

Herausforderungen der Comicübersetzung: Zum Begriff „Graphic Novel“

Aus dem Workshop „You’ll get the hang of it!“ von Antje Riley

Der Begriff *Graphic Novel* – im Deutschen *Comicroman*, *Grafischer Roman* oder auch *illustrierter Roman* (häufig auch nicht übersetzt) – hat eine doppelte Bedeutung. Zum einen wird der Terminus als **Genrebezeichnung** benutzt: Als *Graphic Novel* wird eine Untergruppe von Comics bezeichnet, die anhand inhaltlicher, ästhetischer oder qualitativer Merkmale als grafische Literatur typisiert werden kann. Zum anderen wird *Graphic Novel* als **Bezeichnung für ein Publikations- bzw. Medienformat** gebraucht, das sich in den 1980er-Jahren auf dem US-amerikanischen Comicmarkt etabliert hat. Demzufolge wären es vor allem Vermarktungsstrategien, die eine *Graphic Novel* kennzeichnen und sie von klassischen Comicstrips und -heften unterscheiden. Ob es sich nun bei der *Graphic Novel* lediglich um eine Marketingstrategie, ein Comicformat oder sogar ein eigenständiges Genre handelt, ist in der Forschung ebenso wie unter Comic-Künstler:innen umstritten.

Die Bezeichnung „*Graphic Novel*“ taucht erstmals auf dem Cover von Will Eisners *A Contract with God and Other Tenement Stories* auf, einem Comicband, der 1978 im New Yorker Verlag Baronet Books erschien. Mit *A Contract with God* wollte Eisner zusätzlich zu seiner angestammten Leserschaft ein Belletristikpublikum für sich gewinnen.

Eisner bestimmt folgende Merkmale der *Graphic Novel*:

- Comics in Buchform
- Grafische Literatur, die ein erwachsenes Publikum adressiert
- Literarischer Anspruch sowie selbstreflexiv-autofiktionale Erzählhaltung
- Nichtserialisierte, fiktionale oder nichtfiktionale Erzählung(en)
- Experimenteller Einsatz von Schrift-Bild-Verknüpfungen
- Aufbrechen der für den Heftcomic typischen Seitengestaltung und Panelanordnung
- Distribution über Buchhandel

Etablierung der *Graphic Novel* durch Art Spiegelmans *Maus*: Die zweibändige *Graphic Novel* über die Holocaust-Thematik wurde 1992 mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet.

Drei Themen von besonderer Bedeutung

1. Graphic Novels mit historisch-politischen Inhalten
2. Migration
3. Gender/Queer-Thematik

Vgl. auch Julia Abel/Christian Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels – Eine Einführung. Metzler Verlag, Stuttgart 2016, S. 156 ff.