Paul Williams: Dreaming the Graphic Novel: The Novelization of Comics

New Brunswick: Rutgers UP 2020, 278 S., ISBN 9781978805064, USD 29,95

Der Diskurs über Formen graphischen Erzählens wird vor allem in der nicht-akademischen Öffentlichkeit von dem Begriff Graphic Novel beherrscht, der als Distinktionsbegriff zu Comic fungiert und unter anderem mit Hochkultur, nicht-seriellem Erzählen und einer erwachsenen Leser_innenschaft konnotiert wird. Die Notwendigkeit oder Sinnhaftigkeit dieser begrifflichen Trennung ist oft angezweifelt worden, ohne Frage aber ist Graphic Novel aus dem aktuellen Diskurs kaum mehr wegzudenken (vgl. hierzu Juliane Blank: *Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel*. Berlin: Bachmann, 2018).

Paul Williams ist Associate Professor an der University of Exeter. 2016 kuratierte er die Ausstellung „The

Great British Graphic Novel“ im Cartoon Museum London und arbeitet derzeit an einer Monografie über die Geschichte amerikanischer Graphic Novels von 1910 bis in die 2000er Jahre. In der vorliegenden Monografie zeichnet Williams nach, wie der Begriff Graphic Novel im Laufe der 1970er in der Fan-Szene an Popularität gewann und sich gegenüber konkurrierenden Begriffen durchsetzte. Dabei zeigt er mit Rückgriff auf unter anderem Pierre Bourdieu und John Fiske, dass (und wie) der Begriff von verschiedenen Akteur_innen (Produktion, Distribution und Rezeption) verwendet wurde, um kulturelles, vor allem aber auch ökonomisches Kapital zu generieren. Angesichts einer Krise der amerikanischen Comicindustrie in den 1970er

Jahren, die Williams anhand rapide sinkender Verkaufszahlen prominenter Serien sichtbar macht, haben die Verlage, so Williams in dem Kapitel „The Death of the Comic Book“, zu verschiedenen Strategien insbesondere der *Big Two*, Marvel und DC, geführt, bisherige Produktions- und Distributionswege zu verlassen. So haben beide Verlage etwa mit neuen Formaten über die traditionellen 32 Seiten hinaus experimentiert, in der Hoffnung, neue Leser_innen zu erreichen (vgl. S.31). In diesem Zusammenhang, so Williams in dem Kapitel „The Eastern Promise“, wurden frankobelgische Alben, allen voran *Asterix* (seit 1959) und *Tintin* (1929-86), von amerikanischen Fans wie Verlagen gleichermaßen entdeckt und angesichts ihres Stellenwerts in Europa als attraktive Alternativen zu amerikanischen Comics betrachtet, wie Williams anhand einzelner Rezeptionszeugnisse nachzeichnet (vgl. S. 37-57).

Die 1970er Jahre seien, so Williams in dem zentralen Kapitel „Making Novels“, die Geburtsstunde der „long comics narratives“ (S.59), deren Anzahl vor allem in der zweiten Hälfte des Jahrzehnts deutlich ansteigt. Als Ursache identifiziert Williams eine neue Distributionsstruktur, den *direct market*, der eine neue, finanzstärkere Zielgruppe erschloss und den Autor_innen beziehungsweise den Verlagen in der Folge erzählerische Innovationen ermöglichte. Die Zahl der *long comics narratives* kulminiert gemeinsam mit der Häufigkeit der Begriffsverwendung Graphic Novel in Fan-Publikationen im Jahr 1978, also im Publikationsjahr

von Will Eisners *A Contract with God*, der oftmals als Ursprung der Begriffsgeschichte bemüht wird.

Williams kann in dem Kapitel „The Graphic Novel Triumphant“ zeigen, dass diese Behauptung gleich in zweierlei Hinsicht irreführend ist. Zunächst ist Graphic Novel im Comic-Diskurs der 1970er neben Begriffen wie *Visual Novel* oder *Graphic Story* ausgesprochen präsent, auch längst vor der Publikation von Eisners Klassiker. Auch für die Popularisierung des Begriffes hat *A Contract with God* nicht die Rolle gespielt, die ihm oft zugesprochen wird. In den ersten Jahren, so zeigt Williams‘ Auswertung der Rezeptionszeugnisse, wird der Comic von Rezensent_innen wie Fans kaum als Graphic Novel wahrgenommen.

Auch in dem folgenden Kapitel, „Putting the Novel into Graphic Novel“, setzt Williams den Umfang als zentrales Merkmal der *novel*. Als zentrales Beispiel zieht er Art Spiegelmans *Breakdowns* (1977) heran und analysiert Zuschreibungsprozesse in verschiedenen Paratexten, in deren Verlauf der Text zwar nicht direkt als Graphic Novel bezeichnet werde, er aber dennoch als „the purest example of novelization discussed in this book“ (S.154) gelten könne.

Weder zielt Williams darauf ab, den Ursprung des Begriffs zu ermitteln noch geht es ihm um eine Bewertung des Begriffs als brauchbar beziehungsweise unbrauchbar. Vielmehr zielt die Monografie darauf ab, den Diskurs der Jahre 1964 bis 1980 dahingehend zu untersuchen, in welcher terminolo-

gischen Konkurrenz der Begriff steht und wie er von verschiedenen Akteur_innen instrumentalisiert wurde, um symbolisches oder ökonomisches Kapital zu generieren. Williams wird die Debatte um die „Graphic Novel“

mit dieser Monographie sicher nicht beenden, aber er bietet den Wortführer_innen beider Seiten neue Argumente für und wider den Begriff.

Gerrit Lungershausen (Mainz)