ANDREAS PLATTHAUS

Durchsetzungsvermögen.

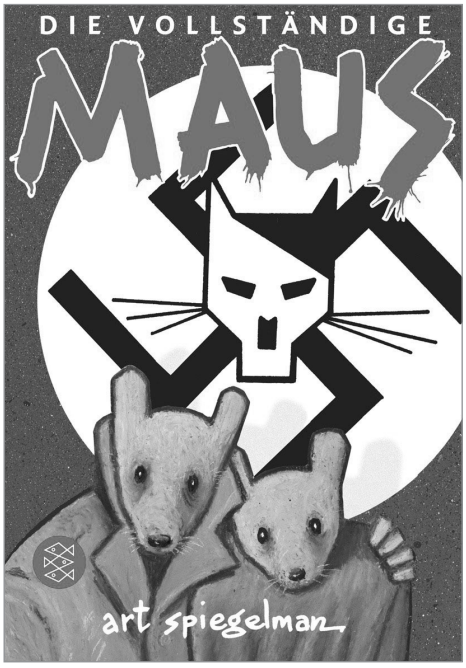
Wie der Begriff »Graphic Novel« das Verständnis von Comics verändert hat

Heute ist alles Graphic Novel, was als Comic Anspruch für sich in Anspruch nehmen will. Der Siegeszug dieser Bezeichnung ist bemerkenswert, vor allem wenn man bedenkt, dass sie in Deutschland erst seit zehn Jahren etabliert ist. Und dass sie hierzulande als reiner Marketingbegriff begann: gedacht zur Imageverbesserung für einen anderen Anglizismus, eben die »Comics«, in denen auf deutsch noch mehr als im Englischen das Komische anklingt (die zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts in den Vereinigten Staaten noch allgemein gängige Rede von *funnies* statt *comics* verlor sich in den dreißiger Jahren, als die amerikanischen Zeitungen vermehrt Abenteuergeschichten als Comic Strips druckten, und die sich dann erst durchsetzende Bezeichnung »Comics« ging auf die Selbsttitulierung britischer Karikaturenblätter des neunzehnten Jahrhunderts zurück, hatte also eine ernsthaftere Konnotation als »Funnies«). Es war in gewisser Weise Pech, dass mit der Nachkriegspopularität amerikanischer Comics in Deutschland die vorher übliche Gattungsbezeichnung »Bildergeschichte« verloren ging, weil der englische Terminus moderner klang. In der NS-Zeit war das Wort »Comics« noch als Kampfbegriff eingesetzt worden, um die Minderwertigkeit der in den Vereinigten Staaten populären Erzählform gegenüber der deutschen Bildergeschichtentradition zu belegen: Was schon so »komisch« klang, musste doch Ernsthaftigkeit und damit deutsche Tiefe vermissen lassen. Die terminologische Gegenentwicklung in den fünfziger Jahren war dann auch eine Entnazifizierung der Sprache, doch sie bürdete dem nun positiv gemeinten Begriff nolens volens den alten pejorativen Beiklang mit auf. Was schon so »komisch« klang, musste man doch wohl immer noch nicht ernst nehmen.

Um gegen dieses hartnäckige Vorurteil anzukämpfen, setzten deutschsprachige Comicverlage vor zehn Jahren in enger Absprache miteinander eine andere Bezeichnung für ihre Publikationen im Buchhandel durch: Graphic Novels. Bezeichnenderweise waren dabei die treibenden Kräfte jene Unternehmen, die sich schon lange bemüht hatten, den Leserkreis

für Comics zu erweitern: hin zu Erwachsenen. 2009 brachte der schon ein halbes Jahrhundert alte Carlsen Verlag gemeinsam mit den deutlich jüngeren Kleinverlagen Avant, Cross Cult, Edition 52, Edition Moderne und Reprodukt ein Faltblatt heraus, für das einer der erfolgreichsten jüngeren deutschen Zeichner, Sascha Hommer, einen kurzen Comic anfertigte, der den Begriff »Graphic Novel« vorstellte. Der Text dieser illustrierten Erläuterung hob so an: »Graphic Novels sind Comics mit Themen, die sich nicht mehr nur an Kinder und Jugendliche, sondern an erwachsene Leser richten.« Interessant an dieser Formulierung war einmal der Verzicht auf das eigentlich logisch notwendige Wort »auch« im letzten Satzteil, denn während zuvor noch davon die Rede war, dass »nicht nur« jüngere Leser als Publikum angestrebt seien, wurden plötzlich nur noch Erwachsene als Zielgruppe definiert. Und außerdem interessant war die Wahl des neutralen Begriffs »Themen« bei der inhaltlichen Beschreibung. Damit konnten Graphic Novels alle Stoffe umfassen, insofern sie nur »erwachsen« genug waren. Die klare Einschränkung der englischen Bezeichnung, die mit der Wortwahl *novels* nur auf fiktive Handlungen abstellte, wurde im deutschen Imagefaltblatt von 2009 bewusst ausgeblendet. Es ist dieses hiesige trennunscharfe Verständnis von Graphic Novels, das bis heute die Verständigung darüber erschwert, was denn überhaupt als eine solche zu gelten habe. Doch gleichzeitig ist es auch die Ursache für den immensen Erfolg, den der neu etablierte Begriff auf dem deutschen Buchmarkt verzeichnen darf. Je schwammiger eine Bezeichnung ist, desto mehr kann man darunter fassen, und wenn sie dann erst einmal bei den Käufern positiv besetzt ist, profitieren davon auch Produkte, die im strengen Sinne gar nicht dazugezählt werden dürften.

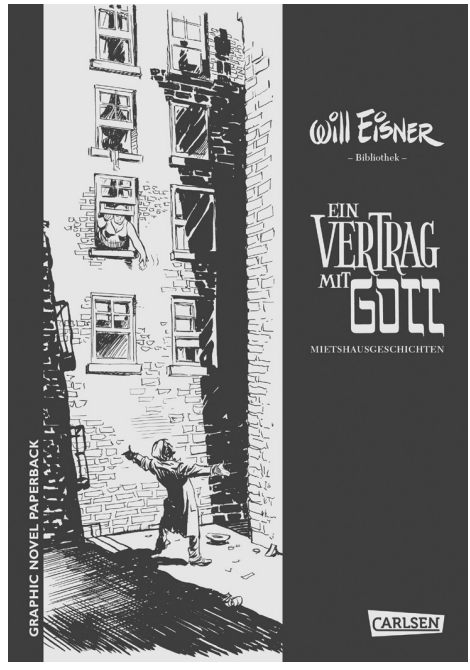
Als da wären autobiografische Comics (die im Englischen mittlerweile als *graphic memoir* bezeichnet werden), Sachcomics (*graphic non fiction*) oder Reportagecomics (*graphic journalism*). All das wird im deutschen Sprachraum einheitlich als Graphic Novel, also wörtlich übersetzt »Gezeichneter Roman«, bezeichnet. Dass dadurch die inhaltliche Analyse erschwert wird, liegt auf der Hand – was dem kommerziellen Aspekt keinen Abbruch tut. Unter Graphic Novels werden hierzulande auch autobiografische Comics wie Art Spiegelmans »Maus« eingereiht oder die Reisebeschreibungen von Guy Delisle, die schon im Titel als Chroniken ausgewiesen sind. Ho Che Andersons Comic-Biografie von Martin Luther King,



Will Bingleys und Anthony Hope-Smiths Comic-Lebensbeschreibung des Schriftstellers Hunter S. Thompson oder Sid Jacobsens und Ernie Colóns gezeichnetes »Leben von Anne Frank« dienen als Beispiele für Graphic Novels, obwohl die jeweiligen Verlage sie klugerweise als »grafische Biografien« bezeichnen. Und was ist mit Jacobsens und Colóns »9/11 Report«, einem Sachbuch in Comicform, das trotzdem als Graphic Novel gilt? Der Fiktionszwang, der in der Genrebezeichnung »Novel« zu stecken hätte, ist aufgehoben. Die Werbewirksamkeit des Begriffs für das, was als »Comic« im Verständnis vieler Menschen als leichtgewichtig gilt, ist zu verlockend für Presseabteilungen, Buchhändler und nicht zuletzt auch für die Leser selbst. Ehre, wem Ehre gebührt: Sie schauen sich nun keine Comics mehr an, sie lesen Graphic Novels.

Dadurch wird das Gefühl vermittelt, man habe es hier mit einer neuen Qualität, wenn nicht gar einer ganz neuen Erzählform zu tun, und plötzlich hat sich der deutschsprachige Buchhandel für Comics geöffnet. Zuvor waren diese vor allem Kioskware, von wenigen Ausnahmen wie »Tim und Struppi« (des Klassikerstatus wegen) und »Asterix« (der Absatzzahlen wegen) abgesehen. Und natürlich mit der Ausnahme von Spiegelmans »Maus«, dessen erster Teil 1989 bei Rowohlt herausgekommen war und nicht nur deshalb einen Durchbruch für Comics im deutschen Buchhandel bedeutete, weil sich damit ein hochangesehener literarischer Verlag auf diesem Gebiet betätigte – das hatte Rowohlt schon zuvor mit Comics von Ralf König und Keiji Nakazawa getan und zwar auch bereits mehr (König) oder minder (Nakazawa) erfolgreich abseits des Kioskvertriebs –, sondern weil bei Spiegelmans Comic eine Assoziation mit Komik unmöglich war, ja geradezu frivol wirken musste. Es ist eine der pikanten Pointen der Comicgeschichte, dass »Maus« heute als Inbegriff dessen gilt, was eine Graphic Novel ausmacht, ihr Autor diese Bezeichnung aber vehement ablehnt, weil er sein Werk in die von ihm bewunderte Traditionslinie der Comics gestellt sehen will und jede andere Titulierung als bloße Bedeutungshuberei ablehnt.

Etabliert hat den Begriff »Graphic Novel« allerdings jemand, dem auch Spiegelman seinen Respekt nicht verweigert: ein anderer Großmeister des amerikanischen Comics, der Zeichner Will Eisner. Wobei schon dessen gängige Einordnung als Zeichner etwas berührt, was für die Entstehungsbedingungen der Bezeichnung »Gra-



phic Novel« wichtig war. Eisner hatte tatsächlich in seinen Anfangsjahren vorrangig als Zeichner gearbeitet, weil in den »Shops« oder »Studios« genannten Arbeitsgemeinschaften der dreißiger und vierziger Jahre, als sich in den Vereinigten Staaten mit dem Aufkommen von Comic-Heften die serielle Produktion von dafür benötigten Geschichten durchsetzte, das organisatorische Prinzip einer strikten Arbeitsteilung galt. Es gab Autoren, die lediglich Szenarios, also die Handlungen von Comics, verfassten, dann Zeichner, die diese Vorlagen in Bilder umsetzten und zwar in abgestuften Funktionen wie Vorzeichner, Tuschezeichner und Schriftenzeichner, gegebenenfalls auch noch Kolorist, wobei diese Aufzählung eine absteigende Hierarchie beschreibt. Eisner war in seinem Studio, das er 1936 als Neunzehnjähriger gemeinsam mit Jerry Iger gegründet hatte, der Vor-, also auch der Chefzeichner. Erst später begann er, auch selbst Szenarios zu verfassen, und als er lange nach der Auflösung des Studios und einer daran anschließenden Karriere als Auftragsillustrator von Comics in den siebziger Jahren wieder eigene Geschichten anfertigte, tat er es schließlich vollständig allein – als Autor im literarischen Verständnis der Berufsbezeichnung, dem also die komplette Ausfertigung eines Textes von der Idee bis zur letztgültigen Formulierung obliegt. Der erste Band dieser Eisnerschen »Autorencomics« erschien 1978. Er hieß »A Contract With God and Other Tenement Stories«, und diese Mietshausgeschichten, die auf Eisners eigene Jugenderlebnisse in der New Yorker Bronx zurückgingen, also eigentlich eine Erzählungssammlung, trugen als Genrebezeichnung »A Graphic Novel by Will Eisner«. Danach war dieser Begriff in aller Munde.

Allerdings hatte ihn Eisner erst in der Paperback-Ausgabe seines Buchs einfügen lassen; die gebundene Erstausgabe verzichtete noch auf ihn. Die Gründe für diese Ergänzung sind unbekannt, doch es spricht einiges dafür, dass die überaus positive Aufnahme von »A Contract With God« bei Kritik und Lesern den Verfasser in seiner Annahme bestätigte, es sei nun endlich der Moment für anspruchsvolle Comic-Erzählungen gekommen, und da Eisner zeit seines Lebens für die künstlerische Anerkennung der eigenen Profession stritt, bediente er sich eines Begriffs, der das, was er tat, auf bewusst sachliche Weise und einigermaßen abstrakt beschrieb: Die Rede von »grafischen Romanen« legt auch im Englischen das jeweilige Werk weniger fest, als es die Bezeichnung als »Comic« täte; zumal seit den fünfziger Jahren ein erbitterter Streit in den Vereinigten Staaten darüber ausgetragen worden war, ob Comics die Jugend verderben könnten. Für Romane war das nicht zu befürchten, selbst wenn es sich um gezeichnete handelte.

Will Eisner hat aber die Bezeichnung »Graphic Novel« nicht erfunden; ihr erster Gebrauch ist zwei Jahre vor »A Contract With God« nachgewiesen und zwar unabhängig voneinander bei gleich drei amerikanischen Comicpublikationen, die von Zeichnern stammten, die kaum geeignet waren, ein Bildungsbürgertum vom Reiz ihrer jeweiligen Bücher zu überzeugen: dem Fantasyzeichner Richard Corben, der für »Bloodstar« eine Pulp-Geschichte aus der Zwischenkriegszeit adaptierte, dem Undergroundzeichner George Metzger, der für »Beyond Time and Again« eine surreale Erzählweise gewählt hatte, und dem Superheldenzeichner Jim Steranko, der mit »Chandler« einen Hard-Boiled-Krimi illus-

trierte. Aber da es sich dabei jeweils nicht um Comics nach gängigem Schema handelte, die sich an ein minderjähriges Publikum gerichtet hätten, wurden sie von den Verlagen als »Graphic Novels« beschrieben – in der Hoffnung, damit die angestrebte erwachsene Leserschaft zu ködern. Aber erst Eisners »Contract With God« flößte dieser so viel Achtung ein, dass der Neologismus sich an breiter Front durchsetzte: weil er in diesem Fall tatsächlich etwas Neuartiges bezeichnete.

In seinen später erschienenen theoretischen Analysen des eigenen Metiers, »Comics and the Sequential Art« und »Graphic Storytelling«, verwendete Eisner den neuen Terminus dann konsequent als Oberbegriff für alle Geschichten, die Texte mit gezeichneten Bildern kombinierten; wortlose Bildgeschichten wie etwa die des Belgiers Frans Masereel aus den zwanziger Jahren galten ihm als »totally graphic story«. Die Rede von *novel* nahm Eisner also sehr ernst; nicht eine romanhafte Erzählweise, sondern die Form des Romans selbst als geschriebener Text war für sein Verständnis einer Graphic Novel entscheidend.

Noch wichtiger aber war die unausgesprochene Erwartung, dass sich eine Graphic Novel genau wie ein normaler Roman nicht in vorgegebene kommerzielle Muster pressen ließe. Denn das war die Grunderfahrung amerikanischer Comicautoren: strenge Vorgaben betreffs Format und Umfang ohne jeden eigenen Entscheidungsspielraum. Ein Heft als die seit dem Zweiten Weltkrieg gängige Publikationsform von Comics hatte 32 Seiten und ein genormtes Format; beides schränkte die Freiheit des Erzählens massiv ein. Eisner verband mit der Rede von »Graphic Novel« eine Emanzipation von diesen vertriebstechnischen Beschränkungen: Ein *graphic novellist* sollte sich wie ein klassischer Romanautor jeweils den Raum nehmen, den er für seine Geschichte brauchte. In diesem Sinne waren schon etliche Graphic Novels erschienen, bevor »A Contract With God« herauskam; für Europa wird dabei immer wieder »Die Südseeballade« genannt, die der italienische Comicautor Hugo Pratt zwar als Fortsetzungsgeschichte in standardisierten Heften vorabdrucken ließ, aber in so vielen Kapiteln anlegte, dass schließlich eine mehr als hundertsechzigseitige Publikation dabei herauskam, die alle Maßstäbe sprengte, die bis dahin für einzelne Comicalben gegolten hatten. Eisners erste Graphic Novel erreichte dann einen ähnlichen Umfang und wurde zudem in einem Format gedruckt, das aus dem üblichen Schema von Heften und Alben herausfiel: Er strebte ein klassisches Romanformat an und legte deshalb seine Seiten kleiner an, als es sonst üblich war. Zugleich vergrößerte er die Einzelbilder, so dass »A Contract With God« aus weitaus weniger Panels bestand, als man gemeinhin erwarten sollte. Aber auch Erzählrhythmus und Seitenarchitektur unterlagen in Eisners Vorstellung ausschließlich den Bedürfnissen der Geschichte, nicht den Vertriebsüberlegungen eines Verlags oder gar den Lesegewohnheiten des Publikums. Interessieren soll uns fortan also weniger, was Graphic Novels inhaltlich von anderen Comics unterscheidet, denn nahezu alle gängigen Erzählformen waren auch unter den Bedingungen strikter formaler Festlegung schon aufgetaucht, ehe man von Graphic Novels sprach – man sehe sich nur die Comics von Autoren wie Pratt, André Franquin oder Carl Barks an (um nur die brillantesten und vielseitigsten Erzähler zu nennen). Oder

das, was Alan Moore im klassischen Superheldenheftformat mit »Swamp Thing«, »Watchman« oder »Promethea« geleistet hat, nachdem man längst von Graphic Novels sprach.

Freiheit sollte für einen Comicautor nach dem Willen Eisners natürlich auch in der Frage von Farbigkeit bestehen – nicht umsonst legte er »A Contract With God« gegen alle Erwartungen des amerikanischen Comicmarkts der siebziger Jahre schwarzweiß an. Er wollte damit gerade jene Authentizität beschwören, die von historischen Schwarzweißaufnahmen ausging, denn es handelte sich bei den Geschichten des Bandes ja um eine Dokumentation der eigenen Jugendeindrücke. Auch diese Eisnersche Forderung nach Entscheidungsfreiheit beim Kolorieren – undenkbar in den ersten acht Jahrzehnten des Comicgeschäfts – ist mittlerweile durchgesetzt. Gerade weil er selbst in seiner ersten Graphic Novel so konsequent gegen alle Vorstellungen eines normalen Comics verstieß, setzte sich ja deren Gattungsbezeichnung durch: als Sammelbegriff für Comics, denen die Individualität ihrer Schöpfer nicht nur an der Grafik und dem Inhalt, sondern an allen Entscheidungen formaler Art abzulesen waren.

Je selbstbewusster die Autoren wurden, desto genauer achteten sie etwa auf drucktechnische Details. Ein Musterbeispiel dafür ist die 2009 erschienene Graphic Novel »Asterios Polyp« von David Mazzucchelli. Der Amerikaner schrieb nicht nur allen fremdsprachigen Verlegern vor, dass sie seinen Band in derselben Ausstattung (vom Halbleineneinband über die Blindprägung des Buchdeckels bis zur Verwendung von Recyclingpapier) wie die Originalausgabe zu drucken hatten – er machte auch die Verwendung seines eigenen Schriftfonts zur Pflicht. Dass sich dadurch exorbitante Herausforderungen an die Übersetzer stellten, die ja die Sprechblasen adäquat zu füllen hatten, also diese weder überfüllen noch zu leer lassen durften, ohne dabei aber den Gehalt des Textes verändern zu können, das zeigt einmal mehr die für den Comic konstitutive Untrennbarkeit von Form und Inhalt. Bei einem übersetzten Roman macht es nichts, wenn in der deutschen Fassung gegenüber der Originalausgabe ein paar Seiten mehr herauskommen; bei einer Graphic Novel dagegen ist der Umfang des Buchs durch die Zahl gezeichneter Seiten festgelegt, von der Größe der Sprechblasen gar nicht zu reden.

Genug der herstellerischen Fragen. Gibt es auch ein zeichnerisches Charakteristikum für Graphic Novels? Im Falle von »Asterios Polyp« fällt die Antwort scheinbar leicht: der Reichtum an grafischen Formen, den Mazzucchelli bietet. Comics ändern ihren Zeichenstil im Regelfall nicht in der Geschichte, aber genau das ist Mazzucchellis Prinzip. Er erzeugt eine Stilvielfalt, die durch die Veränderung der Form inhaltliche Aussagen trifft: Wenn der Titelheld im Stil einer Oskar-Schlemmer-Figur dargestellt wird, assoziiert man bei seinem Auftritt größere Sachlichkeit als im Falle einer anderen Zeichnung, die dann in der Manier von Piranesi gehalten ist. Das ist jedoch keine spezifische Errungenschaft von Graphic Novels. Comic-Strip-Pioniere der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts wie Frank King (»Gasoline Alley«) oder George Herriman (»Krazy Kat«) haben diesen Kunstgriff gleichfalls angewandt, und wenn es überhaupt so etwas geben soll wie grafische Romane, dann trifft diese Bezeichnung auf Kings

George Herriman, *Krazy Kat* (1913–1944)

und Herrimans epische Erzählungen mehr zu als auf alle anderen Comics. Sie sind die Entsprechungen zu Charles Dickens und James Joyce, auf dem Feld der grafischen Literatur.

Generell gilt, dass erzählerischer Anspruch ästhetischen Einfallsreichtum provoziert. In Marjane Satrapis »Persepolis«, einem von 2000 bis 2003 erschienenen vierbändigen autobiografischen Comic über Kindheit und Jugend dieser iranischstämmigen Autorin, entspricht die schlichte Linienführung bei Einsatz intensiver Schwarzflächen ganz dem naiven Blickwinkel der jungen Erzählerin. Gleichzeitig aber durchsetzt Satrapi ihren Comic mit symbolistischen Elementen und Zitaten der traditionellen persischen Kunst. Die scheinbare Unvereinbarkeit der Stilebenen ist für Comiczeichner ein geringeres Problem als für Vertreter anderer Kunstformen, weil die Comics eine notwendig hybride Ausdrucksform sind – will sagen: Wenn man schon Text und Bild nicht nur zu-, sondern auch ineinander geführt hat, schreckt die Aussicht, verschiedene Bildästhetiken miteinander zu kombinieren, kaum noch. Weitere Beispiele von als Graphic-Novel-Meilensteine gefeierten Comics, die zeichnerisch ähnlich agieren, sind laut Satrapi David B.s »Heilige Krankheit« (1996 bis 2004, lau Satrapi das erklärte Vorbild für Stil und Tonfall von »Persepolis«), »Die Sternenwanderer« von Moebius (1988 bis 2004) oder die »Acme Novelty Library« von Chris Ware (1993 bis 2010).

Ware ist zweifellos der grafisch einflussreichste Comiczeichner der Gegenwart, wobei er unter Designern und Architekten die größten Bewunderer findet. Diese Berufsgruppen schätzen seine unerschöpfliche Experimentierfreude bei der Organisation des Seitenraums. Die von Ware

im Alleingang produzierte »Acme Novelty Library«, eine Comicserie mit wechselnden Protagonisten und Publikationsformaten, ist eine solche Fundgrube für grafische Darstellungsformen, dass sie eher als Lehrbuchsammlung denn als Geschichtenzyklus wahrgenommen wird. Was Ware darin mit den Seitenarchitekturen anstellt, ermöglicht ganz neue Methoden der Leseführung durch Bildsequenzen. Und nebenbei ist der Autor auch noch einer der originellsten zeitgenössischen Erzähler, was seinen Comics Eingang in hochliterarische Anthologien wie »McSweeney's« oder »Virginia Quarterly Review« verschafft hat.

Wenn man denn auch nur eine Graphic Novel benennen sollte, die ihre Bezeichnung als Roman wirklich verdient hat, dann wäre das Chris Wares »Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth« von 2000. Für diesen fast vierhundertseitigen querformatigen Comic, in dem keine Seite im Bildaufbau der anderen gleicht und doch dank Wares an Computerstilisierung erinnernde, aber komplett handgezeichnete Grafik ein höchst homogenes Erscheinungsbild herrscht, fasste der Autor zahlreiche Episoden aus seiner »Acme Novelty Library« zusammen, ergänzte sie um neues Material und schuf so einen fiktiven Lebenslauf seines Titelhelden, der in bester postmoderner Manier Ironie und Tragik, Zitat und Verwandlung, Epik und Pointe mischte. Was Ware aus seiner Lehrzeit bei Art Spiegelmans Anthologie »Raw« gelernt hat, ist die Vereinbarkeit der unterschiedlichsten Formen in der Bastardkunst des Comics.

Dabei ist ausgerechnet Spiegelmans eigenes Meisterwerk, »Maus« (1981 bis 1992), ein Beispiel für größte grafische Strenge und Stiltreue. Trat der amerikanische Comic-Avantgardist, der zugleich zu den größten Kennern seiner Kunstgattung zählt, vor und nach »Maus« als Eklektiker reinsten Wassers (wenn das Paradox gestattet ist) auf, so wählte er für die Darstellung der Geschichte seines Vaters, eines Auschwitz-Überlebenden, die denkbar kompromissloseste Form. Schwarzweiß im Kleinformat (die einzelnen Kapitel waren als separate Publikationen den überformatigen Ausgaben von »Raw« beigeheftet), meist im klassischen Vierreihenschema pro Seite gehalten und mit Figuren im Stil der *funny animals* à la Disney erzählt, schuf »Maus« einen Eindruck von einerseits nostalgischer Comic-Erzählung (was dem historischen Stoff zupass kam) und andererseits absoluter Zeitlosigkeit durch seine grafische Allgemeingültigkeit (was Spiegelmans Intention der Bewahrung seiner Familiengeschichte entsprach). Die Lektüre ist unvergesslich, und das liegt nicht allein an der Intensität des Inhalts, sondern auch an der ästhetischen Kargheit.

»Maus« ist dadurch jenes Beispiel für den Anspruch von Graphic Novels geworden, das auch die größten Verächter von Comics anerkennen – sehr zum Leidwesen von Spiegelman, der nach Erscheinen der Buchausgabe noch durch persönliche Intervention bei der »New York Times« dafür gesorgt hatte, dass man seinen Band von der Bestsellerliste für Romane herunternahm und auf die für Sachbücher setzte. Es ist aber genau diese Ununterscheidbarkeit – eine weitere in der Hybridform Comic –, die am besten dazu geeignet scheint, den Reiz von Graphic Novels festzumachen: Die bedeutendsten unter ihnen weisen stets sichtbare Vermengungen von Fiktion mit Realität auf.

Das geht über das Prinzip des literarischen Realismus hinaus. Denn Comics sieht man buchstäblich an, wie nahe sie an der Wirklichkeit sind. Ob Ulli Lust ihre autobiografisch grundierte Graphic Novel »Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens« (2009) in einem bewusst skizzenartigen Stil zeichnet, um die Authentizität der Schilderungen ästhetisch zu beglaubigen, oder ob Mazzucchelli in »Asterios Polyp« die Kunstgeschichte des zwanzigsten Jahrhunderts auf die Oberfläche seiner Bilder bringt, während ansonsten der ästhetische Diskurs zwischen den Figuren subkutan verläuft – die Intensität der Darstellung ist jeweils tatsächlich sichtbar.

Und deshalb ist der Marketingbegriff »Graphic Novel« doch hilfreich, insofern er die Erwartung weckt, ungewöhnliche Formate geboten zu bekommen. Um dieser Erwartung zu entsprechen, variieren die Comic-Autoren sowohl ihre Darstellungsweisen als auch die Erscheinungsformen für ihre Geschichten. Und somit öffnen sich ihnen neue Wege zur Gestaltung, die nicht begangen worden wären, wenn man weiter dem bequemen Pfad der standardisierten Publikationen gefolgt wäre. Schön, dass manchmal aus merkantilen Interessen Herausforderungen an die Kunst entstehen.

So muss man die Marketing-Initiative der deutschsprachigen Verlage im Jahr 2009 dafür loben, dass sie auf die Übersetzung der englischen Bezeichnung »Graphic Novel« zu »Comicroman« verzichtete und in weiser Voraussicht den fürs hiesige Publikum und vor allem für den Buchhandel allgemeineren Begriff wählte, unter dem dann eben alles subsumiert werden konnte, was Anspruch auf Anspruch erhob. Da konnte vieles auch als Graphic Novel auftreten und plötzlich reüssieren, was vorher schon dagewesen, aber weniger wirkungsvoll rubriziert war. Es war ja nicht so, als ob es in den Jahrzehnten zuvor hierzulande keine anspruchsvollen Comicpublikationen gegeben hätte. Pratts »Südseeballade« war 1983 bei Carlsen auf Deutsch erschienen, sogar mit moderatem Erfolg, und »Maus« bewies dann 1989 und mit dem Erscheinen des zweiten Teils 1992 endgültig, dass sich die Comicrezeption auch in Deutschland bei Presse und Publikum wandelte. Aber in die klassischen Buchhandlungen zog davon nur wenig ein, vielmehr gründeten sich Spezialgeschäfte für Comics, über die der größte Teil an »literarischen Comics« verkauft wurde.

Die normalen Buchhändler wurden dann durch ein ganz anderes Phänomen darauf aufmerksam, dass sich Comics auch für sie lohnen könnten: Bereits zehn Jahre, ehe hierzulande die Graphic-Novel-Offensive einsetzte, begann der Manga-Boom, also die Begeisterung einer jungen Generation für japanische Comics. Damit wurde dasselbe Distinktionsschema bedient, das die Eltern der Manga-Leser ehedem dazu gebracht hatte, sich als Jugendliche für klassische Comics zu begeistern: in Abgrenzung zur älteren Generation, die damit nichts anfangen konnte, ja häufig die ganze Erzählform in Bausch und Bogen verteufelte. Genauso geschah es nun wieder: Manga mit ihren ungewohnten Codes und Stilen irritierten die mittlerweile erwachsen gewordenen und saturierten Comicleser, und umso zuverlässiger fanden deren Kinder darin einen provozierenden Lesestoff und entbrannten für die fremde Form. Doch weil auch das etablierte Vertriebssystem in Deutschland (Kioske oder Comic-Fachhandel) mit

Ulli Lust, *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009)

den Manga nichts anfangen konnte, kamen nun jene Buchhandlungen ins Spiel, die zuvor Comics vernachlässigt hatten, aber nun bereitwillig Manga-Bestellungen annahmen und angesichts des daraus resultierenden Umsatzes und einer neuen jungen, vor allem weiblichen Klientel sogar eigene Abteilungen dafür einrichteten, deren Mitarbeiter dann Kompetenzen im Umgang mit grafischer Literatur erwarben.

Diese frischgewonnene Offenheit gegenüber gezeichneten Geschichten nutzte dann der Graphic-Novel-Initiative, zumal auch damit ein neues Publikum erreichbar wurde: literarisch anspruchsvolle Leser, die nunmehr auch für Comics bereit waren, Preise wie bei Romanen zu zahlen. Jahrzehntelang schien die Zwanzig-Mark-Grenze für Comics unüberwindbar; heute sind umfangreiche Comics weitaus teurer als die dicksten Romane. Damit wurde das ganze Segment für den Buchhandel attraktiver, und es traten plötzlich Verlage auf den Plan, die nie zuvor einen Gedanken an die Publikation von Comics verschwendet hatten: Kiepenheuer & Witsch. S. Fischer, Suhrkamp, Aufbau. Sie alle wurden aber auch vom Begriff »Graphic Novel« verführt, denn bei etwas, das ein »Roman« sein wollte, hielten sie sich für kompetent. Dass etliche Hoffnungen aufs Massengeschäft, das die mit Comics unerfahrenen literarischen Verlage von diesem Segment erwarteten, enttäuscht wurden, hat aber erstaunlicherweise nicht dazu beigetragen, das ganze Feld zu diskreditieren. Vielmehr entwickelten die Verlage langsam Gespür für die Qualität von Comics, so dass jüngere Meisterwerke der Erzählform bei anderen als den etablierten deutschen Comicverlagen erschienen sind: Riad Sattoufs Serie »Der Araber von morgen« etwa bei Knaus (künftig Penguin), »Asterios Polyp« von David Mazzucchelli bei Eichborn oder Richard McGuires »Hier« bei Dumont.

Nicolas Mahler, *Alte Meister* (2011)

Die Traditionshäuser für Comics in Deutschland haben sich also selbst einen Teil ihres Monopols abgegraben, als sie ihre neue Bezeichnung »Graphic Novel« propagierten, die auch neue Konkurrenz auf den Plan rief. Zugleich hat die Popularisierung von Graphic Novels die Rezeption von Comics begünstigt: Das Feuilleton verlor seine lang gehegten Berührungsängste; heute genießen wichtige Neuerscheinungen anspruchsvoller Comics ebenso breite kritische Aufmerksamkeit wie Romane (im Jahr 2011 war Nicolas Mahlers Comic-Adaption von Thomas Bernhards »Alten

Meistern« nach Judith Schalanskys Roman »Der Hals der Giraffe« der zweitmeistrezensierte Suhrkamp-Titel).

Nur die Literaturpreise verweigern sich noch der Erkenntnis, dass Graphic Novels doch auch für Romanauszeichnungen in Frage kommen müssten. Aber immerhin ist beim englischen Booker-Preis 2018 erstmals ein Comic auf die Longlist gekommen: »Sabrina« des amerikanischen Autors Nick Drnaso. Da hat der Deutsche Buchpreis noch Nachholbedarf, von Büchner- oder gar dem Literaturnobelpreis ganz zu schweigen. Aber der Begriff »Graphic Novel« wurde ja auch nicht an einem Tag durchgesetzt.

ANDREAS PLATTHAUS wurde 1966 in Aachen geboren. Er studierte in Tübingen Rhetorik, Philosophie und Geschichte und stieß 1997 zum Feuilleton der Frankfurter Allgemeinen Zeitung. Er ist dort verantwortlicher Redakteur für Literatur und literarisches Leben. Kürzlich hat er *Der Krieg nach dem Krieg Deutschland zwischen Revolution und Versailles 1918/19* (2018) veröffentlicht, sein erstes Buch erschien 2000 *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*.