

Tradition und Innovation: Erzählen in der *Graphic Novel*

Bild ist Text ist Bild rezensiert von Kerstin Howaldt

Der Sammelband *Bild ist Text ist Bild* vereint 13 Beiträge, die das Genre aus unterschiedlichen Perspektiven und Disziplinen in den Blick nehmen. Konkret wird in den einzelnen Aufsätzen danach gefragt, ob wir eine Abgrenzung der Graphic Novel zu dem als »populäres Genre« bewerteten Comic brauchen, inwiefern narratologische Kategorien wie »Fokalisator« und »Erzähler« auf Bildgeschichten anwendbar sind, sowie nach der kulturwissenschaftlichen Relevanz der Werke.

Der auf einer gleichnamigen Tagung basierende Band, ediert von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck, gliedert sich in drei Bereiche: *Bild-Fiktionen*, *(Körper-)Zeichen und Redepositionen* sowie *Narration und Ästhetik im Comic*. Während die ersten beiden Teile aus wissenschaftlichen Aufsätzen bestehen, bietet der dritte Abschnitt kurze Bildgeschichten der Comic-Zeichner_innen Ilse Kilic, Nicolas Mahler und Verena Weißenböck, die zentrale Themen des Bandes wiederaufnehmen und kommentieren: Text-Bild-Verhältnisse, die Verortung des Comics zwischen Hoch- und Populärkultur sowie die Trennung zwischen Fiktion und Realität. Insbesondere mit Blick auf die zentrale Zielsetzung der Publikation, die Besonderheiten bildlichen Erzählens herauszustellen, bieten diese Bildgeschichten eine gelungene Ergänzung zu den Aufsätzen und zeigen zugleich, wie hochgradig selbstreflexiv das Genre der Graphic Novel ist.

Einer begrifflichen Definition der Graphic Novel widmen sich insbesondere die Beiträge von Dietrich Grünewald, Ole Frahm und Bernd Dolle-Weinkauff. Für Grünewald

ist sie »eine von vielen möglichen Variationen und Formen der »Literatur in Bildern« (19), die er – im Gegensatz zur Endlosserie – als eine eigenständige und in sich abgeschlossene Bildererzählung versteht. Die Bildgeschichte, so der Autor, unterscheidet sich dabei von der illustrativen Kunst durch ihre »narrative Autonomie«, d. h. sie ist also auch für Betrachter_innen ohne Vorwissen verständlich. Der Grundsatz der abgeschlossenen Handlung als konstitutives Genre-Merkmal beschäftigt auch Bernd Dolle-Weinkauff, der zwischen der Graphic Novel als »Comic-Roman« und dem seriellen Comic unterscheidet. Er kommt zu dem Ergebnis, dass Serialität weder ein Qualitäts- noch ein Distinktionsmerkmal sein kann. Ole Frahm, der zur »Fiktion des graphischen Romans« arbeitet, bemerkt, dass Graphic Novels »mit der Tradition der »Schundliteratur« und deren ästhetischen Kategorien« (54) brechen. Er geht der Frage nach, welche Kritik Graphic Novels an den gesellschaftlichen Verhältnissen artikulieren, und erläutert ausgehend von Eisners *A Contract with God* (1978) an drei zeitgenössischen Wer-

ken, wie diese die Gesellschaft mit eben jenen »verworfenen Momenten der Schundliteratur« (74) konfrontieren. Alle diese Beiträge stellen die Trennung zwischen dem Comic als Manifestation der Populärkultur und der Graphic Novel als deren hochkulturellem Gegenstück in Frage und zeigen zugleich den Bedarf nach einer neuen Terminologie auf.

So wie die Forschung sich mit dem Thema der generischen Abgrenzung beschäftigt, so rückt in den letzten Jahren die Frage nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien in den Vordergrund. Diesem hochaktuellen Forschungsparadigma trägt auch der vorliegende Sammelband Rechnung, etwa in Beiträgen von Katharina Serles, Elisabeth Klar, Stephan Packard und Kalina Kupczyńska. Serles zeigt anhand von Werken Marc-Antoine Mathieus und Chris Wares, dass »Zeit« dort nicht linear verläuft; stattdessen wird die narrative Linearität durch Phänomene wie »zooming time« und »folding time« in Frage gestellt (vgl. 81). Elisabeth Klar widmet sich unter anderem dem Körper-Zeichen als »narratives Element« (174) bzw. dem Spannungsverhältnis von Bild und Text. In ihrer Analyse von Alfreds und Olivier Kas *Pourquoi j'ai tué Pierre* (2007) und Alfreds *Je mourrai pas gibier* (2009) weist die Autorin nach, wie der gezeichnete Körper von Schriftzeichen »überschrieben« oder mit bildhaften Elementen gefüllt wird. Stephan Packard liefert eine sehr überzeugende Analyse von *Amazing Spider-Man #698* und zeigt, dass Comics sich zwar konventioneller narrativer Verfahren bedienen, diese jedoch gleichzeitig brechen. Besonders gut gelingt ihm der Nachweis, wie sich unzuverlässiges Erzählen über die Beschaffenheit der Bilder ausdrückt. Die Leser_innen erfahren erst am Ende der Handlung, dass Doctor Octopus Peter Par-

kers Körper übernommen hat. Packard konstatiert, dass die Erzählung sich folglich als revisionsbedürftig und somit als unzuverlässig herausstellt (vgl. 106), und fragt daraufhin, ob es mit der unzuverlässigen Erzählung automatisch auch einen unzuverlässigen Erzähler gibt. In den darauf folgenden Ausführungen wird deutlich, dass eine Relektüre des Comics diverse Hinweise auf die fragliche Identität Peter Parkers liefert, so wird die Figur etwa in einem entscheidenden Moment zunächst lediglich von hinten gezeigt, so dass den Leser_innen ihre (in diesem Fall verräterische) Mimik verborgen bleibt (vgl. 114). Packard kommt somit zu dem Schluss, dass die Rezipient_innen gerade nicht von dem homodiegetischen Erzähler getäuscht werden, sondern allein von dem Arrangement der Bilder. Aus diesem Grund plädiert er dafür, narratologische Kategorien wie »Erzähler« oder »Fokalisator« nur sehr differenziert auf Comics anzuwenden (vgl. 115).

Damit zeigt sich, dass die vieldiskutierte Frage nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien auf Bildgeschichten eventuell ebenso wenig einer eindeutigen Antwort bedarf wie die nach der generischen Abgrenzung von Comic und Graphic Novel, da gerade das Hinterfragen und die Variation dieser Kategorien durch die Bildgeschichte für die klassische Erzählforschung durchaus von Nutzen sein können. Neben dem Beitrag von Stephan Packard ist auch der von Kalina Kupczyńska herauszuheben. Der Autorin gelingt in ihrem Aufsatz »Gendern Comics, wenn sie erzählen?« eine interessante Verschränkung narratologischer und kulturwissenschaftlicher Fragestellungen. Kupczyńska kommt zu dem Schluss, dass der Comic die automatische Wahrnehmung der Erzählin-

stanz als »männlich« – im Gegensatz zum Roman – in Frage stellt (vgl. 229). Anhand der Comic-Serie *Die Hure H wirft den Handschuh* (2007) von Anke Feuchtenberger und Katrin de Vries zeigt die Verfasserin, wie diese auf einer Metaebene explizit visuelles Erzählen thematisiert (vgl. 220). Die Aufmerksamkeit der Leser_innen verschiebt sich von der Ebene der Figuren auf die Ebene der erzählerischen Vermittlung und regt so zu einer Reflexion über konventionelle Wahrnehmungen des Erzählens an.

Ursula Klingenböck, Barbara Eder und Susanne Hochreiter widmen sich (auto-)biografischen Graphic Novels. In diesen Beiträgen wird deutlich, dass es dem Genre gelingt, die Assoziation von autobiografischem Schreiben mit »Realität« zu brechen. Klingenböck zeigt in ihren »Überlegungen zum biographischen Narrativ« bei Birgit Weyhe, wie Comics traditionelle biografische Arbeiten subversiv kommentieren, so dass diese als »Meta-Biographics« (144) lesbar werden. Barbara Eder attestiert Alison Bechdels *Fun Home* (2006) ebenfalls eine klare Fiktionalisierung der Autobiografie. Die episodische Erzählweise und metafiktionale Verweise auf Joyce' *Ulysses* (1922) unterminieren die Abbildung einer vermeintlich »realen« Lebensgeschichte. Susanne Hochreiters Beitrag widmet sich der

Bedeutung des Affekts in Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009). Sie konstatiert, dass es der Graphic Novel gelingt, eine kitschige Einfühlung der Rezipient_innen zu vermeiden. Die Autorin legt überzeugend dar, wie Schock und Trauma visuell dargestellt werden, etwa wenn das Bild mit jedem Satz der Protagonistin dünner wird (vgl. 253).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die einzelnen Beiträge – bei aller Heterogenität ihrer Themen und Herangehensweisen – besonders eine äußerst positive Gemeinsamkeit haben: Es gelingt allen Autor_innen, ihre Thesen überzeugend in einer textnahen Analyse zu belegen. Mit seinen unterschiedlichen Schwerpunkten insbesondere zum Erzählen in der Bildgeschichte stellt der Sammelband zudem einen wichtigen Beitrag zur aktuellen Comic-Forschung dar. Dabei wird allerdings auch deutlich, dass weder die Frage nach einer klaren Abgrenzung von Comic und Graphic Novel noch die nach der Anwendbarkeit narratologischer Kategorien auf Bildgeschichten eindeutig zu beantworten sind. Während die Notwendigkeit einer eindeutigen Abgrenzung schon durch die Qualität der einzelnen Beiträge entkräftet wird, lässt der Band keinen Zweifel daran, dass die Positionierung bildlichen Erzählens im Feld der Narratologie die Forschung weiterhin beschäftigen wird.



Bild ist Text ist Bild

Narration und Ästhetik in der *Graphic Novel*

Susanne Hochreiter u. Ursula Klingenböck (Hg.)

Bielefeld: transcript, 2014

281 S., 32,99 Euro

ISBN 978-3-8376-2636-0