, was der »Grafische Roman« tatsächlich mit dem verbalen Roman zu tun haben könnte und welche konkreten romanhaften Eigenschaften für die Graphic Novel in Anspruch genommen werden können.

Der Roman gilt heute als die ›Königsgattung‹ der Literatur. Ihn genau zu definieren, gestaltet sich schwierig, da er extrem vielgestaltig ist und unter den Vertretern der Gattung nur noch eine Art vage Familienähnlichkeit besteht. Das *Reallexikon für deutsche Literaturwissenschaft* definiert Roman als einen »Sammelbegriff für umfangreiche, selbständig veröffentlichte fiktionale Erzähltexte«. ³³ Das *Sachwörterbuch der Literatur* beschränkt sich gar nur auf die Definition »ep[ische] Großform in Prosa«. ³⁴ Es gibt weder einen Konsens darüber, was »umfangreich« heißt, noch konnte man sich jemals auf inhaltliche oder formale Gattungsregeln einigen, da potenziell jeder neue Roman mühelos in der Lage wäre, diese abstrakten Regeln zu sprengen. Der Roman kann, kurz gesagt, fast alles. Und genau diese Universalität ist es, die nun auch für den Comic in Anspruch genommen wird. Mit dem Begriff Gra-

phic Novel wird also nicht so sehr eine bestimmte Fähigkeit des verbalen Romans auf den Comic übertragen, sondern vielmehr ein generelles Vermögen behauptet.

Im englischen und spanischen Sprachraum hat sich im Gegensatz zu dem auf der Wurzel *romanz* basierenden Begriff »Roman«³⁵ eine Gattungsbezeichnung durchgesetzt, die auf die Wurzel *novella* zurückgeht. Damit wird bereits rein terminologisch ein anderer Schwerpunkt gesetzt. Statt den Elementen, die als ›romanhaft‹ in Verruf gerieten, betont die angelsächsische Tradition der »novel« eher einen ›realistischen‹ Aspekt und geriert sich als eine Geschichte aus dem Leben moderner Individuen. Diese Entwicklungslinie spaltete sich im Laufe des 18. Jahrhunderts von der Tradition der *romance* ab. Richard Chase stellt grundlegend fest: »Doubtless the main difference between the novel and the romance is in the way in which they view reality. The novel renders reality closely and in comprehensive detail«.³⁶ Mit dem Blickwinkel auf die Realität geht auch ein anderer Umgang mit Handlung, Plot und Figuren einher: Während die *romance* sich eher auf

Handlung im Sinne von Abenteuern konzentriert, liegt der Schwerpunkt der *novel* eher auf den Charakteren, ihrer Beziehung zu einander, zu ihrer sozialen Umgebung und zu ihrer eigenen Geschichte.³⁷ Das, was im Englischen *novel* heißt, weist somit von Anfang eine Ausrichtung auf die ›Wirklichkeit‹ auf.³⁸

In den *novels*, die sich von der Form der *romance* abgrenzen, geht es somit häufig darum, die Auseinandersetzung des modernen Individuums mit der Außenwelt zu beleuchten. Dieses Strukturmuster besteht bis heute weiter und man kann durchaus überlegen, ob diese Tradition auch zu den Eigenschaften gehört, die mit dem Begriff *Graphic Novel* für den *Comic* in Anspruch genommen werden. Unter den *Comics*, die in den letzten Jahren als *Graphic Novels* veröffentlicht wurden, finden sich zumindest einige, für die ein solches, geradezu bildungsromanhaftes Muster gelten kann. Man könnte zum Beispiel an Craig Thompsons *Blankets* denken, an Alison Bechdel's *Fun Home*, eventuell auch an Marjane Satrapi's *Persepolis* und Daniel Clowes' *Ghost World*. All diese *Comics* zeigen die Entwicklung eines jungen

Menschen bis zu einem Punkt, an dem er/sie einen gewissen Platz in der Welt gefunden hat und zu einer Entscheidung gekommen ist, wer er/sie sein will. Ein wichtiger Bestandteil dieser Erzählungen ist die Darstellung der Innenwelt der ProtagonistInnen – auch hierin kann man eine Parallele zum literarischen Roman sehen, der dazu prädestiniert ist, Innerlichkeit darzustellen.³⁹ In Graphic Novels wie *Blankets* geschieht dies z.B. indem die ›innere‹ Wirklichkeit der Hauptfigur auf die visuelle Ebene der ›äußeren‹, objektiven Wirklichkeit gehoben wird. So ergeben sich ›uneigentliche‹ Bilder, die metaphorisch zu verstehen sind, wie z.B. ein ganzseitiges Panel, in dem der Protagonist gerade dabei ist, seine Zeichnungen zu verbrennen – ein Zeichen seiner Hinwendung zu ernsthafteren Lebensaufgaben. Das ist die äußere Wirklichkeit. Was wir aber auch sehen, sind ebendie Zeichnungen, die hier verbrannt werden, wie sie aus dem Mund des Protagonisten hervorbrechen.⁴⁰ Diese visuelle Metapher für die Ununterdrückbarkeit des künstlerischen Ausdrucks holt das innere Erlebnis des Protagonisten auf die visuelle Oberfläche des Comics.

Craig Thompson, der Zeichner und Autor von *Blankets*, beont in einem Interview auch seine bewusste Entscheidung für ›innere‹ Handlung:

I definitely felt at that time that the medium was better suited to quieter, more intimate stories, rather than fast-paced, sci-fi action comics. That niche has been replaced by video games and Hollywood blockbusters. Comics can now embrace their natural tendencies to be quiet.⁴¹

Wie eben angedeutet, lassen sich an neueren Comics, die als Graphic Novels bezeichnet werden, durchaus konkrete ›romanhafte‹ Eigenschaften feststellen, auch wenn der Gedanke, die Graphic Novel stelle sich in irgendeiner Weise in die Tradition des literarischen Romans, von einigen Comicschaffenden vehement abgelehnt wird. »We are not in any way referring to the traditional literary novel«, behauptet Eddie Campbell in seinem *Graphic Novel Manifesto*⁴² – aber dieser Abwehrhaltung widerspricht die aktuelle Realität der Comic-Veröffentlichungen. Auch wird die ablehnende Haltung gegenüber Traditionen von Medium und Gattung nicht von allen Comicschaffenden geteilt. Alan Moore z.B., ohnehin jemand, der sich in erster Linie als *writer*

versteht, findet zwar den Begriff Graphic Novel unsinnig, räumt jedoch ein, dass gewisse Aspekte der Comics, die als Graphic Novels bezeichnet wurden, durchaus als romanhaft betrachtet werden können – wobei seine Terminologie zugegebenermaßen nicht unbedingt literaturwissenschaftlich ist:

the thing that happened in the mid-'80s was that there were a couple of things out there that you could just about call a novel. You could just about call *Maus* a novel, you could probably just about call *Watchmen* a novel, in terms of *density, structure, size, scale, seriousness of theme*, stuff like that.⁴³

Wie Alan Moore betont, kann man Comics wie *Maus* und *Watchmen* jedoch nur »just about« einen Roman nennen. Damit soll nicht gesagt sein, dass es Romane *sind*. Es ist jedoch durchaus möglich, strukturelle Elemente auszumachen, die häufig als Charakteristika von (post-)modernen Romanen genannt werden. So weist Alan Moores und Dave Gibbons' »Graphic Novel« *Watchmen* z.B. eine polyphone Erzählweise auf, die mit Binnenhandlungen und visuellen »Symmetrien« arbeitet.⁴⁴



Wenn man sich also einmal entschließt, den Begriff Graphic Novel – trotz seiner teilweise unsinnigen Verwendung im Comicbetrieb und in den Medien – ernstzunehmen, gibt es mehrere Möglichkeiten ihn nachträglich zu füllen. Es ist sehr gut möglich, dass es so gut wie nichts bedeutet, wenn Verlage und Medien von Graphic Novels sprechen. Es ist ebenso gut möglich, dass die Begriffsprägung primär ein Versuch war, das Medium Comic zu nobilitieren und nicht schon eine konkrete Inanspruchnahme bestimmter Eigenschaften des literarischen Romans darstellt. Wenn man jedoch die Entwicklung der so genannten Graphic Novel seit den späten 1980er Jahren genau betrachtet, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass desto mehr Comics tatsächlich vom Vermögen und der Funktionsweise des verbalen Romans inspiriert sind, je mehr sich der Begriff Graphic Novel durchsetzt. Der Begriff hatte also nicht nur Einfluss auf die Außenwahrnehmung von Comics, sondern offenbar auch auf seine Selbstwahrnehmung.

Craig Thompson, der inzwischen mit *Blankets* (582 Seiten) und *Habibi* (665 Seiten) bereits zwei Gra-

phic Novels von gewaltigem Umfang vorgelegt hat, beschreibt seine Arbeitsweise in Begriffen, die eher an schriftstellerische Arbeit denken lassen: Für *Blankets* z.B. fertigte er zunächst eine komplette Rohfassung mit Miniaturbildern und komplettem Text an,⁴⁵ um diese dann wieder und wieder zu überarbeiten – ein Verfahren, das im Comicbetrieb in dieser Ausführlichkeit nicht unbedingt üblich ist.

I started with just a sort of outline on notecards, but then I spent a year – a whole year, part-time – doing a thumbnail rough, and I edited that a few times before I started on the pages. So in some sense it was almost as if I had finished the book already. I worked the thumbnails to satisfaction, and it was weird to start the final pages, because it was like, well, I'd just finished the story.⁴⁶

Thompson ist 1975 geboren und gehört somit zu einer Generation, deren aktives Schaffen bereits auf Comics wie *Watchmen* und *Maus* aufbauen kann, für die also Graphic Novel sozusagen von Anfang an ›da war‹. Es scheint in dieser Generation von Comicschaffenden ein stärkeres Bewusstsein dafür zu geben, was ein Konzept von Graphic Novel abgesehen von Imagepflege noch leisten kann. Auch Adri-

an Tomine, Jahrgang 1974, gehört zu den US-amerikanischen Comiczeichnern, deren künstlerische Laufbahn bereits von Anfang an durch die Präsenz des Begriffs Graphic Novel und die Entwicklung in eine romanhafte Richtung geprägt war.⁴⁷ Er nimmt Graphic Novel als eine reale Strömung wahr, von der man sich als Comiczeichner auch bedroht fühlen kann:

When I finally sat down to work on my next comics project, I felt obligated to attempt a real »graphic novel«. I was looking at these giant tomes that some of my peers were working on, and I felt really envious of that kind of achievement. It also just seemed like that was the direction everything was moving in.⁴⁸

So weit lautet meine These also: Der Begriff Graphic Novel wurde zwar in erster Linie als Marketing-Begriff eingeführt und wird in diesem Sinne bis heute inflationär verwendet, aber es gibt auch eine gewissermaßen nachfolgende Entwicklung des Comics in eine Richtung, die durchaus von Verfahren literarischen Erzählens und von literarischen Produktionsmethoden beeinflusst scheint.

Die Parallelisierung von Graphic Novel mit dem herkömmlichen Roman birgt eine Gefahr für die Comicforschung in sich, nämlich die Gefahr, dass Comics wieder nach rein literarischen Kriterien untersucht werden. Comics sind aber natürlich keine rein sprachlichen Texte, sondern visuell-verbale Hybridformen, deren spezifische Erzählweise sich typischerweise durch das Zusammenwirken dieser beiden Ebenen ergibt. Die Aspekte des verbalen Romans, die dem Comic hier versuchsweise unterstellt wurden, werden im Comic ganz anders realisiert. Romanhafte Eigenschaften werden hier somit eher als abstrakte Qualitäten betrachtet, die nicht an eine spezifische Erscheinungsform gebunden sind, sondern sich in unterschiedlichen Medien je anders materialisieren können. Im Comic geschieht das natürlich in erster Linie auf der visuellen Ebene. Aus diesem Grund liegt es nahe, als eine weitere Möglichkeit der Begriffsfüllung eine Verbindung zur Tradition visuellen Erzählens in der bildenden Kunst in Betracht zu ziehen, also sozusagen dem »grafischen« Teil des Begriffs Graphic Novel nachzugehen. Auch diese Spur wurde bereits verfolgt,

mir scheint jedoch, dass ihr Potenzial in Bezug auf die Frage nach grafischem, romanhaften Erzählen noch nicht ausgeschöpft ist. Rein begrifflich wäre, von Graphic Novel ausgehend, an die so genannten Bildromane zu denken, deren Blütezeit in den 1920er und 1930er Jahren anzusetzen ist und als deren bekanntester Vertreter Frans Masereel gelten kann. Masereel hat über 50 Bücher ohne Worte veröffentlicht, die er selbst als Romane versteht.⁴⁹ Masereels US-amerikanischer Kollege Milt Gross stellt seine Bildgeschichte *He Done Her Wrong* (1930) sogar im Untertitel in die Tradition der »Great American Novel«.⁵⁰

Masereels Bildromane bestehen aus einzelnen Holzschnitten im gleichen Format, die ohne Worte eine abgeschlossene Geschichte erzählen. Die Holzschnitte füllen jeweils eine ganze Seite und folgen mit Abstand einer Leerseite aufeinander, sie müssen also einzeln nacheinander betrachtet werden. Zwischen den einzelnen Bildern gibt es mehr oder weniger große Lücken, die der Betrachter ergänzen muss. Die Kunst des Bildromans bei Masereel besteht darin, diese Lücken zu handhaben, so dass

genug Informationen vorhanden sind um einen Zusammenhang zwischen zwei Bildern herstellen zu können, aber nicht so viele, dass es redundant wird. Die Regie dieser ›Leerstellen‹ über einen längeren Zeitraum der Handlung ist etwas, das der Comic möglicherweise auch vom Bildroman ›gelernt‹ hat.⁵¹ Der wortlose Bildroman hat etwas entwickelt, was für die Akzeptanz des Konzepts Graphic Novel sehr wichtig ist: Er kann Betrachter dazu bringen, Bilder so zu verknüpfen, als würden sie eine Geschichte lesen. Dieses Merkmal hat auch Will Eisner interessiert, der in seinen theoretischen Schriften Mase-reel und den amerikanischen »Bildromancier« Lynd Ward als maßgebliche Einflüsse nennt und sich intensiv mit ihrer Art von visuellem Storytelling auseinandergesetzt hat.⁵² Auch der Comiczeichner Peter Kuper sieht sich in dieser Tradition, was in seinen häufig an Holzschnitte erinnernden Scratch-board-Zeichnungen deutlich sichtbar wird.⁵³ Es soll wohlgemerkt nicht darum gehen, Formen visuellen Erzählens rückwirkend dem Comic einzuverleiben, wie es häufig mit den Bildgeschichten von Wilhelm Busch oder Rodolphe Töpffer ver-

sucht wurde.⁵⁴ Motiviert werden solche nachträglichen Reklamationen einer visuellen Erzählung für den Comic meistens von einem Aufwertungsgedanken – wobei das Ziel entweder eine Aufwertung der ZeichnerInnen (als fortschrittliche Comicschaffende *avant la lettre*) oder des Comics (als Bestandteil einer Tradition der bildenden Kunst) sein kann. Der Ertrag der Behauptung, das alles, was in Bildern erzählt, schon Comic ist, ist sehr gering. Aber wie der Bildtheoretiker Lambert Wiesing in einem Vortrag mit ironischem Blick auf den Vereinnahmungswahn mancher Comicforscher bemerkte: Es ist doch nicht schlimm, wenn das keine Comics sind. Es ist viel interessanter, dass es sehr viele leicht unterschiedliche Formen visuellen Erzählens gibt.⁵⁵

Statt also den Comic als aktuelle Form visuellen Erzählens mit anderen Formen zusammenzuwerfen, wäre es aussichtsreicher, zu fragen, was der Comic aus diesen Formen visuellen Erzählens ›gelernt‹ haben könnte – welche Verbindungen sich offenbaren, wenn man davon ausgeht, dass es eine Traditionslinie gibt. Genauer gesagt, wurden hier gleich zwei Traditionslinien aufgezeigt, in die man die Graphic

Novel stellen kann, um der aktuell dominierenden unsinnigen Begriffsverwendung eine sinnvollere Alternative zur Seite zu stellen. Zum einen wäre die Traditionslinie des Romans zu nennen, die den *Novel*-Teil des Begriffs aufgreift, zum anderen die des *grafischen* Erzählens. Damit sollen keine erschöpfenden Erklärungsmodelle für das Phänomen Graphic Novel geliefert werden. Es sollen vielmehr Richtungen angedeutet werden, in die sich zu denken lohnt. Gegen den eklatanten Un-Sinn der üblichen Verwendung kann auf diese Weise die Idee gestellt werden, dass man mit dem Begriff Graphic Novel auch Traditionen aufrufen kann, die mit dem Comic tatsächlich etwas zu tun haben.



ANMERKUNGEN

1 Thomas Hausmanning: Die Hochkultur-Spaltung. »Graphic Novels« aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive. In: Dietrich Grünewald (Hg.): Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Essen 2013, S. 17–30, hier S. 17.

2 Zur Behandlung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton vgl. Stephan Ditschke: Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003. In: Ders./Katerina Kroucheva/Daniel Stein (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld 2009, S. 265–280, und Stephan Ditschke: Die Stunde der Anerkennung des Comics? Zur Legitimierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton. In: Thomas Becker (Hg.): Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Essen/Bochum 2011, S. 21–44.

3 Jan Baetens: Introduction. Transatlantic Encounters of the Second Type. In: Ders. (Hg.): The Gra-

phic Novel. Leuven 2001, S. 7–9, hier S. 7. Baetens bezieht sich auf die Situation in den USA und Großbritannien; mit einigen Jahren Verzögerung ist seine Bemerkung aber sicherlich auch auf den deutschsprachigen Raum zu übertragen.

4 Hausmanninger 2013, S. 19.

5 Vgl. Bill Schelly: Founders of Comic Fandom. Profiles of 90 Publishers, Dealers, Collectors, Writers, Artists and Other Luminaries of the 1950s and 1960s. Jefferson 2010, S. 116.

6 Bob Andelman: Will Eisner. A Spirited Life. Milwaukee 2005, S. 290. Die Geschichte von der Begriffsprägung wird auch in anderen Eisner-Biografien so kolportiert.

7 Vgl. Andrew D. Arnold: The Graphic Novel Silver Anniversary. In: Time Magazine, 14.11.2003; online verfügbar unter: <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,542579,00.html> (02.09.2014).

8 Andelman 2005, S. 201.

9 Außerdem erschien 1986 auch der erste Teil von Art Spiegelmans *Maus* als Buch, nachdem er zunächst in Fortsetzungen im Comicmagazin *RAW* publiziert worden war. Zur Bedeutung der drei Publikationen für die öffentliche Wahrnehmung von Comics vgl. Rocco Ver-

saci: This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature. New York/London 2007, S. 9 f.

10 Hier zeigt sich ein Aufwertungsmechanismus von Comics, der auf der Zuschreibung eines autonomieästhetischen »Werkcharakters« basiert und der im feuilletonistischen Comicdiskurs bis heute ein zentrales Mittel der Legitimation von »Graphic Novels« darstellt; vgl. Ditschke 2011, S. 25 f. und 30.

11 Zur Wiederholung des Attributs »erwachsen« auch Hausmanninger 2013, S. 29.

12 Gabriel Gaudette spricht von der »passé hon-teux« des Comics, die besonders die Verlage durch den Begriff Graphic Novel überwinden zu können glauben; Gabriel Gaudette: Tensions, prétentions et galvaudage; gains et écueils du roman graphique comme stratégie du cheval de Troie en Amérique du Nord. In: Kinephanos 2 (2011) 1, S. 31–50, hier S. 33; <http://www.kinephanos.ca/2011/romans-graphiques/> (02.09.2014).

13 Zur Rolle der »Umwertung der Gattungsbezeichnung ›Graphic Novel‹« im Rahmen einer »Literarisierung« des Comics im deutschsprachigen Feuilleton vgl. Ditschke 2011, S. 36.

14 Eines der wichtigsten Fanzines der späten 1960er und frühen 1970er hieß bezeichnenderweise *Graphic Story Magazine*.

15 *From Hell* ist ein weiterer Fall eines Comics, der zunächst in Fortsetzungen erschien (1991–1998), heute aber hauptsächlich als Graphic Novel und somit als autonomes »Werk« wahrgenommen und vermarktet wird.

16 Eddie Campbell: What is a Graphic Novel? In: *World Literature Today* 81 (2007) 2, S. 13.

17 Gaudette 2011, S. 45.

18 Hausmanninger 2013, S. 25 (Herv. J.B.) und S. 29.

19 Alan Moore, Interview mit Barry Kavanagh, 17.10.2000; <http://blather.net/articles/amoore/northampton.html> (02.09.2014).

20 Zit. nach: Bob Thompson: Drawing Power. In: *The Washington Post*, 24.08.2008; auch: http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/08/22/AR2008082201263_pf.html (02.09.2014).

21 Vgl. Sebastian Oehler [Begründer des Flyers, J.B.] im Interview mit Felix Giesa, 12.09.2008. http://www.satt.org/comic/08_09_gn.html (02.09.2014). Der Flyer liegt in Comicläden und auf Messen aus, steht aber auch auf den Internetseiten der beteiligten Verlage zum Download zur Verfügung.

22 Was sind Graphic Novels? Eine kurze Einführung. Flyer verschiedener Comicverlage. 1. Version 2008;

auch <https://www.pictopia.at/images/stories/PICS/graphic-novel-flyer.pdf> (02.09.2014).

23 Was sind Graphic Novels? Eine kurze Einführung. Flyer verschiedener Comicverlage. 2. Version 2010; z.B. auf: http://www.carlsen.de/uploads/comic/graphic_novel_flyer.pdf (02.09.2014).

24 Vgl. auch Hausmanninger mit Verweis auf ein Gruppeninterview mit VertreterInnen von Zeitungen, Comicverlagen und Buchhandel; Hausmanninger 2013, S. 19.

25 Vgl. Ditschke 2009, S. 267.

26 Vgl. Stephan Ditschke auf der verlagsübergreifenden Informations-Webseite *graphic-novel.info*; Fünf Fragen: Stephan Ditschke | Literaturwissenschaftler. In: <http://www.graphic-novel.info/?p=7060> (02.09.2014).

27 Michael Brake, Interview: Alternative Verleger über Comics. »Sonst müssen alle Quatsch machen«. In: die tageszeitung, 16.12.2011; auch: <http://www.taz.de/Alternative-Verleger-ueber-Comics/!83857/> (02.09.2014).

28 Zur Illustration: Eddie Campbell berichtet von einer nachträglichen Umtaufe eines 8-seitigen Comics in eine »Graphic Novel«; vgl. Campbell 2007.

29 Jan Baetens: *Graphic Novels. Literature without Text?* In: *English Language Notes* 46 (2008) 2, S. 77–88, hier S. 78.

30 Ditschke stellt fest, dass Komplexität einen der wichtigsten »reflexionsgeschmacklichen Wertmaßstäbe[]« im feuilletonistischen Diskurs darstellt; Ditschke 2011, S. 32.

31 Hausmanninger 2013, S. 19.

32 Ebd.

33 Hartmut Steinecke: *Roman*. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 3. Hg. v. Jan-Dirk Müller. Berlin/New York 2007, S. 317–322, hier S. 317.

34 Gero von Wilpert: *Roman*. In: *Ders.: Sachwörterbuch der Literatur*. Stuttgart 8., verb. u. erw. Aufl. 2001, S. 697–703, hier S. 697.

35 Vgl. Steinecke 2007, S. 318.

36 Richard Chase: *The American Novel and its Tradition*. Baltimore/London 1980, S. 12.

37 Vgl. ebd.

38 Vgl. Steinecke 2007, S. 318.

39 Vgl. zum Bildungsroman als »Roman der Innerlichkeit«: Rolf Selbmann: *Der deutsche Bildungsroman*.

Stuttgart, Weimar 2., überarb. u. erw. Aufl. 1994, S. 18. Die Ausführungen Selbmanns können auf andere Formen des Romans ab dem ausgehenden 18. Jahrhundert übertragen werden, da sich mit der Etablierung des Bildungsromans in Deutschland auch in anderen Sprachräumen das Konzept der ›Entwicklung‹ einer Figur als zentrales Prinzip der Romanhandlung herauskristallisierte.

40 Craig Thompson: Blankets. A Graphic Novel. Marietta 2011, S. 60. In der Erstauflage von 2003 lautete der Untertitel übrigens noch »An illustrated novel«.

41 Fundamentals. Meakin Armstrong Interviews Craig Thompson. In: Guernica. A Magazine of Art & Politics, September 2011; www.guernicamag.com/interviews/3073/thompson_interview_9_15_11/ (21.12.2013).

42 Eddie Campbell's (Revised) Graphic Novel Manifesto; <http://wasaaak.blogspot.de/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html> (02.09.2014).

43 Moore 2000, Herv. J.B.

44 Polyphonie ist im Comic nicht unbedingt an tatsächliche ›Stimmen‹ gebunden, sondern manifestiert sich in einem häufigen Perspektivenwechsel, der selbstverständlich in erster Linie visuell realisiert wird. Vgl. zur Polyphonie in Watchmen: Karin Kukkonen: Neue

Perspektiven auf die Superhelden. Polyphonie in Alan Moores »Watchmen«. Marburg 2008, bes. S. 26–30

45 Thompson stellt einige Seiten aus dem ersten »thumbnail draft« auf seinem Blog zur Verfügung; <http://www.craigthompsonbooks.com/category/blankets/> (02.09.2014).

46 Karin L. Kross: An Interview with Craig Thompson, Februar 2004. In: Bookslut; http://www.bookslut.com/features/2004_02_001502.php (02.09.2014).

47 Hier werden nur US-amerikanische Comic-schaffende zitiert; für den deutschsprachigen Raum kann die skizzierte Entwicklung mit einiger Verzögerung auch prognostiziert werden.

48 Pop!: »Optic Nerve« 2011: An Interview with Adrian Tomine, 29.11.2011. In: Comic Book Resources; <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=35330> (02.09.2014).

49 Z.B. *25 Images de la Passion d'un Homme* (1918; dt: *Passion eines Menschen*); *Mon livre d'heures* (1919; dt: *Mein Stundenbuch*); *Le soleil* (1918; dt.: *Die Sonne*); *Geschichte ohne Worte, Idee* (beide 1927; bei Kurt Wolff in Leipzig erschienen).

50 Milt Gross: *He Done Her Wrong. The Great American Novel and Not a Word in It – No Music, Too.*

With a new introduction by Steven Becker. New York/
Dover 1971.

51 Zur Übertragung des Ierschen ›Leerstellen‹-Konzepts auf Werke der bildenden Kunst siehe Wolfgang Kemp: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten. Schwierige Aufgaben für die Bilderzählung. In: Ders. (Hg.): Der Text des Bildes. Möglichkeiten und Mittel eigenständiger Bilderzählung. München 1989, S. 62–88.

52 Vgl. Will Eisner: Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York erw. Aufl. 2008, S. 140–148.

53 Vgl. Peter Kuper: Speechless. Introduction. In: David A. Beronä: Wordless Books. The Original Graphic Novels. New York 2008, S. 7 f., hier S. 8.

54 Siehe für Rodolphe Töpffer z.B. Scott McCloud: Understanding Comics. New York 1993, S. 17.

55 Lambert Wiesing: Die Bilder des Comics und die Philosophie des Bildes. Vortrag am 26.11.2010 auf der 5. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (*Bilder des Comics. Visualität, Sequenzialität, Medialität*, 25.–27.11.2010 in Gießen).

Bisher erschienene | Previously published
COMIQHEFTE | COMIQBOOKS

Nr. 1

David Carrier: WHAT IS A COMIC?
A Brief Sketch of a New Answer to that Old Question

Nr. 2

Lars Banhold: PINK KRYPTONITE
Das Coming-out der Superhelden.

Nr. 3

Lino Wirag: VON COMICWISSENSCHAFT
ZU COMICWISSENSCHAFTEN

Nr. 4

Markus Engels: »AQUAMAN SUCKS!«
Spezialwissen und die neue Popularität der Superhelden

WWW.COMIQBOOK.COM
WWW.COMIQHEFT.DE

JULIANE BLANK

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität des Saarlandes. Studium der Germanistik, Anglistischen Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte in Jena. Promotion über Techniken und Strategien der Literaturadaption im Comic. Die Dissertation erscheint 2015 im Ch. A. Bachmann Verlag. Publikationen u. a. zum Comic, zu Bild-Text-Beziehungen, zu Franz Kafka und zum Sturm und Drang.



COMIQBOOK. **V** COMIQHEFT.

www.christian-bachmann.de