

Stephan Brüssel

## Theorie(n) des *Graphic Narrative*

### Daniel Steins und Jan-Noël Thons Konzept im Sinne einer postklassischen Narratologie

Daniel Stein / Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin / Boston: de Gruyter 2013 (= Narratologia Bd. 37). 416 S. EUR 99,95. ISBN 978-3-11-028202-3

### Das Erzählen in Comics und seine Erforschung

Angesichts der nunmehr prosperierenden transmedialen Ausrichtung der Narratologie fällt auf, dass Comics und das Erzählen in Comicbildern nach wie vor eher stiefmütterlich behandelt werden. Zwar ist in den Literatur- und Medienwissenschaften insgesamt ein in den letzten Jahren stetig wachsendes Interesse an Comics zu konstatieren, das sich an einer Reihe von Publikationen und einer zunehmenden Professionalisierung der Comicforschung ablesen lässt.<sup>1</sup> Eine dezidiert *erzähltheoretische* Auseinandersetzung findet bislang aber nur vereinzelt statt und ist stellenweise revisionsbedürftig.<sup>2</sup> Mit Blick auf die Narratologie ist zu erkennen, dass Comics im Kontext intermedialer und transmedialer Ansätze (neben dem Erzählen im Film) zwar als prägnantes Beispiel für nicht-literarisches Erzählen genannt werden, eine eigens auf diese Kunstform abgestimmte und handhabbare (Erzähl-)Theorie mit medienspezifisch-narratologischem Begriffsinstrumentarium bisher jedoch lediglich ansatzweise vorliegt.<sup>3</sup>

Diesem Umstand trägt der im de Gruyter-Verlag erschienene, von Daniel Stein und Jan-Noël Thon herausgegebene Sammelband *From Comic Strips to Graphic Novels* Rechnung und behebt das Forschungsdesiderat gleich auf mehreren Ebenen. Stein / Thon ist es nämlich gelungen, dem anspruchsvollen Programm der Einleitung eine gekonnt abgestimmte und alles in allem überzeugend angeordnete Auswahl von Beiträgen anzuschließen, die ein annähernd vollständiges Bild nicht nur der methodologischen und begriffstheoretischen, sondern ebenfalls der historischen und transkulturellen Problemstellungen zeichnen. Dank dieses Fundaments erhält der Leser Einblick in grundlegende Überlegungen etwa zur theoretischen Konzeption der Erzählinstanz oder zur Darstellung von Subjektivität. Exemplarische Fallstudien verdeutlichen daneben den Formenreichtum von *graphic narratives* und führen gleichsam die

Notwendigkeit einer eigenen narratologischen Terminologie für Comics und *graphic novels* vor Augen. Der Band weist dementsprechend einen dualen Charakter auf: Er verfolgt offensichtlich das Ziel, bestehende Ansätze zu revidieren und den Forschungsdiskurs weiter zu führen – was nicht zuletzt an der Tatsache abzulesen ist, dass es sich durchgängig um englischsprachige Auseinandersetzungen handelt; folglich besteht ein Anspruch darin, die Diskussion auf internationaler Ebene voranzutreiben. Ein anderer Anspruch besteht aber augenscheinlich zudem in der Einführung eines medienspezifischen Begriffsrasters, das auf Basis dieser Neusichtung erstellt wird und eine dezidiert narratologische Stoßrichtung aufweist. Man kann nun darüber streiten, was denn dominiert: Revision oder Konsolidierung. Was aber bereits bei einem ersten Blick ins Auge fällt, ist die Engführung der Behandlungen auf eine Theorie graphischen *Erzählens*, eine Maßnahme, die aus Sicht der Erzähltheorie nachvollziehbar und sinnvoll erscheint.

Gegliedert ist der vorliegende Sammelband in vier Teile, die sich auseinandersetzen mit 1. *graphic narratives* und narratologischen Konzepten, 2. transmedialen und transgenerischen Aspekten, 3. der Geschichte von *graphic narratives* sowie 4. (trans-)kulturellen Themen und Fallbeispielen. Diesen Sektionen liegen zwei Perspektiven – eine systematische und eine historische – zugrunde, deren hauptsächliche Argumentationsstränge, Problem- und Fragestellungen sowie Ergebnisse rekapituliert werden sollen.

### **Konzept des Bandes: Gegenstandbestimmung und theoretische Positionierung**

Doch werfen wir zunächst einen Blick auf die von den Herausgebern vorausgeschickte Einleitung. Bekanntermaßen ist für die Konzeption von Sammelbänden eine programmatische Leitlinie wichtig, die eine erste Gegenstandsbestimmung vornimmt und die maßgebende Forschungsrichtung vorgibt. Beides gewährleistet die Einführung, in der Stein / Thon die Grundzüge einer „*graphic narrative theory*“ (S. 3) vorstellen und den Terminus ‚*graphic narrative*‘ definieren.

Die anvisierte Theorie graphischen Erzählens solle sich positionieren im Konnex aus transmedialer, kontextualer und kognitiver Narratologie. Begründet wird dies damit, dass eine solche Theorie angesichts der Entwicklung einer postklassischen Narratologie nicht allzu eng formuliert werden sollte, sondern vielmehr den synergetischen Input verschiedener erzähltheoretischer Stränge zu nutzen habe. Damit folgen die Herausgeber der aktuell beobachtbaren Tendenz zur Konsolidierung postklassischer Konzepte und bündeln hilfreiche Ansätze zu einer Art Leitprogramm: Das ist begrüßenswert, und die inhaltliche Erfüllung eines solchen Anspruchs in einem Sammelband ist grundsätzlich auch durchaus zu bewerkstelligen.

Und geradezu notwendig erscheint der Entwurf eines solchen Programms nicht zuletzt angesichts des Untersuchungsgegenstands, den Stein / Thon unter der Bezeichnung *graphic narrative* fassen. Denn dabei handelt es sich um einen Begriff, der „different forms, formats, genres, and storytelling traditions across cultures and from around the world“ (S. 5) umfasse. Während sie den Terminus „Comic“ zwar gelten lassen, jedoch auf dessen Begrenztheit in formaler und historischer Hinsicht hinweisen, erscheint „graphic narrative“ als terminologische Verbesserung, die das Gesamtspektrum printmedialer Untersuchungsgegenstände zu bezeichnen erlaubt, das von *comic strips* in Zeitungen über Comic-Hefte bis hin zu komplexen *graphic novels* reicht.

Man kann sagen, dass es sich hier insgesamt um ein anspruchsvolles Unterfangen handelt, welches in seiner Durchführung aufgrund seiner mehrschichtigen Konzeption gefährdet sein könnte. Doch wie gesagt: Die Rechnung geht hinsichtlich der Beiträge auf. Eher muss an dieser Stelle eine konzeptionelle Ergänzung vorgenommen werden, die vor allem die zweite, historische Perspektive betrifft. Einzubeziehen wären hier nämlich – und in künftigen Projekten auszuformulieren – Aspekte einer historischen Narratologie, die ein theoretisches Setting schafft für Aussagen über die historische Variabilität narrativer Formen. Augenscheinlich spielen solche Aussagen im dritten und tendenziell auch im vierten Teil eine maßgebliche Rolle. Allerdings fehlen die theoretischen Konzepte für die Festlegung derjenigen Parameter, die über Kriterien, Modi und Art solcher historischer Aussagen entscheiden.

### ***Graphic Narratives* aus einer systematischen Perspektive ...**

Die Beiträge blicken also aus einer systematischen und aus einer historischen Perspektive auf *graphic narratives*. Mit Hilfe der ersten der beiden genannten Sichtweisen werden zunächst in den Teilen 1 und 2 grundlegende Eigenschaften graphischen Erzählens angegangen und terminologisch geklärt. Einen Grundstein legt Silke Horstkotte in ihrem Beitrag zu *Graphic Storyworlds*, indem sie Funktionsweisen medialer Bausteine wie *panels*, *frames* and *sequences* verbindet und ihr narratives Zusammenspiel an Beispielen wie Gaimans *The Sandman: Preludes & Nocturnes* und Burns *Black Hole* illustriert. Bereits hier wird deutlich: *graphic narrative* funktioniert als Form des Erzählens auf ganz unterschiedliche Weise. Ging man – um nur ein Beispiel zu nennen – mit Scott McCloud bisher davon aus, dass Comics ausschließlich linear, mit Hilfe von Bildfolgen (*panels*) erzählen, so kann Horstkotte zeigen, dass dies eben nur eine von mehreren möglichen Vermittlungsvarianten darstellt (S. 36) und vielmehr ebenso simultanes Erzählen zur Anwendung gelangen kann (S. 38). Zusammenfassend stellt sie fest:

To conclude, then, the position, color, shape, and framing of a panel are just some of the factors that contribute to its meaning, which it always acquires on several levels simultaneously, as the image within a panel has to be related to sequences of varying length and to other architectural units such as the page or

the multi-page. It is this capacity to communicate on several levels simultaneously that has enabled the evolving segment of comics known as graphic novels to construct complex narratives that while taking up impulses from literary and filmic storytelling, are less bound to linear restrictions. At the same time, graphic narrative's multilayered communication constantly challenges readers' interpretive choices, and it therefore requires a sophisticated hermeneutics that remains an ongoing task for comics studies. (S. 45)

Ähnliche Spezifika ergeben sich hinsichtlich des Umgangs mit Raum, Zeit und Kausalität (Kukkonen), des Verhältnisses von Autoren und Erzählinstanzen bzw. verschiedener narrativer Vermittlungsformen (Thon) und auch hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen Subjektivität und Stil (Mikkonen). Ganz offensichtlich weisen Comics und andere Formen graphischen Erzählens eigene semiotische Codierungen auf, die es mit bestehenden narratologischen Kategorien abzugleichen gilt. Letzteres gelingt den Autoren in ihren Ausführungen, in denen vor allem die starke Bezugnahme auf diverse Beispiele (O'Neills *The League of Extraordinary Gentlemen*; Gaimans *The Sandman*; Tans *The Arrival*; Musturis *Walking with Samuel*) positiv hervorzuheben ist. Dadurch illustrieren sie den heuristischen Wert der entwickelten Werkzeuge und ermöglichen es dem Leser zusätzlich auf anschauliche Weise, theoretische Argumentationen nachzuvollziehen.

In Teil 2 gehen die Beiträge auf Phänomene ein, die „jenseits des singulären Werkes“ liegen (*Graphic Narrative beyond the ‚Single Work‘*). An zentraler Stelle steht hier der Text von Gabriele Rippl und Lukas Etter, der den Zusammenhang zwischen Intermedialität, Transmedialität und *graphic narrative* beleuchtet. Ausgangspunkt bildet die Annahme, dass es sich bei Letzterem gleichermaßen um ein transmediales und intermediales Phänomen handelt. Terminologisch an Marie-Laure Ryans Medienverständnis, Irina O. Rajewskys Bestimmungsansatz zu ‚intermedialen Referenzen‘ sowie Werner Wolfs ‚intermedialer Erzähltheorie‘ anschließend, entwerfen Rippl / Etter eine (McClouds Überlegungen modifizierende) Typologie graphischen Erzählens, die sich zusammensetzt aus diversen narrativen Verfahren wie *word specific combinations*, *alternating combinations*, *montage*, *parallel combinations*, *picture specific combinations*, welche wiederum unterschiedliche Grade von Narrativität generieren. Wären bestimmte Gesichtspunkte einzelner Verfahren – wie etwa im Fall der ‚Montage‘ – im vorliegenden Verständnis und Gebrauch noch zu diskutieren, so erscheint ein solcher typologischer Versuch doch alles in allem als hilfreiches Instrument zur analytischen Annäherung an den Gegenstand.

Die Sektion wird abgerundet durch, erstens, die Auseinandersetzung mit dem Phänomen des *graphic memoir*, das Nancy Pedri als selbstreflexives Moment zwischen Fakt und Fiktion ansiedelt und unter Rückgriff auf verschiedene Texte untersucht, sowie, zweitens, durch Steins Analyse von Mechanismen seriellen Erzählens (im Zusammenspiel von Produktion und Rezeption) am Beispiel *Batman*. Allein der Beitrag von Greg M. Smith (*Comics in the Intersecting Histories of the Window, the Frame, and the Panel*) scheint nicht recht ins Bild zu passen und wäre – der in der vorliegenden Form vorherrschenden Symmetrie

der Beitragsanordnung zum Trotz – wohl im dritten Teil des Bandes besser aufgehoben gewesen.

### ... und aus einer historischen Perspektive

Teil 3 beginnt beinahe programmatisch mit dem Beitrag von Jared Gardner (*A History of the Narrative Comic Strip*), der den Perspektivwechsel klar zum Ausdruck bringt: Gardner zeichnet Entstehung und Entwicklung von Formen und Inhalten des sequentiellen Comics nach. Er setzt ein bei illustrierten Magazinen des späten 19. Jahrhunderts und legt im weiteren Verlauf Schwerpunkte auf den Zeitraum um 1900, die 1910er, 20er, 30er und 40er Jahre und geht schließlich auf die 1970er und 1990er Jahre ein. Damit liefert er einen historischen Gesamtüberblick über unterschiedliche geschichtliche Stationen und Etappen des Comics – eine beeindruckende Arbeit, die auf Gardners 2012 publiziertes Buch *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling* zurückgeht. Weitere historisch angelegte Beiträge zeigen andere Zugänge auf: Henry Jenkins fokussiert epistemologische Funktionen in Art Spiegelmans frühem Text *In the Shadow of No Towers*, Christina Meyer behandelt Careys und Gross' *The Unwritten*, verstanden als metafiktionaler Text, der Comic-Traditionen reflektiert, und Pascal Lefèvre beleuchtet das Genre des Abenteuercomics im Flämischen Publikationskontext. Allerdings hätte sich der zuletzt genannte Aufsatz aufgrund seiner Ausrichtung auf einen sozio-kulturellen Kontext sicher besser in den vierten Teil eingefügt.

Teil 4 schließlich vereinigt kontextorientierte Zugriffe auf anglo-amerikanische (Round), europäische (Baetens / Surdiacourt) und asiatische *graphic narratives* (Berndt). Dadurch wird ein synchrones Bild unterschiedlicher Ausbildungen graphischen Erzählens vor den Hintergründen internationaler Verbindungen (zwischen den USA und Großbritannien, zwischen europäischen Staaten), (bild-)technologischer Entwicklungen (Baetens / Surdiacourt) und der Problematik einer Formdiversität und eines absenten Mainstreams (im asiatischen Kontext) (Berndt) gezeichnet. Auch hier überzeugen die Beiträge mit fundiert analysierten Beispieltexten wie Buschs *Max und Moritz*, Moores *V for Vendetta*, *Watchmen* und *Miracleman*, Shigurus *Nonnonba* und vielen mehr.

Monika Schmitz-Emans behandelt abschließend die Einbettung des *graphic narrative* in den Kontext der Literaturgeschichte und vertritt die titelgebende These: „graphic narrative as world literature“. Dabei geht sie von der Mehrdeutigkeit des Begriffs ‚Weltliteratur‘ aus und konstatiert mit Blick auf den Untersuchungsgegenstand:

All three concepts (or ‚semantics‘) of ‚world literature‘ can become relevant in discourses about graphic narrative: as a keyword, the term highlights either aesthetic achievements, broad distribution and reception, or multi-faceted stylistic influences from culturally different sources. (S. 389)

Dieses Verständnis des *graphic novel* als neues Paradigma der Weltliteratur unterfüttert Schmitz-Emans inhaltlich unter Zuhilfenahme des von Gene Kannenberg zusammengestellten Führers *500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide* (2008) und argumentiert zunächst auf einer allgemeineren, literaturhistorischen Ebene – nennt John Updikes Stellungnahme zum „Tod des Romans“ im Jahre 1969, verweist auf die Entwicklung einer Comic-Sprache durch deutsche Autoren wie Rolf Dieter Brinkmann, Gerhard Rühm und Helmut Heißenbüttel und führt nicht zuletzt die Bezeichnung ‚*graphic novel*‘ als Indiz für eine neue literarische Gattung ins Feld. Sie belegt ihre These dann im weiteren Verlauf erstens anhand diverser Genres der ‚*graphic world literature*‘ (‚*realistic genres*‘, *critical reports and travelogues*, *historical novels*, *fantastic genres*) und zweitens an der intertextuellen Bezugnahme durch Comics auf Weltliteratur oder aber die Darstellung von Autoren (*adaptations*, *parodies*, *spin-offs*, *pastiches*, *portraits of literary authors*; *presenting and affirming the canon*).

## Fazit

Der Band liest sich gut. Die Autoren halten sich an das zugrundeliegende Konzept, verfahren methodologisch transparent und durch die Anbindung der theoretischen Argumentationen an (ebenfalls graphisch dargestellte) Beispiele stets illustrativ. Die Einteilung der Kapitel vermittelt eine leichte Orientierung in den verschiedenen Themengebieten und verleiht dem 416 Seiten umfassenden Buch damit einen insgesamt kompakten Charakter. Es ergibt sich daraus in Bezug auf Theorie und Praxis ein rundes Bild, das nur leicht durch die genannten Kritikpunkte getrübt wird.

Alles in allem ergänzt *From Comic Strips to Graphic Novels* auf sinnvolle Weise die Narratologia-Reihe des de Gruyter-Verlags. Denn in der systematischen Auseinandersetzung mit dem Phänomen des *graphic narrative* füllt der Band aus Sicht der aktuellen narratologischen Forschung (vor allem in Deutschland) eine Leerstelle und aktualisiert das erzähltheoretische Analyseinstrumentarium. Insbesondere der Anschluss an klar benannte Zweige der postklassischen Narratologie erscheint überzeugend und für zukünftige Projekte wegweisend. Aber nicht nur wegen dieser dezidiert narratologischen Orientierung und methodologischen Konsolidierung lohnt sich ein Blick in das Buch, lohnenswert ist es auch für all diejenigen, die sich auf den neuesten Stand der Diskussion der Comic- und *graphic novel*-Forschung bringen wollen oder aber einfach nur interessiert sind am medialen Formenreichtum und der Geschichte graphischen Erzählens.

## Literaturverzeichnis

- Abel, Julia (2013): „Wie Comics erzählen. Jakob F. Dittmars Versuch einer Systematisierung der Comic-Analyse“. In: *Diegesis* 2 (H. 2). URL: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/132/164#sdendnote1sym> (28.12.2013).
- Galter, Sigrun (2012): „Das neu erwachte Interesse am Comic? Zur Rolle der Literaturwissenschaft in der deutschen Comicforschung“. In: *Literaturkritik.de* 14 (H. 6). URL: [http://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez\\_id=16748&ausgabe=201206](http://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=16748&ausgabe=201206) (28.12.2013).
- Dittmar, Jakob F. (2008): *Comic-Analyse*. 2., überarb. Aufl. Konstanz 2011.
- Gardner, Jared (2012): *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford.
- Gardner, Jared / Herman, David (2011) (Hg.): *Graphic Narratives and Narrative Theory*. (= Sonderheft *SubStance* 40, H. 1).
- Kannenber, Gene, Jr. (2008): *500 Essential Graphic Novels: The Ultimate Guide*. New York.
- Krichel, Marianne (2006): *Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics „Calvin and Hobbes“*. Trier.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comic. The Invisible Art*. New York.
- Schüwer, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier.
- Stein, Daniel (2011): „Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch“. In: *ComFor. Gesellschaft für Comicforschung*. URL: <http://www.comicgesellschaft.de/?p=2450> (21.01.2014).

Dr. Stephan Brössel  
 Westfälische Wilhelms-Universität  
 Germanistisches Institut  
 Abteilung Neuere deutsche Literatur  
 - Literatur und Medien -  
 Stein-Haus, Schlossplatz 34  
 48143 Münster  
 E-Mail: [s.broessel@uni-muenster.de](mailto:s.broessel@uni-muenster.de)

**Sie können den Text in folgender Weise zitieren / How to cite this article:**

Brössel, Stephan: „Theorie(n) des *Graphic Narrative*: Daniel Steins und Jan-Noël Thons Konzept im Sinne einer postklassischen Narratologie [Rezension zu: Daniel Stein / Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin / Boston 2013]“. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung / Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research* 3.1 (2014). 82-89.

URN: [urn:nbn:de:hbz:468-20140523-111602-1](http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:468-20140523-111602-1)

URL: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/144/195>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

---

<sup>1</sup> Vgl. Sigrun Galters Ausführungen zur aktuellen Situation der Comicforschung in Galter (2012) sowie – ergänzend dazu – Daniel Steins Überblick auf der Internetseite der Gesellschaft für Comicforschung in Stein (2011).

<sup>2</sup> Bezüglich einer erzähltheoretischen Auseinandersetzung mit Comics vgl. Schüwer (2008) u. Gardner / Herman (2011). Kritisch zu Dittmar (2008) vgl. Julia Abels Rezension in Diegesis 2, H. 2 (2013).

<sup>3</sup> Ein Beispiel, auf das eine Reihe von Beiträgen Bezug nimmt, stellt McCloud (1993) dar. Im deutschsprachigen Raum ist neben den Studien von Dittmar (2008) und Schüwer (2008) ebenfalls die Arbeit von Krichel (2006) zu nennen.