



## Graphic Novel – eine neue Art zu lesen

(von Albert Hoffmann)

Dem regelmäßigen Besucher von Buchhandlungen und/oder Bibliotheken bleibt nicht verborgen, dass in der Belletristik-Abteilung oder an anderer prominenter Stelle immer mehr „Graphic Novels“ auftauchen. Jüngere und Ältere greifen zu diesen Büchern, Feuilletons in Zeitungen berichten vermehrt über sie, Film-Produzenten nehmen sich ihrer an. Deutsch-Lehrern werden ausgearbeitete Unterrichts-Vorbereitungen für so manche „Graphic Novels“ angeboten. Wie so üblich, raten konservative Kräfte dringend davon ab, die neugierigen, aufgeschlossenen Geister finden daran jedoch Gefallen. Und die Schüler? Sie stehen allem Neuem grundsätzlich offen gegenüber.

Noch steckt die große Auseinandersetzung mit dieser Art Literatur in den Startlöchern. Man darf aber vermuten, dass der literaturdidaktische Wert, das Potential, das vor allem für junge Menschen in ihnen steckt, noch lange nicht entdeckt, geschweige denn umfassend erkannt ist.





## Graphic Novel – eine neue Art zu lesen

(von Albert Hoffmann)

### Woher kommt dieser Begriff?

Seit den 1980er Jahren findet man diese Bücher, die ein neue Art Literatur verkörpern. Wie dieser Begriff, so kam auch diese spezielle Buch-Art aus Amerika zu uns. Deutsche Übersetzungsversuche von „Graphic Novel“ gibt und gab es eine ganze Reihe, doch weder „Illustrierter Roman“, „Grafischer Roman“, „Bildroman“, „Grafiknovelle“ noch „Grafische Literatur“ konnte sich durchsetzen. So verwenden Verlage, Buchhandel und Buch-Kritiker weiterhin den Begriff „Graphic Novel“.

### Was ist eine „Graphic Novel“?

Es handelt sich hier um

- a) Comics in Buchformat,
- b) um Geschichten mit längeren, komplexen Handlungen,
- c) um Geschichten, die in der Regel ernsthafte Inhalte erzählen,
- d) um Geschichten mit literarischem Anspruch,
- e) um Geschichten, die sich klar von den periodisch erscheinenden Heft-Comics unterscheiden,
- f) um Geschichten, die über den Buchhandel (und nicht über den Bahnhofskiosk oder Supermärkte) verkauft werden,
- g) die eher ein höheres Preis-Niveau aufweisen.

### Die Entstehung der Graphic Novel

Auch wenn sich eine Reihe von Vorläufern aufzählen lassen, so ordnet man im Allgemeinen Will Eisner (geboren 1917 in New York) diesen Begriff zu. Er erzählte und zeichnete vier Geschichten aus einem von Menschen jüdischer Abstammung bewohnten Mietshaus. Diese fügte er zu einem Buch unter dem



## Graphic Novel – eine neue Art zu lesen

(von Albert Hoffmann)

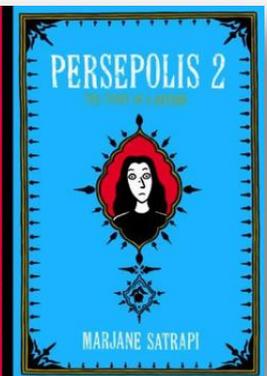
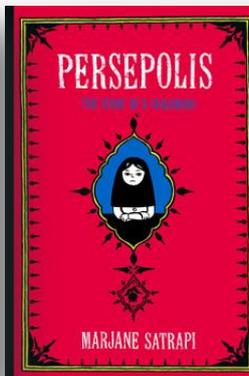
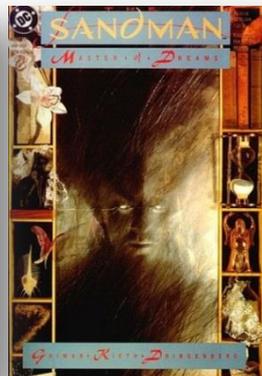
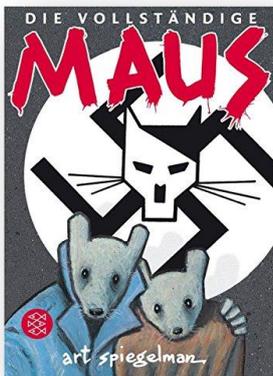
Titel „A Contract with God“ (= Ein Vertrag mit Gott) zusammen. Auf dem Titelblatt und im Vorwort nannte er dieses Werk „Graphic Novel“.

Das erschien ihm wichtig, weil er seine Arbeit als bedeutungsvoll und von bleibendem Wert ansah und sich von den gängigen Comic-Heften unterscheiden wollte. Was die Gestaltung betraf, so handelte er in freier Weise: die Platz-Menge spielte für ihn keine Rolle, genauso wenig wie Form und Größe der einzelnen Bilder.

### Wichtige Graphic Novels

Unter den bedeutendsten Büchern dieser Art werden folgende angesehen:

- „Maus - Die Geschichte eines Überlebenden“ von Art Spiegelman (1986/1991). Hier wird über den Holocaust in Parabelform berichtet.
- „The Sandman“ von Neil Gaiman (1989-1996)
- „Sin City“ von Frank Miller (1991)
- „Persepolis“ von Marjane Satrapi (2000). In diesem Roman wird eine Kindheit im Iran dargestellt. Verfilmt im Jahre 2007.





## Graphic Novel – eine neue Art zu lesen

(von Albert Hoffmann)

### **Deutsche Verlage, die Graphic Novels konsequent in ihr Programm aufgenommen haben**

- avant Verlag
- Carlsen (Carlsen Comics)
- Edition 52
- Edition Moderne
- Reproduct
- Egmont-Ehapa