

## Rezension

**Susanne Hochreiter & Ursula Klingeböck:**  
***Bild ist Text ist Bild.***  
***Narration und Ästhetik in der Graphic Novel.***

Bielefeld: transcript, 2014, 286 Seiten

Sándor Trippó

Institute of German Studies, Department of German Literatures  
University of Debrecen  
Egyetem tér 1.  
H-4032 Debrecen, Hungary  
sandor.trippo@gmail.com

Obwohl die meisten Comics, die heute im deutschen Sprachraum konsumiert werden, immer noch sozusagen Importgüter aus amerikanischer oder japanischer Massenproduktion sind, kommen Jahr für Jahr auch *Graphic Novels* auf den Buchmarkt, welche deutschsprachige Originalausgaben sind. Diese widmen sich oft dezidiert länder- und kulturspezifischen Thematiken, indem sie durch innovative Darstellungsverfahren historisch-biographische oder aktuelle gesellschaftliche Problemkomplexe verhandeln. Zu erwähnen sind hier beispielsweise die Neuerscheinungen von Kitty Kahane, Ulli Lust oder Mawil/Markus Witzel. Parallel zu diesen neuartigen Tendenzen im Verlagswesen ist auch eine Intensivierung der Forschungstätigkeit im Bereich der graphischen Literatur zu bemerken. Während frühere deutschsprachige Analysen vorwiegend auf die methodologischen Zugänge der angelsächsischen *Comic Studies* – vor allem auf die Standardwerke von Scott McCloud und Will Eisner – zurückgegriffen haben, liegen mittlerweile sogar schon mehrere Publikationen vor, die komplette Methodologien zur Untersuchung der mannigfaltigen Spielarten der Comic-Literatur bieten. Diese medientheoretisch wohl fundierten, interdisziplinär und transgenerisch ausgerichteten Interpretationsmodelle nehmen zwar laufende Debatten der heterogenen internationalen Comicforschung auf, hinterfragen aber gleichzeitig auch übliche Herangehensweisen. Außerdem sind neben vereinzelt Tagungsbänden nun auch studienbegleitende, praktische Handbücher ins Publikationsangebot vieler Verlage aufgenommen

men worden, was offensichtlich bereits eine neue Etappe in der Verselbstständigung dieses Forschungsthemas signalisiert.

Ein aktuelles Beispiel für ein großangelegtes, theoretisches Unternehmen ist der Sammelband *Bild ist Text ist Bild*, der die Forschungsergebnisse einer gleichnamigen Fachtagung im Winter 2012 an der Universität Wien präsentiert. Das Buch verspricht einen Beitrag zu den text- und bildtheoretischen Diskussionen über *Graphic Novels* zu leisten und beinhaltet zehn Aufsätze von ausgewiesenen Expert\_innen der deutschsprachigen Forschungslandschaft. Die Beiträge fokussieren vorrangig aus einer literaturwissenschaftlichen Perspektive die Narrativität und die Ästhetizität von Comics. Die Publikation gliedert sich in drei Teile: Während die Schwerpunkte des ersten Abschnitts auf narratologischen und gattungstheoretischen Aspekten liegen, wird im zweiten Teil unter Rückgriff auf gender- und queertheoretische Ansätze herausgearbeitet, wie im Comic Körperzeichen mit intertextuellen Referenzen, Fokalisierungsinstanzen und Sprechpositionen in Wechselwirkungen treten. Geschildert wird, wie Repräsentationen der Körperlichkeit zur Herstellung von Konzepten geschlechtspolitischer Normierung funktionalisiert werden oder wie sie das Serialitätsprinzip als Alleinstellungsmerkmal zur Unterscheidung zwischen *Graphic Novels* und Comics in Frage stellen. Im dritten Teil folgen „Metacomics“, in denen die österreichischen Comickünstler\_innen Ilse Kilic, Nicolas Mahler und Verena Weißenböck mit ihren ironisch-spielerischen Erzählweisen die immanente Vielschichtigkeit und Ambiguität des graphischen Erzählens thematisieren.

Schon wegen der anspruchsvollen Druckgestaltung verdient die Publikation eindeutig ein Qualitätssiegel: Die Einzelanalysen werden nämlich von mehr als fünfzig Comicauszügen begleitet. Dazu kommen noch die fast ein Dutzend Seiten des abschließenden Teils, wo im Zeichen eines medienübergreifenden Dialogs die bereits erwähnten künstlerischen Metareflexionen für weitere Denkanstöße sorgen. Erfreulich ist, dass die Bildelemente im Buch auch als eigenständige Anregungen auftreten und keineswegs zu bloßen Argumentationsstützen oder zum Dekor degradiert werden. Was die Analysemethoden angeht, ist der Band durch eine Vielfalt an Forschungsansätzen literatur- und kulturwissenschaftlicher Prägung gekennzeichnet. Unter den analysierten Werken finden sich Superheldencomics und klassische Bildgeschichten ebenso wie zeitgenössische Künstlercomics oder autobiographisch geprägte *Graphic Novels* aus der US-amerikanischen Lesben-Szene. Augenfällig ist jedoch, dass deutschsprachige Comics der Gegenwart sowie Mangas in diesem Korpus fehlen. Es wäre deshalb begrüßenswert, bei zukünftigen Publikationen zu überprüfen, inwiefern die Befunde der vorgelegten Untersuchungen auf Werke der heimischen Comicproduktion sowie auf die facettenreiche, fernasiatische graphische Literatur Bezug nehmen.

Am Anfang des Sammelbandes steht Dietrich Grünewalds kunsthistorischer Überblick über das Erzählprinzip Bildgeschichte. Der Text setzt sich vor dem Hintergrund des sog. *iconic turn* mit den verschiedenen Funktionsweisen des Visuellen auseinander und arbeitet auch einige rezeptionsästhetische Besonderheiten von Bildgeschichten heraus. Im Anschluss wendet sich Ole Frahm dem Begriff *Graphic Novel* zu und enthüllt diesen als eine diskursive Konstruktion. Anstelle einer auf geschichtliche Entwicklungslinien konzentrierten Arbeitsweise sind hier gattungstheoretische Überlegungen zu erkennen, die jedoch auch der Historizität und dem jeweiligen sozio-kulturellen Entstehungskontext der analysierten Werke weitgehend Rechnung tragen. Unter Rekurs auf Will Eisners bahnbrechende Arbeit *A Contract With God* (1978) wird gezeigt, wie drei zeitgenössische *Graphic Novels* die herkömmlichen, narrativen Verfahren *Schema*, *Stereotyp* und *Serie* parodieren und inwiefern diese Erzählungen als Reflexionen über „Schundliteratur“ und Comicproduktion zu interpretieren sind. Anschließend diskutiert Katharina Serles einen Kernaspekt der graphischen Literatur: die comic-konstitutive Verflechtung von Zeit- und Raumdarstellungen. Ausgehend von Marc-Antoine Mathieus und Chris Wares Comics werden die Verunsicherung und Subversion der narrativen Linearität durch diverse Techniken der Panelgestaltung dargestellt. In Stephan Packards Beitrag werden dazu weitere medientheoretische Problematiken angesprochen, indem der amtierende erste Vorsitzende der deutschen Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) am Beispiel von *Amazing Spider-Man 698* Antworten auf die provokante Frage nach der Narrativität von Comics sucht. Erzählen wird dabei als ein medienübergreifender Akt gedacht, der aus dem Spannungsverhältnis zwischen Zeigen und Sagen hervorgeht. Der letzte Aufsatz im ersten thematischen Abschnitt ist als eine gender- und queertheoretisch perspektivierte Erweiterung aktueller Debatten über (auto)biographische Comics und *Graphic Novels* anzusehen. Ursula Klingeböck nimmt nämlich die Aspekte der lesbischen Identitätsstiftung unter die Lupe und berücksichtigt Individualitäts- und Gruppendiskurse sowie Vergangenheitsentwürfe. Auf diese Weise zeichnet die Expertin eindrucksvoll nach, wie der performative Charakter der sog. *Biographics* in den untersuchten Comic-Erzählungen reflektiert wird.

Der zweite Abschnitt beginnt mit einem Beitrag von Bernd Dolle-Weinkauff, der dafür plädiert, dass eine Gegenüberstellung von *Graphic Novels* und Comics weder produktionstechnisch, noch erzähltheoretisch zu verifizieren sei. Ihm zufolge bedarf das Serialitätskonzept künftig einer Revision. Wegen seines gattungstheoretischen Erkenntnisinteresses hätte dieser Aufsatz wohl noch im ersten Abschnitt platziert werden können. Dass eine solche rigide Zuordnung aber wegen der methodologischen und thematischen Querverbindungen und Überlappungen der einzelnen Texte keine gerechte Erwartung sein kann, beweist auch Elisabeth Klars darauffolgende Untersuchung, die in einer Vergleichsanalyse vorführt, wie verbale und

visuelle Körperimaginationen in Hinblick auf das serielle Erzählen als Überschreibung oder Transformation zu begreifen sind. Auf eine andere narrative Strategie, nämlich jene der Inversion, macht Barbara Eder in ihrer Lektüre der anti-ödipalen Erzählung *Fun Home* aufmerksam, indem sie Körperzeichen in ihrem vertrackten Verhältnis zu weiblichen und männlichen homosexuellen Geschlechterzugehörigkeiten sowie zu literarischen Prätexten in Augenschein nimmt. Jene Verfahren, die hybride Genderidentitäten und heteronormative Dependenzstrukturen herstellen, stehen auch bei Kalina Kupczyńska im Mittelpunkt. Durch die Analyse ausgewählter Episoden der Serie *Die Hure H* wird verdeutlicht, wie Comics „genderf“, d.h., wie zum Beispiel mit einer sich ständig verändernden Fokalisierung graphisch-textuelle Geschlechterentwürfe hervorgebracht werden. Im abschließenden Essay widmet sich Susanne Hochreiter der *Graphic Novel Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* und behandelt Beziehungen zwischen Autobiographie und Genre, wobei in erster Linie Inkonsistenz und Hiatus als überlappende Aspekte dieser beiden Kategorien ausgeleuchtet werden.

Insgesamt zeugt dieser Band davon, dass die Erzählformen der graphischen Literatur besonders offen für verschiedenartige Zugänge und Fragestellungen sind. Darüber hinaus ist diese Essaysammlung ein handfester Beweis dafür, dass die deutschsprachige *Scientific Community* keine Nabelschau betreibt, sondern fruchtbar zum comictheoretischen Diskurs des angelsächsischen und franko-belgischen Kulturraums beitragen kann. Schließlich lässt sich die Publikation auf einer Metaebene auch als eine Diagnose über die aktuellen Probleme und Defizite eines transdisziplinären Forschungsbereichs lesen. Gemeint ist damit Folgendes: Der Band wurde zwar von zwei Österreicherinnen herausgegeben und liefert Ergebnisse einer Wiener Tagung, trotzdem ist die Publikation bei einem deutschen Verlag erschienen und die Mehrheit der Wissenschaftler\_innen ist auch an deutschen Hochschulen, meistens im akademischen Mittelbau, tätig oder arbeitet freischaffend. Dies deutet indirekt auf eine bisher nur teilweise gelungene Etablierung und mangelnde Akzeptanz von comicbezogenen Forschungsprojekten hin und macht bestehende und mögliche wissenschaftliche Kooperationen, aber auch Diskrepanzen zwischen der deutschen und österreichischen Forschungssituation sichtbar. Obwohl die Comicforschung in Ungarn bisher noch gar nicht Fuß fassen konnte, kann man den rezensierten Band vor allem Medien- und Kulturwissenschaftler\_innen mit soliden Deutschkenntnissen empfehlen. Sie werden viele wertvolle Anregungen bekommen und mögliche Anknüpfungspunkte für eigene Forschungsprojekte finden, während der Einsatz in universitären Lehrveranstaltungen wegen der immer schwächeren Sprachkenntnisse der ungarischen Studierenden leider so gut wie ausgeschlossen ist.