

Graphic Novels oder Der Siegeszug des Comics

Von **Steffen Vogel**

Stetig erobern sich Comics ein immer breiteres Publikum. Aus Jugend- und Subkulturen sind sie längst nicht mehr wegzudenken. Dafür steht die große Palette an erfolgreichen, teils preisgekrönten Verfilmungen wie „Sin City“ oder „Blau ist eine warme Farbe“. Ein weiterer sichtbarer Ausdruck ist auch dieses Jahr wieder ihre massive Präsenz auf der Leipziger Buchmesse. Erneut füllen sie dort eine von fünf Hallen, vor allem in Form ihrer japanischen Variante, des Mangas, und dem zugehörigen Merchandising. Und kein Messebesucher könnte die zahlreichen Jugendlichen in mal quietschbunten, mal bizarren Kostümen übersehen, die *Cosplayer*, aufwändig verkleidet und geschminkt wie ihre Helden aus der Welt von Manga und deren filmischer Variante, der *Anime*.

Neu ist jedoch die erhöhte Akzeptanz des Comics bis hinein in bildungsbürgerliche Milieus. Wenn nun der Respekt wächst, dann verdankt sich das weniger den oft grellen japanischen Produkten als einem vergleichsweise neuen Phänomen: Unter dem Label „Graphic Novel“ erscheinen seit einigen Jahren Comics, die gewissermaßen über einen kulturellen Mehrwert verfügen. Sie kennzeichnet ein erhöhter künstlerischer, literarischer und nicht selten politischer Anspruch. Auf sie stößt man mittlerweile regelmäßig in den Feuilletons der großen Zeitungen und vor allem zunehmend auf den Ladentischen der Buchhandlungen.

Anfangs zog dieses Etikett noch kulturkritischen Widerspruch auf sich: Verkauft man nicht bloß alten Wein in neuen Schläuchen, wenn man Comics zu „grafischen Romanen“ umdeutet? Diese Kritik liegt nahe, wenn man sich die Programme und Backlists von Independent-Verlagen wie der Edition Moderne, dem avant-verlag oder Reprodukt anschaut. Letzterer etwa hat seit seiner Gründung vor 25 Jahren stets anspruchsvolle, avantgardistische und eigensinnige Werke verlegt. Lange gingen diese Publikationen als Comics durch, heute werden sie anders beworben.

Und doch steht hinter dem Begriff der Graphic Novel mehr als eine gelungene Marketingstrategie. Denn diesem Label wohnte von Beginn an ein Element kultureller Selbstbehauptung einer lange belächelten Kunstform inne. Charakteristisch dafür ist jene Episode, die allgemein als Geburtsstunde des Begriffs gilt. Der US-amerikanische Zeichner und Autor Will Eisner reüssierte vor dem Zweiten Weltkrieg mit Superheldencomics, vor allem mit

seiner Serie um „The Spirit“. Später, im Jahr 1978, wollte der inzwischen 61jährige sich anderen Themen zuwenden: seinen Erfahrungen als Soldat in Europa, seiner Kindheit in der Bronx unter jüdischen Einwanderern aus Osteuropa. Für solche Geschichten bedurfte es jedoch einer veränderten Form. Die Bildsprache sollte subtiler und ruhiger sein, mehr Platz für Zwischentöne lassen. Eisner ging in „Ein Vertrag mit Gott“ – dem ersten Werk seiner neuen Schaffensperiode – sogar so weit, die klassische Seitenstruktur zu sprengen und auf *Panel*-Rahmen zu verzichten. Um seine Arbeit Literaturverlagen schmackhaft zu machen, legte Eisner das einschränkende Etikett Comic ab – und bewarb sie als Graphic Novel.

Eisners Experimentierfreude zahlte sich aus. Er avancierte in den USA zur Legende, nach der noch zu Lebzeiten der bis heute wichtigste amerikanische Comicpreis benannt wurde: Der jährlich verliehene „Eisner Award“ bildet gewissermaßen das Äquivalent zum Pulitzer-Preis in der Literatur. Mit dem neuen Label verschaffte Eisner sich den gewünschten künstlerischen Spielraum für Comics, die mehr bieten durften als gute Unterhaltung. Dafür aber musste er erst ein Marketinginstrument kreieren.

Der Comic wird erwachsen

Wenn deutsche Verlage nun das Label Graphic Novel verstärkt nutzen, um das Nischendasein des Comics zu beenden, verrät das viel über dessen Akzeptanzprobleme. Lange wurde diese spezifische Verbindung von Text, Grafik und einer dem Film ähnlichen – aber nicht gleichen – Erzählweise auf Produkte aus den Häusern Disney und Marvel reduziert. Comics galten mithin als lustige, wenn auch kulturell fragwürdige Bildergeschichten für Kinder oder als geistlose Zerstreung für Heranwachsende in Form der „heroischen Pornografie“ – wie der Zeichner James Sturm die Superheldengeschichten um „Batman“, „X-Men“ oder „The Avengers“ vor einigen Jahren nannte.

Anspruchsvolle Werke hat es jedoch schon früher gegeben. Dafür stehen nicht zuletzt zahlreiche Alben aus Frankreich und Belgien. Von dort stammt nach wie vor ein Großteil der europäischen Comics, die auch hierzulande ein bedeutendes Marktsegment beherrschen. Vor allem in Frankreich sind die Verkaufszahlen schon länger hoch, und es herrschen weniger kulturelle Vorbehalte als in Deutschland. Diese Anerkennung ist aber auch dort nicht über Nacht gekommen. Vereinfacht gesagt zeigt sich beim französischsprachigen Comic eine Entwicklung über drei Generationen, an deren Ende die Graphic Novels stehen (die dort aber weiterhin *Bandes Dessinées* genannt werden).

Nach 1945 dominierten auch in Frankreich und Belgien zunächst unterhaltende Formate. Abenteuerreihen wie „Der rote Korsar“ erreichten hohe Auflagen und boten jene Ablenkung, mit der zeitgleich etwa auch Hollywoodfilme in den Nachkriegsgesellschaften erfolgreich waren. Dazu traten die bekannten humoristischen Serien, die teilweise schon vor dem Weltkrieg erfunden worden waren, etwa Hergés „Tim und Struppi“. In der Regel enthielten sich die Zeichner dieser Reihen jeglicher Gesellschaftskritik. Eine

Ausnahme bildet André Franquin, der in den 1950ern „Spirou und Fantasio“ übernommen hatte und dessen hinter sinniger Humor mehr als nur eine kritische Spitze setzte. Gleiches gilt für das kongeniale Duo Albert Uderzo und René Goscinny, die ihren „Asterix“ mit zahllosen, nicht selten schwarzhumorigen Anspielungen auf Politik, Kunst und Alltagskultur anreicherten.

Diese Generation von Zeichnern verschaffte dem Comic in Frankreich eine enorme Massenresonanz. Daran konnte eine zweite Generation anknüpfen, die vom kulturellen Aufbruch der 1960er Jahre geprägt war. So glänzten Moebius und Alejandro Jodorowsky mit komplexen Science-Fiction-Erzählungen wie dem „Inkal“ oder den „Techno-Vätern“, teilweise in zeittypisch psychedelischen Bildern. Jean-Claude Mézières und Pierre Christin wiederum gelang das Kunststück, in ihrer leichtfüßigen SF-Serie „Valerian und Veronique“ alle philosophischen und politischen Debatten der Neuen Linken auszutragen, von der ökologischen Frage bis zu Foucaults Machttheorie.

Zur gleichen Zeit begeisterten François Bourgeon sowie das Duo Patrick Cothias und André Juillard mit erwachsenen Abenteuerserien. „Reisende im Wind“ und „Die sieben Leben des Falken“ beeindruckten noch heute mit ihrem grimmigen Realismus. Sie liefern detailfreudige Epochendarstellungen, deren Figuren schwitzen, stinken und bluten. Gerade Bourgeon setzte, lange vor George R.R. Martin und „Game of Thrones“, auf eine gehörige Dosis Sex und Gewalt – auch um nicht in der Kinderabteilung zu landen. Nebenbei liefern beide Serien feministische Rolemodels, starke, aber verletzte Protagonistinnen, die als Vorläuferinnen heutiger Popphänomene gelten können, etwa der Lisbeth Salander aus Stieg Larssons Millennium-Trilogie oder der Katniss Everdeen aus Suzanne Collins' „Die Tribute von Panem“.

Den Ritterschlag für den Comic erhielten in jenen Jahren aber Szenarist Pierre Christin und Zeichner Enki Bilal, die – zeitgleich mit Jacques Tardi – den gehobenen Politcomic begründeten. Sie hatten eine anspruchsvolle, düstere Serie über das Scheitern kollektiver Utopien vorgelegt, unter anderem „Der Schlaf der Vernunft“. Dort beschwört das Duo die Gespenster des Spanischen Bürgerkriegs herauf: Eine Gruppe alter Faschisten zieht 1979 eine Blutspur durch Europa, und ihre ehemaligen Widersacher einer Internationalen Brigade nehmen die Verfolgung auf. Das gibt den bejahrten antifaschistischen Genossen viel Raum, um über Ideale und Illusionen zu sinnieren – bis zum bitteren Finale, dem so gar nichts Heroisches mehr anhaften will. Christin wurde daraufhin in eine bekannte TV-Literatursendung eingeladen, wo kein geringerer als Jorge Semprún diese Arbeit lobte.

Zu diesem Zeitpunkt hatte der Comic in Frankreich zwei wichtige Etappen erreicht: Er war massentauglich geworden und erfuhr langsam Anerkennung in der Hochkultur. Das schuf ideale Ausgangsbedingungen für die dritte, heute prägende Generation. Sie kann sich ganz souverän der Mittel einer relativ etablierten Kunstform bedienen, ohne sich allzu große Sorgen um Reputation und Absatz machen zu müssen. Dementsprechend frei geht sie zu Werke: Ihre Arbeiten sind oft ein wüster, aber höchst vergnüglicher Genremix, und sie loten spielerisch die Grenzen des grafischen Erzählens aus. In Frankreich spricht man daher längst von der *Nouvelle Bande Dessinée*.

née, dem Neuen Comic. Die Anspielung auf den *Nouveaux Roman* und die *Nouvelle Vague* im Film trifft durchaus den Kern: Ebenso wie seinerzeit die jungen Schriftsteller und Regisseure nach neuen Formen gesucht haben, experimentieren heute Zeichner wie Manu Larcenet („Der tägliche Kampf“), Joann Sfar („Die Katze des Rabbiners“) oder Lewis Trondheim („Herr Hase“) mit dem Comic: Sie verabschieden sich von der realistischen Darstellung und pflegen einen verspielten, beinahe rohen und skizzenhaften Strich.

Bei ihrem Ersterscheinen wurden ihre Werke – und erst recht jene der zweiten Generation – in Deutschland selbstverständlich noch als Comics verkauft. Heute gehen sie als Graphic Novels durch. In Frankreich wird dieser Unterschied nach wie vor nicht gemacht. Hierzulande ist er nötig. Denn weder wurde der Comic in der Bundesrepublik derart frühzeitig massentauglich, zumindest nicht unter Erwachsenen, noch erreichte er eine vergleichbare kulturelle Akzeptanz wie im Nachbarland. Dies dürfte nun der Graphic-Novel-Boom nachholen. Ironischerweise wird damit jene Trennung zwischen U und E, zwischen Kunst und Kommerz eingeführt, die anderswo schon seit längerem hinterfragt wird, beispielsweise in der Literatur. Derart dominant ist dieser Trend, dass selbst Genreverlage wie Splitter oder Cross Cult, die überwiegend Fantasy, Action und Science Fiction publizieren, mittlerweile Graphic Novels im Programm haben, desgleichen renommierte Literaturverlage wie Hanser und Suhrkamp. Damit ist die Werbestrategie aufgegangen: Der Markt expandiert über die klassischen Zielgruppen hinaus und dringt stärker ins Bildungsbürgertum vor.

Das bereits ist im Sinne des Comics und seiner Schöpfer begrüßenswert. Doch der Effekt des Labels beschränkt sich nicht auf das Erschließen neuer Marktsegmente. Denn dem Begriff der Graphic Novel wohnte von Beginn an ein Doppelcharakter inne: Einerseits soll das Label eine bessere Vermarktbarkeit erreichen. Dazu distanziert man sich zumindest sprachlich ein wenig vom Comic – und wählt einen Begriff, dessen Unschärfe nützlich ist. Denn was bezeichnet das Etikett „Graphic Novel“ streng genommen? Ein neues Genre begründet es nicht, da unter diesem Dach alle möglichen Genres angeboten werden. Eine eigenständige Kunstform zwischen Comic und Literatur bilden diese Werke auch nicht, sie bleiben Comics. Dennoch vermittelt das Label eine Gehobenheit und Relevanz, die Comics meist nicht zugestanden wird. Daher ist das Etikett – wie schon bei seinem Urheber Will Eisner – in erster Linie ein geschickter Kunstgriff.

Andererseits aber eröffnet diese kommerzielle Perspektive paradoxerweise auch einen künstlerischen Freiraum. Denn um als Graphic Novel vermarktet werden zu können, muss ein Comic einen gewissen Mindestanspruch erfüllen. Wichtig ist zunächst, dass Kulturjournalisten und Buchhändlerinnen – und danach das Publikum – überzeugt werden können, dass sie es mit anspruchsvollen Werken zu tun haben. Nur dann räumen sie Comics einen Platz ein, der diesen früher nicht zugestanden wurde. Das heißt auch: Diese Überzeugungsarbeit muss stets wiederholt werden, wofür es genügend niveaувolle Graphic Novels braucht. Es entsteht also eine erhöhte Nachfrage. Den Künstlern wiederum erlaubt dieses Label, den erhöhten Anspruch nun

auch einzulösen. Es schafft den Raum für lange Erzählungen und formale Experimente. So resultiert genau aus diesem Doppelcharakter die künstlerische und gesellschaftliche Relevanz dieser Form von Comics.

Dies zeigt sich zunächst an Formfragen: Der klassische Albumcomic, der im frankobelgischen Segment lange dominiert hat, zählt üblicherweise 48 Seiten, das in den USA gängige Heft-Format sogar noch weniger. Selbst bei Serien bedingt diese Längenvorgabe eine gewisse Erzählökonomie, was sich unter anderem in der schnell ansteigenden Spannungskurve und dem Zwang zum *Cliffhanger* niederschlägt. Graphic Novels sind da deutlich freier: Manche erstrecken sich über 500 Seiten, andere verzichten gänzlich auf dramatische Zuspitzungen. Das erlaubt ein behutsames Erzählen und das Eintauchen in den Alltag, es gestattet das Hinterfragen von Wahrnehmungsweisen. Eine gelungene Graphic Novel erkennt man also ganz wesentlich an der formalen Gestaltung: an Länge, Erzählrhythmus, Zeichenstil oder Farbgebung.

Die Relevanz der Graphic Novels ergibt sich aber nicht zuletzt aus der Wahl ihrer Stoffe. Oder genauer: Sie resultiert aus dem besonderen Zugang, den sie zu einem Thema finden. Das kann die lebendige Aufbereitung scheinbar trockener ökonomischer Prozesse sein oder die dramaturgische Zuspitzung eines scheinbar altbekannten historischen Ereignisses oder die ungewohnte Perspektive auf den Alltag. Dadurch können diese Arbeiten ihren Inhalten günstigstenfalls sogar Zielgruppen erschließen, die von Sachbüchern oder Reisereportagen nicht erreicht werden – und so eine regelrechte aufklärerische Aufgabe übernehmen. Dabei stehen Zeichner und Autoren stets vor der Herausforderung, Grafik und Text in ein stimmiges Verhältnis zu setzen: Dominiert der Text, gleitet ihr Werk schnell in ein illustriertes Buch oder, schlimmer noch, in Agit-Prop ab. Kann hingegen der Inhalt nicht gegenüber dem Artwork bestehen, entsteht ein Band, dessen schöne Oberflächen schnell ihren Reiz verlieren. Den meisten Graphic Novels gelingt diese Kombination nicht nur, sie bestechen geradezu durch sie. Das lässt sich auch an einigen wichtigen Neuerscheinungen der Saison zeigen. Sie stehen für drei große Themenstränge, denen sich Graphic Novels heute zuwenden: zum einen der Auseinandersetzung mit der jüngeren Geschichte, zum anderen den Krisen der Gegenwart und schließlich dem Alltag in all seinen Facetten.

Im Widerstand

Historische Stoffe lassen sich scheinbar leicht bebildern: Sie sind reich an dramatischer Handlung und bieten eine Reihe ikonischer Figuren und Bilder. Gerade das aber kann sich als Fallstrick erweisen. Wie etwa vermag eine Graphic Novel angemessen vom Holocaust zu erzählen? Offenkundig darf die Bildsprache nicht karikaturesk wirken. Fotorealistische Zeichnungen wiederum könnten das Grauen auch nicht im Ansatz einfangen. In beiden Fällen droht eine Trivialisierung, die um jeden Preis vermieden werden muss. Art Spiegelman hat mit „Maus“ gezeigt, wie es gehen kann: Er betete die Erlebnisse seines Vaters, der das KZ überlebt hatte, in eine Rahmen-

handlung ein, die Distanz zum unmittelbaren Erleben schuf und Platz für Reflektionen ließ. Und er griff zu einer stark stilisierenden Grafik, in der Juden als Mäuse, Deutsche als Katzen und Polen als Schweine dargestellt werden, womit symbolisch die Machtverhältnisse zwischen ihnen benannt sind.

Wie sich historisch sensible Themen gelungen umsetzen lassen, zeigen auch zwei neuere Arbeiten auf ganz unterschiedliche Weise: Die eine setzt auf einen artifiziellen Realismus, die andere greift zur Allegorie. „Ein Leben im Tode“ erzählt von einer kommunistischen Résistance-Gruppe im Paris der 1940er Jahre. Dabei lässt der Band die historisch verbürgte Geschichte weitgehend für sich selbst sprechen. Laurent Galandon montiert die Ereignisse verknappend und in zurückgenommenem Ton, was von Jeanne Puchols Zeichnungen im reduktionistischen Strich der *ligne claire* bestens unterstützt wird. Tatsächlich sind die Fakten aufwühlend genug: Der polnische Jude Marcel Rayman geht nach der Deportation seiner Familie in den Untergrund. Mit der Manouchian-Gruppe – die aus Spaniern, Armeniern, Ungarn, Polen und Italienern besteht – verübt er spektakuläre Anschläge, bis der französische Geheimdienst zuschlägt. Die meisten Mitglieder werden verhaftet und hingerichtet. Die Nazis lassen daraufhin ein Propagandaplakat drucken, das berüchtigte *Affiche rouge*, auf dem die Widerständler samt Nationalität genannt und als „Armee des Verbrechens“ verunglimpft werden. Louis Aragon verarbeitete dies später in seinem bekannten Gedicht „Strophes pour se souvenir“. Heute ist das *Affiche Rouge* ein Symbol des Widerstands. Puchol gibt dieses und andere Plakate in der Graphic Novel wieder, genauso wie Familienfotos der Raymans. Das trägt zur eindringlichen Atmosphäre des Bandes bei: hier die brutale Bildsprache der Nazis, dort das private Glück von Menschen, die später im KZ ermordet wurden.

Diktatur und Widerstand stehen auch im Zentrum einer spektakulären Neuerscheinung: „Eternauta“ von Héctor Germán Oesterheld und Francisco Solano López. Mit diesem Meilenstein des argentinischen Comics aus den 1950er Jahren liegt ein besonders berührender Band erstmals auf Deutsch vor. Seine Wirkung resultiert aus einer geradezu unheimlichen Verbindung zwischen Leben und Werk: Oesterheld nahm mit seiner Idee eine dunkle Phase der argentinischen Geschichte vorweg. Der Comic liest sich wie ein Vorgriff auf die 1970er Jahre – und auf das Schicksal seines Autors.

Dabei ist „Eternauta“ vordergründig ein Science-Fiction-Comic, der ganz in der Tradition eines H. G. Wells von der Invasion technisch hoch überlegener Außerirdischer erzählt. Verarbeitet Wells in „Der Krieg der Welten“ den Kolonialismus, rekurren die beiden Argentinier auf die Erfahrungen des 20. Jahrhunderts. Ihr Thema entwickeln Oesterheld und López in langsamem Tempo und klassischer Schwarz-Weiß-Grafik. So lassen sie ihre Leser teilhaben am allmählichen Zerfall der Gesellschaft. Die Invasion beginnt mit dem Fall weißer Flocken, die wie Schnee aussehen, aber aus einer tödlichen Substanz bestehen. Gleichzeitig blockiert ein Störsignal sämtliche Radiofrequenzen: Die wenigen Überlebenden sind fast völlig isoliert. Kurzzeitig gelingt der Ausbruch aus Misstrauen und Furcht, als einzelne Truppenteile und Zivilisten einen bewaffneten Widerstand organisieren. Doch dieser zer-

bricht unter der enormen Brutalität der Invasoren, die auch zu psychologischer Kriegsführung greifen. Hier werden die Parallelen zu späteren realen Ereignissen überdeutlich: Als in Argentinien 1976 das Militär putschte, schloss sich Oesterheld mit seinen vier Töchtern den Montoneros an, einer linksperonistischen Untergrundgruppe. Das Regime ließ alle fünf verschwinden, über ihr Schicksal existiert bis heute kein schriftliches Zeugnis. So wie Oesterhelds Figur Juan Salvo am Ende des Bandes zum Eternauta wird, der unablässig durch Raum und Zeit reist, um seine Liebsten zu finden, so verbrachte Oesterhelds Witwe – wie tausende andere Argentinier – ihr halbes Leben auf der vergeblichen Suche nach Spuren von ihren Angehörigen.

Die Krisen der Gegenwart

Historische Graphic Novels wie diese nehmen seit Jahren einen prominenten Platz in den Verlagsprogrammen ein. Doch die Zeichner scheuen auch die Auseinandersetzung mit den großen Fragen der Gegenwart nicht. Einige versuchen sogar, abstrakte ökonomische Zusammenhänge künstlerisch zu interpretieren. So will Daryl Cunningham in „Supercrash“ über die Weltwirtschaftskrise von 2008 aufklären. Leider aber findet er keinen richtigen Zugriff auf sein Material, weder inhaltlich noch grafisch. Das liegt neben der oft statischen Seitengestaltung an einer allzu didaktischen Erzählweise und übergroßen Detailfreude. Wenn Cunningham etwa die ultraliberale Schriftstellerin Ayn Rand vorstellt, kommt das nicht ohne ausführliche Hinweise auf ihre Eheprobleme aus. Rand steht bei ihm für die Verklärung des Egoismus. Nur wer nach diesem Prinzip handelt, so die Schriftstellerin, könne Fortschritt bewirken. Daher dürfe er nicht vom Staat behindert werden, der auf Armee, Polizei und Gerichte geschrumpft werden müsse. Einer von Rands engsten Schülern war Alan Greenspan, der 1987 an die Spitze der US-Zentralbank FED berufen wurde und dort 19 Jahre lang blieb. Über ihn kommt Cunningham zur Krise und erklärt die Probleme deregulierter Finanzmärkte. Gerade in diesen Passagen ordnet sich die eher skizzenhafte Grafik einfallslos dem Inhalt unter. Auch das bewirkt, dass der Leser schnell ermüdet.

Wie es besser geht, demonstrieren Autor Paul Jorion und Zeichner Grégory Maklès in „Das Überleben der Spezies“. Anders als Cunningham erzählt Jorion nicht die Krise nach und erklärt auch nicht, wie bestimmte Finanzprodukte funktionieren. Stattdessen wählt er einen erfrischenden satirischen Zugang, der bewusst überzeichnet, aber dadurch eine Schneise ins Begriffsdickicht schlägt. Aus dem Kapitalismus, so die Grundthese, könne es keinen individuellen Ausweg geben, nicht einmal für den Kapitalisten, den Jorion als Sisyphos des Kapitals darstellt. Bei aller Polemik ist der Band doch augenzwinkernd und keineswegs zynisch. Das wiegt die eine oder andere Platttheit auf. So beschreibt Jorion US-Demokraten und Republikaner als „zwei Zeitungsfirmen, die das Personal bereitstellen“, und nennt die westliche Staatsform schlicht „kapitalistisch“. Maklès wiederum zeichnet den idealtypischen Kapitalisten als Monopolymännchen mit Zylinder. Ansonsten versteht er es

aber glänzend, dem scheinbar trockenen Stoff durch lebendige Zeichnungen und variablen Seitenaufbau einiges an Dynamik abzugewinnen.

Ungewohnter Alltag

Neben politischen Werken zeigt sich bei Graphic Novels eine starke Tendenz zur Alltagsbeobachtung. Marjane Satrapis „Persepolis“ über ihr Aufwachsen im Iran gehört zu den bekanntesten Werken dieses Genres. Alltagsgeschichten sind besonders überzeugend, wo sie Gesellschaften oder Subkulturen kenntlich machen, oder auf die Lücke zwischen dem (Selbst-)Bild eines Landes und der individuellen Erfahrung abheben. Das gelingt etwa Riad Sattouf mit seinen Kindheitserinnerungen in „Der Araber von morgen“. Sattouf Senior hat in Paris promoviert und ging mit seiner französischen Frau und ihrem kleinen Sohn nach Libyen, das in den ersten Jahren des Gaddafi-Regimes mit absurd hohen Gehältern Akademiker ins Land lockte. Später verschlug es die Familie in die syrische Heimat des Vaters. Sattouf versteht es hervorragend, das kindliche Staunen über die Besonderlichkeiten der Welt zu bewahren. In Libyen etwa lernt die Familie, dass Häuser Volkseigentum seien und daher nicht abgeschlossen werden dürften – was sie schnell um ihr erstes Zuhause bringt: Nach einem Spaziergang findet sie es von einer fremden Familie besetzt. Nicht weniger verblüfft reagiert der kleine Riad, als er von syrischen Cousins als „Jude“ tituliert wird – in ihrem Sprachgebrauch offenbar ein gängiges Schimpfwort für Fremde. Sattouf entwirft mit schnellem, karikatureskem Strich ein klischeefreies Porträt der arabischen Welt.

Einen ähnlich bildlichen Einblick gewährt „Der Realist“: Asaf Hanuka widmet sich in lose verbundenen Episoden dem Leben in Tel Aviv. Er fängt die typischen Herausforderungen urbaner Mittdreißiger ein: Kindererziehung, Beziehungsstress, die Suche nach einer bezahlbaren Wohnung. Häufig rückt er die Bewegung gegen hohe Lebenshaltungskosten, die 2011 auf dem Rothschild-Boulevard kampierte, ins Bild. Ansonsten ist der Band nur beiläufig politisch, selbst wenn Hanuka mit Freunden diskutiert, wie real die Bedrohung durch iranische Raketen denn nun sei. Solche Debatten erscheinen in dem Band alltäglich, über Bunker reden die Figuren fast ebenso intensiv wie über Geldsorgen. Vor allem aber prägt diese Graphic Novel ein leiser, zuweilen melancholischer Humor, mit dem der Künstler gleichermaßen seinen Versagensängsten und Fluchtphantasien wie dem kleinen Glück begegnet. Hanuka artikuliert Stimmungen geschickt über einen variablen Farbeinsatz und popkulturelle Anspielungen, insbesondere auf Superheldenfilme.

Ein besonders gelungenes Beispiel für reflektierte Alltagsbeobachtung liefert Sascha Hommers Reisebericht aus Chengdu: „In China“. Seine völlig unaufgeregten Schilderungen des täglichen Lebens entfalten rasch Sogwirkung. Gerade in ihrer Lakonie ermuntern sie zum Überprüfen der eigenen Erwartungen. Hommer kontrastiert anfangs etwa sein Erleben mit Auszügen aus dem Reisetagebuch Marco Polos. Traf der Italiener seinerzeit noch auf eine ihm völlig fremd scheinende Welt, so ergeben sich die Abweichungen

für den Hamburger Künstler fast nur noch aus Nuancen. Die Enttäuschung manches europäischen Reisenden über die mangelnde Exotik der Welt teilt Hommer aber nicht. Stattdessen appelliert er dezent daran, nicht dem alten China – oder unserer Vorstellung davon – nachzutruern, sondern das neue genau und offen zu betrachten. Auch optisch ist sein Band äußerst kunstvoll. So sind seine Bilder der 14-Millionenstadt in Schwarz-Weiß-Grau gehalten, sie wirken körnig wie alte analoge Fotografien. Das passt hervorragend zum ständigen Regen und der verschmutzten Luft, vermittelt aber auch eine zeitlose Ruhe. Hommers Band bietet damit einen ungefilterten Einblick in das tägliche Leben einer chinesischen Metropole.

Die Welt jenseits der großen Städte hält allerdings mindestens ebenso viele gute Geschichten bereit. Eindrucksvoll untermauert das ein Kleinod von einem Band, der unter dem kitschverdächtigen Titel „Ein Ozean der Liebe“ erschienen ist. Die Arbeit von Wilfrid Lupano und Grégory Panaccione ist schon deshalb originell, weil sie völlig auf Sprache verzichtet. Wie in einem klassischen Stummfilm erschließt sich der Sinn eines Dialogs allein über die bewusst übersteigerte Mimik. Natürlich darf eine gute Prise Slapstick nicht fehlen, aber wie bei Chaplin liegen Komödie und Tragödie nah beieinander. Denn der Band erzählt von einer gänzlich unglamourösen und zunehmend bedrohten Lebenswelt: Im Mittelpunkt stehen ein älterer bretonischer Fischer und seine Frau. Bei einer morgendlichen Ausfahrt verhakt sich der kleine Kutter im Netz einer schwimmenden Fischfabrik und wird weit aufs Meer hinausgezogen. Als ihr Mann abends nicht in den Hafen einläuft, macht sich die Frau auf die Suche. Die irrwitzige Handlung führt beide auf getrennten Wegen in die Karibik, sie sogar bis zu Fidel Castro. Bei allem überdrehten Humor spricht der Band doch die drängenden Probleme des Meeres und seiner Bewohner an: die Überfischung, samt Verdrängung der kleinen Fischer, die routinemäßige Vermüllung oder den überhand nehmenden Kreuzfahrt-tourismus. Das alles geschieht en passant, aber mit starken Bildern. Überhaupt lebt der Band von seiner Grafik, von der teils expressiven Farbgebung und dem geschickten Einsatz von Licht und Dunkelheit. So entsteht ein beinahe zeitloses Märchen, das neben der Liebes- auch die Emanzipationsgeschichte einer über sich selbst hinauswachsenden Hausfrau erzählt.

Muslima im Mainstream

Bei alldem zeigt sich: Es ist diese Vielfalt an Formen und Themen, die Graphic Novels zu Recht große Aufmerksamkeit beschert. Das heißt aber im Umkehrschluss nicht, dass sämtliche Arbeiten, die weiterhin als Comic vermarktet werden, uninteressant seien. Zwei aktuelle Bände beweisen das Gegenteil – und demonstrieren zugleich, warum sie dennoch keine Graphic Novels sind.

„Lazarus“ von Greg Rucka und Michael Lark erzählt eine Science-Fiction-Geschichte aus einem Amerika, in dem die extreme Ungleichheit in eine Form von Oligarchie umgeschlagen ist. Wenige Familien kontrollieren Land und Ressourcen, der Rest der Menschheit ist eingeteilt in „Knechte“,

die Lohnarbeit verrichten, und „Abfall“, also all jene, die mit Lebensmittel-spenden alimentiert werden. Die Familien schützen ihre Macht mit Privatarmeen unter Führung eines Lazarus: ein Familienmitglied, das durch Genmanipulation zur quasi unsterblichen Kampfmaschine geworden ist. Bei allen kritischen Bezügen firmiert der Band zu Recht nicht als Graphic Novel, weil Rucka der Dystopie deutlich weniger Raum gibt als der oft blutigen Action. Die allerdings hat Lark filmreif inszeniert, in einer szenischen Abfolge düster-stylischer Bilder. So ist „Lazarus“ mit seiner ausgefeilten Dramaturgie sehr gelungen – als Comic. Das gilt auch für ein neues Produkt aus der Superheldenschmiede: „Ms. Marvel“ bewegt sich im genretypischen Rahmen, wozu die Spannung zwischen reglementiertem Alltag und aufregender Heldenexistenz sowie die Selbstfindung in der Adoleszenz gehören. Besonders macht diese Serie, dass in ihr erstmals eine Muslima den Marvelkosmos betritt: Kamala Khan, die Tochter konservativer pakistanischer Einwanderer. Das gibt Autorin G. Willow Wilson, die selbst zum Islam konvertiert ist, Raum für Hinweise über antimuslimischen Rassismus und die schwierige Emanzipation einer jungen Frau aus patriarchalem Haus.

Der entscheidende Unterschied zwischen Comic und Graphic Novel liegt also nicht allein in der Wahl des Themas, sondern darin, wie es verhandelt wird: Bewegt sich die Auseinandersetzung etwa mit Rassismus im Rahmen erzählerischer Konventionen? Oder gelingt etwas Eigenständiges – eine inhaltlich wie grafisch originelle Herangehensweise? Letzteres zeichnet die Graphic Novel aus. Erstritten wurde diese Formfreiheit aber von Künstlern, die wie Will Eisner aus dem Mainstream kamen – und Comics zeichneten.

Daryl Cunningham, *Supercrash. Das Zeitalter der Selbstsucht*. Übersetzt von Thomas Pfeiffer. München, Hanser 2016, 246 S., 19,90 Euro.

Laurent Galandon und Jeanne Puchol, *Ein Leben im Tode*. Übersetzt von Monja Reichert, Stuttgart, Panini Comics 2016, 94 S., 19,99 Euro.

Asaf Hanuka, *Der Realist*. Übersetzt von Uri Reik. Ludwigsburg, Cross Cult 2015, 192 S., 29,95 Euro.

Sascha Hommer, *In China*. Berlin, Reprodukt 2016, 176 S., 20 Euro.

Paul Jorion und Grégory Maklès, *Das Überleben der Spezies. Eine kritische, aber nicht ganz hoffnungslose Betrachtung des Kapitalismus*. Übersetzt von Marcel Le Comte, Köln, Egmont 2014, 120 S., 24,99 Euro.

Wilfrid Lupano und Grégory Panaccione, *Ein Ozean der Liebe*. Bielefeld, Splitter Verlag 2016, 224 S., 29,80 Euro.

Héctor Germán Oesterheld und Francisco Solano López, *Eternauta*. Übersetzt von Claudia Wente, Berlin, avant-verlag, 391 S., 39,99 Euro.

Greg Rucka und Michael Lark, *Lazarus 1: Die Macht der Familien*. Übersetzt von Bernd Kronsbein, Bielefeld, Splitter-Verlag 2016, 120 S., 19,80 Euro.

Riad Sattouf, *Der Araber von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten* Bd. 1: 1978-1984 & Bd. 2: 1984-1985. Übersetzt von Andreas Plathaus. München, Knaus Verlag 2015 und 2016, je 160 S., je 19,99 Euro.

G. Willow Wilson und Adrian Alphona, *Ms. Marvel: Meta-Morphose*. Übersetzt von Caroline Hidalgo, Stuttgart, Panini Comics 2015, 124 S., 16,99 Euro.