

Ole Frahm

Andreas C. Knigge (Hg.): Graphic Novels

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7869>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Frahm, Ole: Andreas C. Knigge (Hg.): Graphic Novels. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7869>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Andreas C. Knigge (Hg.): *Graphic Novels*

München: edition text + kritik 2017, 330 S., ISBN 9783869166155, EUR 39,-

Es war bei Erscheinen dieses Sonderbandes acht Jahre her, dass Andreas C. Knigge einen Sonderband über Comics herausgab. Dieser war mit *Comics, Mangas, Graphic Novels* betitelt. Der – so kündigt der Klappentext des neuen Werks an – ‚erweiterte‘ Sonderband hat im Titel nun *Comics und Mangas* gestrichen und behauptet nun, sich ausschließlich der *Graphic Novel* zu widmen. Sechs Texte sind aus der früheren Ausgabe übernommen, die bis auf Jonas Engelmanns exzellente Analyse von David B.s *Die heilige Krankheit* (2006) schon 2009 in ihrem journalistisch geschriebenen Überblickscharakter kaum überzeugten. Nun wirken sie allerdings ärgerlich, können doch Jacques Tardi, Pierre Christin und Robert Crumb nicht gerade als paradigmatische Protagonisten dessen gelten, was sich in den letzten, inzwischen 15 Jahren als *Graphic Novel* etabliert hat.

Zwei einleitende Artikel eröffnen den Band, in denen die der Publikation anhaftende Blindheit gegenüber der neu entstandenen Gattung damit erklärt wird, dass bei der *Graphic Novel*, so Knigge, „nicht einmal Konsens darüber [herrsche], wovon überhaupt die Rede ist“ (S.38). Doch scheint diese Formulierung vor allem das Durcheinander des ersten Beitrags von Georg Seeßlen „Rückkehr und Erinnerung“ zusammenfassen zu wollen. So seien Comics „anarchisch, wild, ungefil-

tert“ (S.5) gewesen, aber der nächste Satz erläutert, dass nur, was „auf dem Markt [...] reüssierte“ (ebd.), auch produziert wurde – was nach wenigstens einem Filter, nämlich der Verkaufszahl klingt. Seeßlen erweist sich dennoch als kundiger Leser populärer Kultur mit großem Überblick, der vermag, zehn Varianten der *Graphic Novel* zu bestimmen, er grenzt aber die jeweiligen Kategorien nicht immer überzeugend voneinander ab. Problematischer erscheinen allerdings die Klischees, mit denen Seeßlen keineswegs das klischeehafte Medium reflektieren will: In den seriellen Bildern auf Papier fände sich ein „harter Kern der Methoden und Motive“ (S.16), er erklärt manche zu „Meisterwerken“ (S.35) und spricht von der „Kreativität eines Autors“ (S.15) und nennt bei den Kriterien für das, was die *Graphic Novel* vom Roman übernimmt, „die Abgeschlossenheit der Handlung“ (S.10) – ganz als hätte es die Literatur des 20. Jahrhunderts nicht gegeben.

Um der Ästhetik der *Graphic Novel* auf die Spur zu kommen, helfen auch die anderen Artikel wenig weiter. Knigge hat einen weiteren Text von sich über Ralph König aufgenommen, den zu würdigen immer richtig ist, aber ob sich seine Arbeit über die „Lustfeindlichkeit des radikalen Islam“ wirklich „in ihrer Authentizität“ aus Königs autobiografischem „Background speist“ (S.243), ist sicherlich

diskutabel. Silke Merten gibt mit der Zwischenüberschrift „Viele Ichs und keines“ (S.208) anhand deutschsprachiger *Graphic Novels* an, wie dort entgegen solcher Annahmen von Authentizität mit Identitäten und ihrer Vervielfältigung gespielt wird – ein naheliegendes Verfahren bei einem Medium, in dem die Figuren immer schon verdoppelt sind. Dem Übersichtscharakter ihres Artikels ist geschuldet, dass die jeweiligen Lektüren der Beispiele flüchtig bleiben – so wird der Hund in Sascha Hommers *Vier Augen* (2009), „der Afghane mit einem komplett schwarzen Gesicht ohne Augen“ nur als Verkörperung all dessen gelesen, „was Sascha bedrohlich erscheint“ (S.214) und nicht als sehr wörtliche Verkörperung der Droge schwarzer Afghane.

Die Veteranen der Comic-Forschung Wolfgang J. Fuchs und Dietrich Grünewald liefern solide Beiträge: Dieser diskutiert textfreie Bildromane, die selten gewürdigt werden (wie Alexander Roobs Werk), jener historisiert die *Graphic Novel* in der Tradition der Superheld_innen. Und als enthalte der Titel der Publikation doch noch Mangas hat Knigge einen sehr schönen Text von Ryan Holmberg zur Inszenierung des Unsichtbaren ins Deutsche übersetzt, der ursprünglich im *International Journal of Comic Art* erschienen war. Sehr

positiv sticht Kalina Kupczynskas präziser Essay über die „Poiesis autobiographischer Comics“ heraus, der anhand von gerade nicht im Format der *Graphic Novel* entstandenen autobiografischen Versuchen einen Beitrag zu deren Entstehung liefert.

Dass bei diesem Sonderband etwas schief läuft, beweist schließlich noch Knigges falsche Behauptung, die Comicwelt sei „eine strikte ‚man’s world‘“ (S.65) gewesen, ganz als habe es Trina Robbins sorgfältige wie umfangreiche Forschung (vgl. bspw. *Pretty in Ink: North American Women Cartoonists 1896–2010*. Seattle: Fantagraphics, 2013) über Frauen in der Geschichte der Comics ebenso wenig gegeben wie die vielen Comics und *Graphic Novels* von Frauen der letzten fünfzig Jahre. Tatsächlich erwähnt Knigge in der Einleitung kaum Produzentinnen, und der Band hätte davon deutlich profitiert, einflussreichen Figuren wie Alison Bechdel oder Marjane Satrapi eigene Artikel zu widmen. Knigge begrüßt zwar, dass „immer mehr Frauen“ mit neuen Themen „auch in der Comic-Forschung“ (S.65) aufwarten. In dem Sonderband stammen jedoch lediglich zwei Artikel der fünfzehn Beiträge von Frauen – Knigge selbst verantwortet nicht weniger als drei.

Ole Frahm (Frankfurt am Main)