

## Alles neu macht die Graphic Novel?

Weg mit dem Comic, her mit der Graphic Novel. Die Zeiten der unterhaltenden bunten Heftchen scheinen gezählt – oder vielleicht doch nicht?

*Von Anja Dahlke*

Angesprochen auf ihre Beziehung zu Comics fällt Julia Kockel sofort eine Anekdote aus ihrer Kindheit ein. Als typischer Klischee-Asterix-Fan las sie dreimal im Jahr, immer wenn sie sich krank im Bett langweilte, alle Hefte des kleinen französischen Galliers die sie finden konnte. Mit Ende zwanzig schließt Kockel ihr Magisterstudium der Philosophie und Germanistik an der Goethe-Universität Frankfurt ab. Den Comics ist sie aber nach wie vor eng verbunden. Neben Praktika in Comic-Verlagen veröffentlichte die freiberufliche Autorin und Übersetzerin 2017 zusammen mit dem Illustrator Oliver Hahn ihren ersten eigenen Comic. „Ein hybrider Sachbuchtext mit Comicelementen. Die neue Literatur des Poststrukturalismus“, nennt Kockel ihr Werk.

Auch wenn diese sperrige Beschreibung sicherlich nicht ernst gemeint ist, verdeutlicht sie doch den Trend zur Abkehr vom guten alten Comicbegriff. Abgesehen von einigen Klassikern findet kaum eine Comicneuerscheinung unter diesem Label ihren Weg in die stationäre Buchhandlung. Entweder wird der bestehende Begriff um die Worte Wissenschafts-, Sach- oder -Adaption erweitert, meistens ersetzt jedoch das Signet Graphic Novel den angeblich zu humorbeladenen Comic-Begriff. Oftmals von Feuilletonisten und Verlagen als innovativ gefeiert, verspricht die Graphic Novel mit neuen Formaten, Genres und Erzählweisen anspruchsvolle Geschichten, die sich vom bisherigen Krach-Bumm-Päng-Comic abgrenzen.

„Der Rowohlt Verlag veröffentlichte bereits in den 1960er Jahren eine Comic-Reihe zu philosophischen Themen. Diese Reihe verlegt seit einigen Jahren Tibia Press erneut“, sagt Julia Kockel, deren Werk ebenfalls philosophische Grundsatzfragen der Tierethik erörtert. In Deutschland sei der Comic leider immer noch nicht als Erwachsenenliteratur etabliert. So musste die Autorin jüngst eine Grundschullehrerin in ihrer Begeisterung bremsen, den Tierethik-Comic im Unterricht zu besprechen. Schließlich sei philosophische Theorie trotz der Comicelemente nicht zwingend für Kinder geeignet.

Die Heldin in neuem Gewand soll nun die Graphic Novel sein. Sie soll den vermeintlich lustigen Kindercomic in die ernsthafte Welt der Erwachsenen führen. Sie soll ein Bewusstsein dafür schaffen, dass diese Text-Bild-Kombination einen Anspruch hat, auch für Erwachsene geeignet und natürlich Literatur ist.

In der weit verzweigten Comic-Wissenschaft gehen die Meinungen über den Graphic Novel-Begriff nicht sehr weit auseinander. Das Umbenennen des Comics soll ihn von seiner peinlichen popkulturellen Vergangenheit auf die Ebene der Hochliteratur retten und das nicht als einfachen Comic, sondern eben als grafischen Roman. Dieser Ansicht ist zumindest die Literaturwissenschaftlerin Juliane Blank.

Ein abschließendes Urteil für oder gegen das Label Graphic Novel fällt bisher weder Blank noch die gesamte Comic-Wissenschaft. Dessen Bekanntheit im deutschen Sprachraum spricht allerdings für sich. Zwischen 2007 und 2017 enthielten 8.199 deutschsprachige Zeitungsartikel eine Graphic-Novel-Nennung. Im doppelt so langen Zeitraum von 1987 bis 2007 erwähnten lediglich 195 Artikel ihren Namen. Diese Entwicklung spiegelt sich gleichermaßen in den Verkaufszahlen wieder, was die verständliche Begeisterung der Verlage für die Graphic Novel erklärt. Sie informieren Leser nur zu gerne über ihre Neuentdeckung mittels eigener Webpräsenz (wie auf [www.graphic-novel.info](http://www.graphic-novel.info)) und auflagenstarkem Flyer.

Kockel steht der Begrifflichkeit Graphic Novel positiv gegenüber. Ihr eigenes Werk möchte sie hingegen nicht als solche bezeichnen, schließlich sei ihr Comic ein Sachcomic ohne fiktive Geschichte. Dennoch wird sie vermutlich genauso vom Graphic Novel-Boom profitieren wie die gesamte Branche, wo auch immer man letztendlich die Linie zwischen Comic und Graphic Novel zieht.

*Hintergrund:*

*Auseinandersetzung mit der Graphic-Novel-Debatte:*

*„Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel“ von Juliane Blank, Bachmann Verlag.*

*„Comic plus X. Anmerkungen zu den Umrissen der Graphic Novel“ von Jan Fischer, Autumnus Verlag.*

*Allgemeine Informationen zu Comics und Graphic Novels:*

*„Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst“ von Scott McCloud, Carlsen.*

*„Comics und Graphic Novels. Eine Einführung“ von Julia Abel und Christian Klein, J.B. Metzler.*