

Presseinformation 20/2018

## Graphic Novels – Die Ursprünge

Comic-Romane mit hohem künstlerischem und literarischem Anspruch

**Waiblingen, 26.09.2018. Spricht man heute über Comics, kommt man am Begriff der „Graphic Novel“ nicht vorbei. Er bezeichnet typischerweise eine in sich abgeschlossene, längere Erzählung mit literarischem Anspruch. Diese Untergruppe des Comics richtet sich vorwiegend an erwachsene Leser. Mittlerweile sind Graphic Novels zum regelmäßigen Thema großer Feuilletons geworden und erreichen auf diese Weise ein völlig neues Publikum.**

Die Entstehung des modernen Comics, insbesondere der Graphic Novel, reicht weiter in die Vergangenheit zurück, als es im ersten Eindruck scheinen mag: Als 1829 Goethes *Faust* als Bühnenfassung am Braunschweiger Hoftheater uraufgeführt wurde, zeichnete der Genfer Künstler und Novelist Rodolphe Töpffer die Parodie *Dr. Festus* – angelegt als Roman in Bildern, der der Graphic Novel nahe kommt. Die Reaktion Goethes war erstaunlicherweise kein erboster Aufschrei: „...wie mir nur je ein Talent vorgekommen“, lobte der bereits hochbetagte Weimarer Dichturfürst die Originalität des Künstlers. Auch sah er in der neuartigen Kombination von Bild und Literatur die Chance auf ein gesellschaftlich verbindendes, in allen Schichten akzeptiertes und beliebtes Medium.

Geprägt wurde der Begriff „Graphic Novel“ vom legendären US-Comic-Zeichner Will Eisner 1978 für sein Buch *Ein Vertrag mit Gott*. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von vier Kurzgeschichten in Comic-Form, die ein gemeinsamer Schauplatz vereint: ein Mietshaus in der fiktiven New Yorker Dropsie Avenue in den 1930er-Jahren. Eisner beabsichtigte, das Werk von den damals gängigen Superhelden- und Abenteuer-Comics abzusetzen. In seinem Vorwort schrieb er dazu: „...ich hatte noch immer das Gefühl, nicht bei dem angelangt zu sein, was ich dem Medium tatsächlich abgewinnen wollte. In einem Alter, in dem ich mich hätte ‚zur Ruhe setzen‘ können, beschloss ich deshalb, mich an eine neue Form von Comic-Literatur zu wagen und entschied mich für den scheinbar widersprüchlichen Begriff ‚Graphic Novel‘ als Gattungsbezeichnung.“ Den stereotypen, meist wenig tiefgründigen Comics der Zeit setzte Eisner Erzählungen mit ernsthaften Inhalten und teils autobiografischen Bezügen entgegen. Die in *A Contract With God* versammelten Episoden behandeln etwa die Situation jüdischer Einwanderer in den USA, Glaubensfragen, das harte Leben in der Bronx oder die Suche nach Erfolg und Anerkennung. Neben der anspruchsvollen Themenstellung sollte auch das Erproben neuer Gestaltungsmittel die Graphic Novel charakterisieren. So durchbrach Eisner immer wieder die klassische Einteilung der Comicseite in gerahmte Panels; die Größe seiner Bildfelder variiert bis hin zu ganzseitigen Illustrationen. Die Zeichnungen sind in prägnantem Schwarz-Weiß gehalten und durch effektvolle Hell-Dunkel-Kontraste, wechselnde Perspektiven sowie eine ausdrucksstarke Mimik der Figuren charakterisiert.

Noch bevor sich das Genre der Graphic Novel im deutschsprachigen Raum etabliert hatte, schuf der deutsche Grafikdesigner und Illustrator Hans Hillmann mit *Fliegenpapier* 1982 einen Meilenstein der

Bilderzählung. Eine Kriminalgeschichte des Schriftstellers Dashiell Hammett von 1929 bildete die Grundlage für Hillmanns Buch, an dem er über sieben Jahre lang arbeitete. Die Erzählung spielt im amerikanischen Gangstermilieu der 1920er-Jahre: Ein Detektivbüro ermittelt im Verschwinden Sue Hambletons. Die Tochter aus reichem Hause ist mit ihrem kriminellen Liebhaber durchgebrannt. Als ihre Leiche aufgefunden wird, führen die Ermittlungen tief in die kriminellen Kreise Chicagos. Hillmann übertrug die Handlung in großformatige, seitenfüllende Illustrationen; den begleitenden Text reduzierte er auf das Nötigste. In der Gestaltung lehnt sich *Fliegenpapier* an Stilmittel des Films an: Ungewohnte, angeschnittene Perspektiven, der stetige Wechsel zwischen verschiedenen Blickwinkeln – vom Stadtpanorama bis zur extremen Nahansicht – sowie aufeinanderfolgende Momentaufnahmen, die sich zu Handlungsabläufen verdichten, ziehen den Betrachter in den Bann der Erzählung.

Wie wegweisend Eisner und Hillmann in Bezug auf die gestalterischen Mittel der Graphic Novel waren, zeigen heutige Künstlerpositionen des Genres. So erhält beispielsweise Isabel Kreitz' Werk *Haarmann* ähnlich der Arbeit Hillmanns einen regelrecht filmischen Charakter, da die Graphic Novel über ganze Seiten hinweg auf Text verzichtet und ihre ausdrucksstarken Bilder mit immer wieder wechselnden Perspektiven spielen. Barbara Yelin und Antonia Kühn wiederum führen in ihren grafischen Romanen die von Will Eisner eingeführte Auflösung der klassischen Panel-Strukturen konsequent weiter.

Nach Hillmann sollte es jedoch noch bis in die 1990er-Jahre dauern, bis sich in Deutschland eine erfolgreiche, künstlerisch wie thematisch hochanspruchsvolle Comic-Avantgarde herausbildete. Angestoßen wurde diese Entwicklung durch die *Produktionsgenossenschaft des Handwerks Glühende Zukunft*, eine Ostberliner Künstlergruppe, die überwiegend Grafiker und Cartoonisten zusammenbrachte. Zu ihnen zählte auch Anke Feuchtenberger, die heute in Deutschland als „Grande Dame“ der Graphic-Novel-Szene gilt. Comiczeichnerinnen waren in jenen Jahren noch die große Ausnahme. Heute nehmen sie eine herausragende Stellung ein, was sich auch in der Waiblinger Ausstellung widerspiegelt. Neun der siebzehn präsentierten aktuellen Positionen werden von Künstlerinnen eingenommen, darunter Anke Feuchtenberger und Ulli Lust, die ihren künstlerischen Wissens- und Erfahrungsschatz als Professorinnen an nachfolgende Generationen weiterreichen.

**Kontakt:**

Stadt Waiblingen  
Galerie Stihl Waiblingen  
Stephanie Hansen  
Weingärtner Vorstadt 16  
71332 Waiblingen  
T (07151) 5001 1682  
[stephanie.hansen@waiblingen.de](mailto:stephanie.hansen@waiblingen.de)  
[www.galerie-stihl-waiblingen.de](http://www.galerie-stihl-waiblingen.de)