Hochreiter, Susanne / Klingenböck, Ursula (Hrsg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel

Comics und Graphic Novels stehen spätestens seit Beginn des 21. Jahrhunderts im Blickfeld der deutschsprachigen Erzählforschung. Der von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck herausgegebene Sammelband *Bild ist Text ist Bild*, das Resultat einer gleichnamigen Tagung an der Universität Wien, bietet einen dezidiert narrative und ästhetische Aspekte verschränkenden Zugang zum Diskurs. Die von ausgewiesenen ExpertInnen verfassten Beiträge untersuchen aus verschiedenen Perspektiven, wie sich das Erzählen in der Graphic Novel ästhetisch manifestiert und zugleich ästhetische Eigenheiten des Ausdrucksmediums auf graphische Erzählweisen zurückwirken.

Inhalt und Kritik

Der Sammelband hat drei Schwerpunkte: Während die fünf Beiträge des ersten Teils, "Bild-Fiktionen", vorwiegend begriffliche Arbeit an narrativen Aspekten des Erzählens in Bild und Text betreiben, widmen sich die fünf Beiträge des zweiten Teils, "(Körper-)Zeichen und Redepositionen", zeichentheoretischen Aspekten insbesondere aus gender- und queertheoretischer Perspektive. Für einen fachwissenschaftlichen Sammelband ungewöhnlich sind die Beiträge des dritten Teils, "Narration und Ästhetik im Comic. Künstlerische Metareflexionen": Die KünstlerInnen Ilse Kilic, Nicolas Mahler und Verena Weißenböck reflektieren anhand eigener Arbeiten "das graphische Erzählen" (10) und führen damit faktisch die von Scott McCloud in seinem bahnbrechenden Metacomic *Understanding Comics* etablierte Praxis weiter, auch theoretische Sachverhalte mit graphischen Ausdrucksmitteln zu bearbeiten.

Bild-Fiktionen

Bild-Text-Erzählungen scheinen für literaturwissenschaftlich geprägte Erzählforscher immer noch eine Art Skandal der Geschichte des Erzählens zu sein: Zu quer stehen die erzählerischen Merkmale von Comics oder Graphic Novels zu etablierten Kategorien der Narratologie, zu erklärungsbedürftig scheint es zu sein, dass Bilder Geschichten direkt zeigen können, ohne sie gänzlich zu sagen (um einen der zentralen Dualismen des Forschungsfelds aufzugreifen).

So erklärt sich, warum Stephen Packard bereits im Titel seines Beitrags die Frage "Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität" anführt. Allerdings dienen die von Packard im Folgenden anhand des Eingangspanels eines Spider-Man-Comics entwickelten vier Zweifel an dem narrativen Potenzial von Comics vor allem methodischen Zwecken: Ähnlich dem methodischen Wissenszweifel eines René Descartes soll der methodische Zweifel an der Narrativität von Comics letztendlich aufzeigen, was dem Laien gar nicht aufzuzeigen wäre, nämlich dass Comics sehr wohl ein narratives Potenzial eigener Couleur besitzen. Der Mehrwert einer derartigen Affirmation der Narrativität des Comics besteht in der Packard'schen Perspektive allerdings gar nicht im "dass", sondern im "wie" der Antwort, denn "gerade der Zweifel an ihrer eigenen Narrativität ist für die Weise, in der Comics erzählen, entscheidend. Es lässt sich nicht verstehen, wie Comics narrativ sind, wenn dabei nicht immer die begleitende Frage mitgedacht wird, wie narrativ Comics überhaupt sind." (98)

Packard entwickelt vier Varianten des Zweifels: Der grundlegende Zweifel an nicht-sprachlichen Formen des Erzählens (dem sich entsprechend auch Filme oder Computerspiele stellen müssen), die Frage nach der Erzählinstanz, der ambivalente Status von Linearität (z. B. in der Abfolge von Panels und den daraus resultierenden Leerstellen zwischen ihnen) sowie die Frage nach der sinnstiftenden Instanz im Comic. Um diesen Zweifeln zu begegnen, entwickelt Packard im Rest seines Beitrags eine gleichsam historisierende transmediale Perspektive: Am Beispiel von *Amazing Spider-Man 698* untersucht er die Weisen der "narrative[n] Unzuverlässigkeit in dieser Erzählung von Spider-Man" (105), um zu zeigen, dass diese ohne

einen Rückgriff auf historisch und medial spezifizierte Muster aus der Literatur gar nicht denkbar sind, sie aber zugleich auch mit den dem Comic eigenen Mitteln erweitern und modifizieren. Transmediale Phänomene, so kann man Packard lesen, entwickeln sich immer aus dem Wechselspiel zwischen gedachten universalen, medienunspezifischen Mustern einerseits und im einzelnen Medium entwickelten spezifischen Strategien andererseits: "Es ist deswegen gerechtfertigt, differenziert und vorsichtig die [anhand von historischen Vorläufern des Comics entwickelten, PS] Begriffe der Narratologie auf Comics anzuwenden, um damit nachzuzeichnen, wie die Verfahren des Erzählens vorsichtig und modifiziert im Comic eingesetzt werden." (115).

Das medientheoretische Panorama der Bildgeschichte breitet Dietrich Grünewald in seinem Eröffnungsbeitrag aus, der begriffliche Grundlagenforschung betreibt: An seine umfassenden Forschungsarbeit zum Thema anknüpfend, konzipiert Grünewald den "Bildroman" (d. h., die Graphic Novel) als eine der "vielen möglichen Variationen und Formen der 'Literatur in Bildern' [...], der Bildgeschichte"; diese sei wiederum ein "eigenständiges Prinzip bzw. eine eigenständige Kunstform – mit spezifischer Ästhetik und spezifischen Rezeptionsanforderungen" (19). Konstituierend für den Bildroman ist im Grünewald'schen Ansatz eine "Synthese von Bild- und Wortinformation im Sinne einer gleichberechtigten Text-Bild-Einheit [...] oder eine textfreie narrative Bildfolge" (19f.). Die Graphic Novel ist in dieser Typologie eine "längere, in sich eigenständige und [...] abgeschlossene Bilderzählung" (18), wobei sich das "längere" sowohl auf die Erzählzeit als auch die erzählte Zeit der Geschichte beziehen kann (womit selbst eine einseitige Bild-Text-Folge theoretisch als Graphic Novel aufgefasst werden könnte, wie Grünewald an der Gemäldeserie *A Rake's Progress* von William Hogarth exemplifiziert). Grundlegend für derlei Unterscheidungen ist letztendlich ein literaturwissenschaftlich-narratologischer Ansatz, wenn Grünewald im Anschluss an den Bilderzähler Rodolphe Toepffer postuliert, dass es Literatur gebe, die nicht allein auf Sprache, sondern auch auf narrativen Bildfolgen basiert.

Im Anschluss an diese terminologischen Festlegungen entwickelt Grünewald anhand zahlreicher Beispiele ein historisches Panorama des Potenzials, das dem Erzählen mithilfe von Bildern innewohnt, von den ägyptischen Totenbüchern über Altarbilder bis hin zu aktuellen Bildgeschichten. Grünewald legt bei seinem Panorama zielgerichtet die Bruchstellen des bildlichen Erzählens frei: Sie lassen sich oftmals nur mithilfe textsprachlich fixierter Informationen bzw. mithilfe von extensivem Vorwissen verstehen, rezeptionsästhetisch ist somit das Bildverständnis vom Textverständnis abhängig. Demgegenüber präsentiert Grünewald eine Reihe von vor allem aktuellen Beispielen, denen eben nicht eine solche Hierarchie zugrunde liegt. Der Wert von Grünewalds Beitrag liegt somit in seiner Verknüpfung präziser Terminologie mit einer historisierenden Perspektive.

Der zweite begriffliche Grundlagenartikel des Bands, der den zweiten Teil eröffnet, stammt von Bernd Dolle-Weinkauff, neben Grünewald einer der Pioniere der deutschen Comicforschung. Er hinterfragt in seinem Beitrag "Comic, Graphic Novel und Serialität" sehr kritisch die oft allzu schnell gezogene Unterscheidung zwischen Comics als serieller Form und Graphic Novels als abgeschlossenen Einzelwerken. Anhand zahlreicher historischer Beispiele wie Hugo Pratts *Corto Maltese*-Zyklus oder Alan Moores *Watchmen* oder *V for Vendetta* zeigt er, dass viele Mitglieder des Kanons der Graphic Novel ursprünglich gar nicht als abgeschlossene Geschichten konzipiert waren, sondern als regelmäßig erscheinende Fortsetzungsgeschichten gleichsam aus dem "Prozess des Schreibens" (164) entstanden – wie auch viele Vertreter der Hochliteratur, etwa Balzacs *Comédie Humaine* oder viele der epischen Romane von Charles Dickens, die ursprünglich ebenfalls in Fortsetzungen erschienen. Serialität vs. Abgeschlossenheit kann somit nicht als alleiniges Unterscheidungskriterium dienen.

Ole Frahm wählt einen politisch-ästhetischen Zugang in seinem Artikel "Die Fiktion des Graphischen Romans". Er zeigt, dass Graphic Novels immer auf den zeitgenössischen, politischen wie sozialen Kontext ihrer Entstehung wie Rezeption verweisen. Entscheidend ist für Frahm, dabei, dass die Graphic Novel, wie auch andere Vertreter von Bildgeschichten, "nicht Form, sondern Format" (57) sei: Im Unterschied zu beispielsweise Comic-Strips, die historisch auf die ökonomischen Imperative der Zeitungen oder Zeitschriften angewiesen sind, in denen sie täglich oder wöchentlich erscheinen, tritt die Graphic Novel in der Regel als abgeschlossenes, individuelles Einzelwerk auf, das auch entsprechend vermarktet wird. Frahm zielt in seinem Beitrag anhand zahlreicher Beispielanalysen von Will Eisners *A Contract with God*, Leela Cormans *Untezakhn* oder Bob Adelmans *Tijuana Bibles* (und anderer graphischer Erzählungen, die sich um Sex und Sexualität drehen) konsequent darauf ab, sowohl die Geschichte als auch die Ästhetik des graphischen Erzählens in Abhängigkeit von den (kapitalistischen) Marktbedingungen zu betrachten, denen sie ihre Entstehung verdanken: "Die Produktionsbedingungen [von Graphic Novels] sind dementsprechend

seriell, schematisch und stereotyp. Jede Fiktion des graphischen Romans, die dessen Produktionsbedingungen verdrängt, übersieht auch die immanente Kritik an den gesellschaftlichen Zeichenverhältnissen, die in ihm strukturell arbeitet." (74)

Dadurch, dass er die Vertreter des graphischen Erzählens als Format, nicht als Form betrachtet, als graphische Erzählungen, die "gesellschaftliche Machtverhältnisse" (74) ausstellen, gelingen Frahm höchst lesenswerte Einsichten zu Schlagworten wie Schema, Stereotyp, Serialität oder der Offenheit des graphischen Erzählens, das viel stärker als die Literatur auf die Interpretationsleistung der Rezipienten angewiesen ist, die die gedanklichen Freiräume zwischen den und innerhalb der einzelnen Panels erschließen müssen. Frahm findet hier das schöne Sinnbild der "Fugen der Sinnbildung" (73).

Auffällig ist, wie viele Beiträge des Sammelbands unter einer gendertheoretischen Perspektive stehen – neben Frahms Beitrag trifft dies auch auf Beiträge des zweiten Teils zu: Kalina Kupczynskas "Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse" und Susanne Hochreiters "Heldinnen und keine. Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens" zeigen beispielsweise mit sicherem Gespür, wie die Comic-Analyse von der Erweiterung auf gendertheoretische Aspekte profitieren kann.

Narration und Ästhetik im Comic. Künstlerische Metareflexionen

Die Praxisbeispiele des letzten Teils führen den Diskurs über Narration und Ästhetik in der Graphic Novel mit den Mitteln derselben fort: Ilse Kilic, Nicolas Mahler und Verena Weißenböck beleuchten in ihren Beispielen mehr oder weniger explizit Aspekte des Erzählens in Bildgeschichten, die in den akademischen Beiträgen des Sammelbands problematisiert werden.

Kilic fragt nach dem diskursiven Status von Personalpronomina in Wort und Bild und legt dabei (mindestens) drei Schichten des Diskurses über Erzählerpositionen in der Graphic Novel frei: Aus narratologischer Perspektive scheint das "Ich" des Sprachtexts eine andere Position einzunehmen als das "Ich" als visuelles Zeichen im Panel; in beiden Varianten hat das "Ich" einen anderen performativen Charakter. Damit klinkt sich Kilic in die derzeit kontrovers geführte Debatte um die Adäquatheit narratologischer Konzepte wie Fokalisierung für die Analyse von Bild-Text-Werken ein.

Mahler greift in seinem Beitrag Versatzstücke aus Franz Kafkas *Verwandlung* auf, während er eine Begegnung zwischen dem Zeichner und der Nachbarin inszeniert, die im Rahmen des Small Talk Kafka mit dem Comiczeichner Rudolf Kauka verwechselt.

Verena Weißenböcks "Cherie und ich" zeigt hingegen, wie sehr das Verständnis von Comics vom Hintergrundwissen abhängt – denn nur, wer weiß, dass Cherie die Hauptfigur von Weißenböcks Werken ist, wird die Ironie des Comics verstehen, indem die Privatdetektivin Cherie ihrer in der Mutterrolle aufgehenden Freundin von ihren jüngsten gefährlichen Ermittlungen erzählt.

So gelungen die gezeichneten Beiträge auch zum Diskurs des Sammelbands beitragen, wäre es doch schön gewesen, wenn sie von einem Essay oder Interviews mit den KünstlerInnen begleitet worden wäre, die ausführlicher über die diesen Werken eigene Diskursivität reflektieren (für eine Kurzversion dessen muss man die Anmerkungen im Vorwort des Bandes konsultieren).

Fazit

Bild ist Text ist Bild ist ein wertvoller Beitrag zum Forschungsdiskurs, denn die Beiträge bieten einerseits einen umfassenden Einstieg in das Forschungsfeld, andererseits vermitteln sie auch tief im Diskurs verwurzelten ForscherInnen neue Anregungen – auch, weil die Herausgeberinnen KünstlerInnen in eigens für den Band angefertigten Bildgeschichten Platz einräumen.

Quelle: Philipp Schmerheim: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 08.09.2015. (Zuletzt aktualisiert am: 17.03.2022). URL: https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/fachbuecher/1378-hochreiter-susanne-und-ursula-klingenboeck-hrsg-bild-ist-text-ist-bild-narration-und-aesthetik-in-der-graphic-novel. Zugriffsdatum: 25.04.2024.