

# **Verflochtene Vergangenheiten: Geschichtscomics in Europa, Asien und Amerika. Perspektiven auf ein Forschungsfeld**

**Sylvia Kesper-Biermann /  
Bettina Severin-Barboutie**

## **ABSTRACT**

Providing the introduction to this special issue, the article explores, in three steps, history comic books as a field of research that has so far been neglected by transnational history. First, it highlights the significance of cross-border impacts on comics and enquires into transnational exchange and demarcation processes. Thus, the usual, often unconsciously nationalised focus on the three main, i.e. US, Japanese and French-Belgian, comic cultures is challenged and it is asked for a closer look at so far disregarded areas. Second, history comic books are characterised by entanglements between facts and fiction, the overlap of different time layers and transnational crossings. It is argued that Germany during the second half of the 20<sup>th</sup> century constitutes a particularly suitable object for studying these issues, since it can be characterised as “a site for intercultural exchange” with regard to picture books representing the past. The third part eventually points out prospects for future research in history comic books as entangled pasts.

Anne Frank und Sadako Sasaki begegnen sich auf einer Brücke – das deutsche Holocaust-Opfer trifft auf das japanische Mädchen, das 1955 mit zwölf Jahren an den Spätfolgen des Atombombenabwurfs auf Hiroshima starb. Mit dieser Szene beginnt der interaktive Doku-Comic „Anne Frank im Land der Mangas“, eine Koproduktion von arte und subreal aus dem Jahr 2012. Sie beschreibt die Reise eines belgischen Teams aus Regisseur, Kameramann und Zeichner, begleitet von einem französisch-japanischen Übersetzer, nach Japan, um dort der Frage nachzugehen, warum Anne Frank in dem Land so populär ist und wie diese Bekanntheit mit der dortigen kollektiven Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg zusammenhängt. Im Mittelpunkt stehen der Weg, die Spurensuche

und das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Formen der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit in Europa und Asien. In einem Prolog, vier Kapiteln, 60 animierten und vertonten Comic-Seiten, 169 Fotos sowie mehr als 50 Minuten Video- und 45 Minuten Audio-Aufnahmen wird das Material für das französische und deutsche Publikum aufbereitet. Inzwischen ist es auf Französisch zusätzlich als Buchausgabe erhältlich.<sup>1</sup>

Das Medium Comic dient in diesem Fall nicht nur als Präsentationsform einer Reportage, sondern spielt ebenfalls als deren Gegenstand eine wichtige Rolle: Das Tagebuch der Anne Frank ist bereits mehrfach als Manga, also als in japanischer Zeichentradition stehende Bildergeschichte, veröffentlicht worden. Weitere Bearbeitungen hat der niederländische Comic-Forscher Kees Ribbens in den USA und Mexiko, Großbritannien, Frankreich, Belgien, Italien und Deutschland sowie den Philippinen aufgespürt. Für den Zeitraum zwischen 1961 und 2010 kommt er auf weltweit 18 Anne Frank-Comics, die Übersetzungen einzelner Alben nicht mitgerechnet.<sup>2</sup> Das Beispiel zeigt, durchaus repräsentativ, zum einen die weltweite Verbreitung von gezeichneten Geschichtsrepräsentationen – mit geographischen Schwerpunkten in Asien, (Nord- und Mittel-)Amerika sowie (West-)Europa. Zum anderen wird deutlich, dass bestimmte historische Sujets, wie die Kriege des 20. Jahrhunderts oder der Holocaust, über sprachliche, kulturelle und politische Grenzen hinweg Eingang in Bildergeschichten finden. Das fördert die transkulturelle Verbreitung dieser Vergangenheiten in der Populärkultur, verleiht ihnen den Charakter von „global events“<sup>3</sup> und löst „Ikonisierungsprozesse“ aus.<sup>4</sup> Zudem leistet es einem globalen Erinnerungshaushalt und damit einer *shared (visual) history* Vorschub. Diese Entwicklung wird schließlich dadurch verstärkt, dass Comics auf vielfältige Weise durch Transfers, Verflechtungen und Interdependenzen geprägt und sowohl Gegenstand als auch Katalysatoren komplexer, synchron oder diachron verlaufender Austausch-, Vermittlungs- und Übertragungsprozesse sind.

Diese Charakteristika von Comics mit historischem Inhalt sind Ausgangspunkt des vorliegenden Beitrags. Er wirft in drei Schritten Perspektiven auf Geschichtscomics als bislang noch weitgehend unbearbeitetes Forschungsfeld transnationaler Historiographie. Der erste Abschnitt beschäftigt sich mit Comics als Medium und Forschungsgegenstand. Zweitens geht es um die Charakterisierung von Bildergeschichten mit historischen Themen sowie ihre Verbreitung in Deutschland. Drittens werden weiterführende Überle-

1 Anne Frank im Land der Mangas. Eine Reise als interaktiver Doku-Comic. URL: <http://annefrank.arte.tv/de/<05.05.2014>>; A. Lewkowicz u. a., Anne Frank au pays du manga, Paris 2013. Vgl. auch S. Kesper-Biermann, Holocaust und Hiroshima. Das Tagebuch der Anne Frank im japanischen Manga, in: P. Seibert, J. Pieper, A. Meoli (Hrsg.), Anne Frank. Mediengeschichten, Berlin 2014, S. 99-116.

2 Vgl. die Zusammenstellung von K. Ribbens, War comics beyond the battlefield. Anne Frank's transnational representation in sequential art, in: J. Berndt (Hrsg.), Comic Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale, Kyoto 2010, S. 219-233, bes. S. 225 f., 232. URL: <http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/20101227Comics%20Worlds%20and%20the%20World%20of%20Comics.pdf<24.06.2014>>.

3 K. Ribbens, War comics (Anm. 2), S. 230.

4 G. Paul, Visual History, in: F. Bösch, J. Danyel (Hrsg.), Zeitgeschichte – Konzepte und Methoden, Göttingen 2012, S. 390-419, Zitat S. 395.

gungen und Anregungen zur Untersuchung von Geschichtscomics als verflochtenen Vergangenheiten vorgestellt.

Als Einleitung in das Themenheft bilden die Ausführungen zugleich den konzeptionellen Rahmen für die folgenden Aufsätze und beziehen deren Ergebnisse mit ein. Bernd Dolle-Weinkauff geht aus Sicht der Literaturwissenschaft der Frage nach, ob bzw. wie sich Geschichtscomics als Korpus bestimmen lassen und deckt dabei sowohl Verbindungslinien zum Historischen Roman als auch Verflechtungen in der Wahl der Stoffe auf. Der Fokus der anderen Beiträge liegt auf einzelnen Serien bzw. Alben; in Detailstudien werden Verflechtungen und Abgrenzungen auf unterschiedlichen Ebenen in den Blick genommen. Kornelia Lobmeier beschäftigt sich mit der DDR-Comicserie *Mosaik*; Jeannette van Laak analysiert die Spannung zwischen Fakten und Fiktion in *drüben!*, einem Comic über den ehemaligen ostdeutschen Staat. Susanne Brandt wirft einen Blick hinter die Kulissen des vierbändigen französischen Werks *Notre Mère la Guerre* über den Ersten Weltkrieg und arbeitet dabei Aspekte der Intermedialität als auch der Interpikturalität<sup>5</sup> heraus. Barbara Eder untersucht schließlich die Verflechtung unterschiedlicher Zeitebenen in den autobiographischen Migrations-Comics *Persepolis*, *Nylon Road* und *Catharsis*. Sämtliche Aufsätze gehen auf einen vom Zentrum für Medien und Interaktivität unterstützten Workshop an der Justus-Liebig-Universität Gießen im April 2013 zurück.<sup>6</sup> Für die redaktionelle Bearbeitung der Beiträge danken wir Christina Karle und Felix Lieb, München.

## 1. Comic, *bande dessinée*, Manga: Comic-Forschung und Comic-Kulturen

Comics lassen sich in Anlehnung an die bekannte Definition von Scott McCloud als zu räumlichen Sequenzen angeordnete Kombinationen von Bild, Text und Symbolen beschreiben, die Informationen vermitteln sowie ästhetische und emotionale Wirkungen beim Betrachter erzeugen.<sup>7</sup> Innerhalb der Medienlandschaft werden sie zu den gemischt bild-textlichen Medien gerechnet, wobei es auch textfreie Geschichten, aber keine Geschichten ohne Bilder gibt.<sup>8</sup> Die Literaturwissenschaft ordnet sie der graphischen Literatur zu. Wie andere visuelle Medien sind Bildergeschichten Inszenierungen von Wirklichkeit, doch machen sie ihren Konstruktionscharakter stets sichtbar, sei es nur durch den

5 Begriff in Anlehnung an Ebenda.

6 Vgl. den Tagungsbericht von E. Gajek, Verflochtene Vergangenheit. Geschichtscomics in Deutschland seit den 1950er Jahren. 11.04.2013-12.04.2013, Gießen, in: H-Soz-u-Kult, 23.07.2013, URL: <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/tagungsberichte/id=4933<24.06.2014>>.

7 Vgl. S. McCloud, Comics richtig lesen, Hamburg 2001.

8 D. Grünwald, Die Kraft der Bilder. Zur Leistung und Herausforderung der textfreien Bildgeschichte, URL: [http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics\\_pdf/gruenewald\\_comfor.pdf<23.06.2014>](http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/gruenewald_comfor.pdf<23.06.2014>); T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris 1999, S. 18-19; A. Platthaus, Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga, München 2008, S. 33-34. Vgl. auch unten Abschnitt 2 zum Geschichtscomic.

Hiatus, der die einzelnen Panels voneinander trennt.<sup>9</sup> Comics sind sowohl in den Trend der Medienentwicklungen des 20. Jahrhunderts als auch in die neue Kultur der Visualität einzuordnen, die als prägend für dieses Jahrhundert betrachtet wird.<sup>10</sup> Sie entstanden spätestens Ende des 19. Jahrhunderts als Beilagen in Zeitungen; das Erzählen in Bildern reicht aber zeitlich wesentlich weiter zurück.<sup>11</sup> Von Beginn an waren Bildergeschichten auf ein Massenpublikum ausgerichtet, jedoch keinesfalls auf Kinder und Jugendliche als Zielgruppe beschränkt. Als Produkte der Populärkultur sind sie aufs Engste mit Produktions- und Kommunikationstechniken, mit ökonomischen Rahmenbedingungen, Prozessen und Ressourcen sowie mit Konsum und Rezeption, also mit Herstellung, Vermarktung, Distribution, Verkauf, Konsum und Aneignung gleichermaßen verknüpft. Bildergeschichten können der Unterhaltung, aber auch der Vermittlung von Informationen, Positionen, Wahrnehmungen und Deutungen dienen. In der Vergangenheit sind sie immer wieder für politische Ziele vereinnahmt und hierbei je nach Bedarf stigmatisiert oder gefördert bzw. „imperialisiert“ oder „nationalisiert“ worden: In Frankreich etwa versuchte man nach dem Zweiten Weltkrieg, gezeichnete Geschichten zu französisieren, um sie aus ihrer vermeintlichen Umarmung durch die USA zu lösen.<sup>12</sup> In der Volksrepublik China stellte man *liánhuánhuà* konsequent in den Dienst der Kulturrevolution.<sup>13</sup> In Japan verfolgte man Strategien der „begrenzten Exotisierung“ durch Nationalisierung.<sup>14</sup> Comics gelang es seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert, sich in vielen Gesellschaften als eigenständiges Medium zu etablieren. Allerdings wurde dieser Weg in Europa, Amerika und Asien insbesondere während der 1950er bis 1970er Jahre von starken Vorbehalten begleitet. Bildergeschichten galten in Japan, den USA und den europäischen Staaten als „Schmutz und Schundliteratur“, gefährdend vor allem für Kinder und Jugendliche, als kriminogen und gewaltfördernd, ohne dass im Rahmen empirischer Studien ernsthaft versucht worden wäre, Genaueres über ihre tatsächlichen Wirkungen bzw. ihre performative Kraft herauszufinden.<sup>15</sup> Mitunter waren die Vorbehalte gegen das Medium so stark, dass dessen Akzeptanz insgesamt verhindert wurde. In der Bundesrepublik Deutschland etwa konnten graphische Erzählungen lange Zeit nicht Fuß fassen, weil sie als verdum-

9 J. Nalbadidacis, Comic, in: C. Gudehus, M. Christ, Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 269-276, hier S. 269.

10 G. Paul, BilderMacht. Studien zur Visual History des 20. und 21. Jahrhunderts, Göttingen 2013, S. 629.

11 Vgl. am Beispiel Japans: S. Köhn, Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga, Wiesbaden 2005.

12 S. Middendorf, Modernitätsoffensiven, Identitätsbehauptungen: „Bandes dessinées“ und die Nationalisierung der Massenkultur in Frankreich, in: Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Online-Ausgabe, 9 (2012) 1, URL: [http://www.zeithistorische-forschungen.de/16126041-Middendorf-1-2012\\_2-3<24.06.2014>](http://www.zeithistorische-forschungen.de/16126041-Middendorf-1-2012_2-3<24.06.2014>).

13 R. S. Petersen, Comics, Manga, and Graphic Novel: A History of Graphic Narratives, Santa Barbara 2011, S. 122-125; A. Seifert, Bildgeschichten für Chinas Massen. Comic und Comicproduktion im 20. Jahrhundert, Köln 2008, S. 61-116.

14 J. Berndt, Introduction: attempts at cross-cultural comic studies, in: dies., Comic (Anm. 2), S. 5-16, hier S. 6.

15 J. Nalbadidacis, Comic (Anm. 9), S. 274-275; J. Balzer/O. Frahm, Tragik, Schock, Ratlosigkeit. Zeitgeschichte im Comic, in: Geschichte und Gesellschaft, 37 (2011) 1, S. 47-71, hier S. 56-57; S. Middendorf, Modernitätsoffensiven (Anm. 13), S. 2-3; S. Köhn, Traditionen (Anm. 11), S. 14.

men und jugendgefährdend abqualifiziert wurden.<sup>16</sup> Im Hinblick auf Zeichenstil und geographische Verbreitung als auch auf Zielgruppen, Themen und Genres hat sich das Medium im Verlauf seiner mehr als hundertjährigen Geschichte erheblich verändert.<sup>17</sup> Zudem lassen sich ein Wandel sowie eine Vervielfältigung der Formate konstatieren. Auf Beilagen in Zeitungen und Zeitschriften folgten serielle Hefte, diese wurden wiederum durch Alben ergänzt. Inzwischen treten Web-Comics, wie der eingangs erwähnte interaktive Doku-Comic „Anne Frank im Land der Mangas“, in Konkurrenz zu den gedruckten Erzeugnissen.

In all diesen Prozessen spielt die Mobilität von Menschen, Waren, Wissen, Bildern und Deutungsmustern eine große Rolle, die sowohl von Annäherungen als auch von Abgrenzungen geprägt sein kann.<sup>18</sup> In der DDR beispielsweise galten Comics als Ausdruck des „westlichen Imperialismus“ und wurden auf den Index gesetzt. In Abgrenzung von ihnen schuf man unter staatlicher Regie nach und nach ein eigenes Angebot an ideologisch korrekten oder zumindest unverdächtigen Bildergeschichten. In Korea galt bis in die 1990er Jahre ein Importstopp für Produkte der japanischen Populärkultur; deren Zulassung auf dem koreanischen Markt wird als Belebung der einheimischen Comic-Produktion gedeutet.<sup>19</sup> Auch das Eingangsbeispiel zeigt die komplexen Wechselbeziehungen von Annäherung und Abgrenzung: So wurde das Tagebuch der Anne Frank einerseits in Japan als Teil deutscher bzw. europäischer Geschichte in Form von Bildergeschichten adaptiert und popularisiert, anschließend ins Englische übersetzt und in die USA exportiert. Andererseits waren Reise, Beobachtungen und mediales Endprodukt dem Standort sowie den partikularen Interesse der Akteure aus Europa geschuldet. Ausgehend von der Annahme distinkter Kultur- bzw. Erinnerungsräume ging es darum, eine vielleicht nicht gänzlich fremde, aber doch als andersartig wahrgenommene Bild- und Erinnerungskultur zu erkunden bzw. zu verstehen. Entsprechend wurde das Fremde auf der Folie des Eigenen gespiegelt, und die Ergebnisse dieser Spiegelung oder besser: der durch die Vergleichsperspektive gewonnenen Erkenntnisse wiederum in einer für das Eigene charakteristischen Weise dargestellt. Die Verarbeitung des Tagebuchs im Medium des Manga kehrte in der Form des interaktiven Doku-Comics in einer kulturspezifischen Form nach Deutschland und Frankreich und damit auf den europäischen Kontinent zurück. Transkulturelle Verbreitung und kulturspezifische Rezeption gingen also nicht nur miteinander einher, sondern brachten sich wechselseitig hervor.<sup>20</sup>

16 Zur Entwicklung in der Bundesrepublik Deutschland bis in die 1980er Jahre siehe B. Dolle-Weinkauff, *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Weinheim/Basel 1990.

17 Zur Geschichte des Mediums weltweit siehe die Überblicksdarstellung von R. S. Petersen, *Comics* (Anm. 13).

18 Das hat auch die Ausstellung „Albums. Bande dessinée et immigration 1913–2013“, die von Oktober 2013 bis April 2014 in Paris zu sehen war, auf eindrucksvolle Weise gezeigt. URL: <http://www.histoire-immigration.fr/2012/12/albums-bande-dessinee-et-immigration-1913-2013<15.06.2014>>.

19 Vgl. S. Köhn, *Traditionen* (Anm. 11), S. 1.

20 Vgl. A. Bauerkämper, *Wege zur europäischen Geschichte. Erträge und Perspektiven der vergleichs- und transfergeschichtlichen Forschung*, in: A. Arndt u. a. (Hrsg.), *Vergleichen, verflechten, verwirren. Europäische Geschichtsschreibung zwischen Theorie und Praxis*, Göttingen 2011, S. 33–60, Zitat S. 44.

Dabei handelte es sich bei den Vorannahmen der Reisenden keineswegs um bloße Wahrnehmungskonstrukte. Vielmehr machten diese während des Aufenthalts in Japan die Erfahrung, dass gezeichnete Geschichten mit historischem Inhalt in der Tat je eigene Bilder- und Vorstellungswelten, Erfahrungs- und Wissensbestände sowie Deutungsmuster der Kultur transportieren, in der sie entstehen – in diesem Fall der japanischen Gesellschaft und ihren Traditionen und Konventionen des graphischen Erzählens. Jedenfalls konnten die Europäer vieles in der japanischen Bildergeschichten-Kultur nicht verstehen. Beispielsweise leuchtete ihnen nicht ein, warum in eine Manga-Reihe mit westlichen Literaturklassikern 2008 Hitlers „Mein Kampf“ aufgenommen worden war.<sup>21</sup> In der Erfahrung von Fremdheit äußerte sich mithin die Prägekraft ihrer eigenen Kultur. In der akademischen Forschung sind Comics bislang über ein Nischendasein nicht hinausgekommen. Das gilt insbesondere für Deutschland:<sup>22</sup> Zwar hat das Interesse an Bildergeschichten in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts spürbar zugenommen, und inzwischen nehmen sich so unterschiedliche Disziplinen wie die Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften, die Amerikanistik und Japanologie, die Linguistik und Pädagogik und auch die Geschichtswissenschaft<sup>23</sup> ihrer an; Forscherinnen und Forscher haben sich in den vergangenen Jahren zunehmend untereinander vernetzt und Fachgesellschaften, Publikationsorgane sowie eigene Forschungsstellen an den Universitäten Hamburg oder Frankfurt am Main gegründet.<sup>24</sup> Dennoch bleibt das Thema nach wie vor eine Marginalie.

Abgesehen davon ist die Erforschung von Bildergeschichten eng an den Raum gebunden. Das zeigt sich schon an den Bezeichnungen für diese. Der Begriff Comic hat sich zwar als internationaler Sammelbegriff für gezeichnete Geschichten insgesamt eingebürgert und wird in diesem Sinne auch im vorliegenden Beitrag verwendet. Gleichzeitig kann er aber auch weiterhin speziell Bildergeschichten US-amerikanischer Provenienz bezeichnen. *Bandes dessinées* und Manga gelten als weitere Varianten bzw. Unterkategorien und verweisen auf die geographischen Herkunftsregionen Frankreich und Belgien bzw. Japan.<sup>25</sup> Darüber hinaus existieren Bezeichnungen wie *fumetti*, *tebeos*, *historietas*, *quadrinhos*, *beeldverhalen*, *manhwa*, *liánhuánhuà*, 漫画 (*mànhuà*), die außerhalb der

21 Vgl. S. Pannor, „Mein Kampf“ als Comic. Lernen mit Hitler. URL: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/mein-kampf-als-comic-lernen-mit-hitler-a-650632.html><24.06.2014>.

22 Siehe J. Balzer / O. Frahm, Tragik (Anm. 15), S. 49, Anm. 2; S. Köhn, Traditionen (Anm. 11), S. 9; Forschungsüberblick ebenda, S. 26ff.

23 Näheres dazu unten in Abschnitt 2.

24 In Deutschland etwa die Deutsche Gesellschaft für Comicforschung seit 2005. Vgl. J. Nalbadidacis, Bang, Boom, Grhhh. Geschichtsvermittlung per Comic, in: W. Hardtwig, A. Schug (Hrsg.), History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt, Stuttgart 2009, S. 151–162, hier S. 152–153. Zu Hamburg: URL: <http://www1.slm.uni-hamburg.de/de/forschen/arbztzentren/Archiv/2006/ArGL.html><13.06.2014>. Zu Frankfurt: B. Dolle-Weinkauff, Vom Kuriositätenkabinett zur wissenschaftlichen Sammlung. Das Comic-Archiv des Instituts für Jugendbuchforschung der Goethe-Universität Frankfurt/Main. URL: <http://www.bibliophilie.de/dolle-weinkauff.pdf><12.08.2014>.

25 Der Begriff Bande dessinée dient in Frankreich seit den 1960er Jahren aber auch als Sammelbegriff für Bildergeschichten insgesamt, der Manga-Begriff wurde in Japan im 17. Jahrhundert popularisiert. Siehe S. Middendorf, Modernitätsoffensiven (Anm. 12), S. 9; R. S. Petersen, Comics (Anm. 13), S. 120.

jeweiligen Sprachgemeinschaften vermutlich nur die wenigsten kennen.<sup>26</sup> Quer dazu etabliert sich seit einigen Jahren der Begriff *Graphic Novel*, der keine räumliche Kategorie, sondern ein spezifisches Format des literarischen Erzählens meint. Eine einheitliche Definition und damit auch eine einheitliche Verwendung gibt es indes nicht. Der erstmals von Will Eisner in den neunzehnhundertsiebziger Jahren verwendete Begriff<sup>27</sup> dient vielmehr der Abgrenzung von als einfach verstandenen Bildergeschichten für Kinder. Er formuliert also einen Anspruch, nämlich eine ernsthafte und komplexe Geschichte künstlerisch anspruchsvoll für Erwachsene zu erzählen, und reagiert dadurch implizit auf die lange tradierten Vorbehalte gegen das Medium. Das macht ihn zu einem attraktiven Werbeinstrument für Comic-Verlage, die – etwa in Deutschland – neue Käuferschichten ansprechen wollen.<sup>28</sup>

Aber auch die auf geographische Räume verweisenden Sammelbegriffe umfassen mehr als den Hinweis auf die Herkunft von Bildergeschichten, sie werden vielmehr als Synonyme für verschiedene Comic-Kulturen verwendet. Darunter versteht man Gesellschaften, in denen Eigenproduktion und Rezeption des Mediums über eine lange Geschichte verfügen, quantitativ besonders ausgeprägt sind und je spezifische Formen hervorgebracht haben: In der Regel unterscheidet man US-amerikanische, franko-belgische und japanische Comic-Traditionen, welche durch die weltweite Ausstrahlung etwa über Übersetzungen und Adaptionen die Entwicklungsgeschichte des Mediums insgesamt stark beeinflusst haben. Die Erforschung von Bildergeschichten ist ebenfalls durch die Binnensicht auf die genannten drei Comic-Kulturen geprägt, wobei diese zum einen als Sprachräume definiert werden. Die französischsprachige Forschung verwendet neuerdings statt des geläufigen Begriffs *bande dessinée franco-belge* gelegentlich *bande dessinée francophone* wie der Historiker Michel Porret.<sup>29</sup> Dadurch betont er, dass es ihm um einen monolingualen Kulturraum geht und dass Entstehung und Identität der *bandes dessinées* als in erster Linie auf die gemeinsame Sprache zurückgehend verstanden werden. Doch bleibt der Begriff letztlich vage, vor allem im Hinblick auf die Frage, inwieweit er möglicherweise über Europa hinausweist, ob er also etwa aus Afrika stammende Zeichner/-innen und Autoren/-innen im postkolonialen Frankreich einbezieht.<sup>30</sup> Wesentlich verbreiteter als die Gleichsetzung von Sprache und Kultur ist jedoch zum anderen die Vorstellung ei-

26 Die Begriffe stammen aus folgenden Sprachen: Italienisch: *fumetti*, Spanisch: *tebeos*, *historietas*, Portugiesisch: *quadrinhos*, Niederländisch: *beeldverhalen*, Koreanisch: *manhwa*, Chinesisch: *liánhuánhuà*, 漫画 (*màn huà*). Für die Hilfe im Chinesischen danken wir Christina Karle.

27 J. Nalbadidacis, *Bang* (Anm. 24), S. 154; A. Platthaus, *Fragen* (Anm. 8), S. 30-31.

28 Vgl. zur Diskussion über den Begriff der *graphic novel* und seine analytische Brauchbarkeit T. Hausmanninger, *Die Hochkultur-Spaltung. „Graphic Novels“ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive*, in: D. Grünwald (Hrsg.), *Der Dokumentarische Comic. Reportage und Biographie*, Essen 2013, S. 17-30; L. von Törne, *Graphic Novels: Vom Türoffner zur Streitaxt*, in: *Der Tagesspiegel*, 4.7.2014, URL: <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/graphic-novels-vom-tueroeffner-zur-streitaxt/10144890.html<04.07.2014>>.

29 M. Porret, *La bande dessinée éprouve l'histoire*, in: ders. (Hrsg.), *Objectif bulles. Bandes dessinées & histoire*, Genève 2009, S. 11-41, z. B. S. 19.

30 In der bereits erwähnten Ausstellung „Albums. Bande dessinée et immigration 1913–2013“ sowie in dem Begleitband zur Ausstellung „Albums. Des histoires dessinées entre ici et ailleurs. Bande Dessinée et immigration 1913–2013, Paris 2014“, werden einzelne Autoren und Zeichner vorgestellt.

ner Kongruenz zwischen Comic-Kulturen und nationalen bzw. nationalstaatlichen Einheiten. Im Gefolge dieses methodischen Nationalismus werden graphische Erzählungen „nationalisiert“<sup>31</sup>, ferner ist diese Schwerpunktsetzung zumindest teilweise Entwicklungen der Bildergeschichte selbst geschuldet: Der nationale Fokus hängt auch mit der bereits erwähnten Vereinnahmung des Mediums für nationale Zwecke in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zusammen. Die französische Regierung instrumentalisierte *bandes dessinées* seit Ende des Zweiten Weltkriegs dezidiert als „Medium nationaler Identitätspolitik“ bzw. zur „Nationalisierung der Massenkultur“<sup>32</sup>. In Japan wurde der heimische Markt graphischer Produkte seit den neunzehnhundertsiebziger Jahren konsequent nationalisiert. Für die Manga-Forscherin Jacqueline Berndt sind die Folgen dieser Entwicklung bis heute in der Konditionierung der Seh- und Lesegewohnheiten japanischer Rezipienten spürbar. Diese sei so wirkmächtig, so Berndt, dass die japanische Leserschaft nicht über die für die Dechiffrierung fremder Bilderwelten notwendige *trans-cultural comic literacy* verfüge und deshalb nur eigene Bildergeschichten zu rezipieren imstande sei.<sup>33</sup> Aber auch Räume abseits der genannten werden vorwiegend in nationalen Rahmungen gedacht, wenn etwa ein „gebrochenes nationales Verhältnis“ der Deutschen zum Comic festgestellt wird.<sup>34</sup>

Die anhaltende Prägung von Sprache und Wissenschaft durch die drei großen, traditionsreichen Comic-Kulturen hat zur Folge, dass eine kognitive Karte der Welt generiert wird, in der sowohl andere Räume mit eigenständigen Traditionen als auch solche, die Bildergeschichten in hoher Zahl importier(t)en, faktisch ausgeblendet werden. Forschungspraktisch wird diese *mental map* dadurch tradiert, dass die Comic-Forscherinnen und Forscher häufig selbst aus diesen Herkunftsregionen stammen und sich, auch aufgrund fehlender Vorarbeiten zu den weniger erforschten Räumen, immer wieder auf die international prägenden Räume beschränken (müssen).<sup>35</sup> Bestehende Wahrnehmungen werden dadurch zwangsläufig gefestigt, blinde Flecken bestehen fort.<sup>36</sup>

Darüber hinaus führt diese Orientierung an international einflussreichen, mit Nationalstaaten gleichgesetzten Kulturräumen dazu, dass Entwicklungen, die das Nationale unterlaufen, übersehen werden. Grenzziehungen werden suggeriert, die es so nicht gibt und wohl zu keinem Zeitpunkt gegeben hat. Denn die Geschichte des Mediums war zutiefst von grenzüberschreitenden Austauschprozessen geprägt. Tatsächlich beeinflussten

31 J. Berndt, Introduction (Anm. 14), S. 6; S. Denson, C. Meyer/D. Stein, Introducing Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads, in: dies. (Hrsg.), *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*, London u. a. 2013, S. 1-12, hier S. 1. Beispiele für die Nationalisierung des Untersuchungsgegenstands sind die von J. Balzer/O. Frahm, *Tragik* (Anm. 15), S. 49, Anm. 2, zitierten Werke.

32 Vgl. S. Middendorf, *Modernitätsoffensiven* (Anm. 12).

33 J. Berndt, Introduction (Anm. 14), S. 6.

34 H. J. Kagelmann, Einige Bemerkungen zum Stand der Comic-Forschung im deutschsprachigen Raum, in: B. Franzmann/I. Hermann/H. J. Kagelmann/R. Zitzlsperger (Hrsg.), *Comics zwischen Lese- und Bildkultur*, München 1991, S. 47-59, hier S. 56.

35 J. Balzer/O. Frahm, *Tragik* (Anm. 15), S. 48-49.

36 S. Middendorf, *Modernitätsoffensiven* (Anm. 12), S. 2, siehe auch die von dieser in Anm. 7 zitierten Vergleichsperspektiven bietenden Studien.

die traditionellen Herkunftsräume nicht nur andere Gesellschaften, sondern waren auch gegenseitig stark miteinander verflochten. Für Manga beispielsweise waren Karikaturen aus Europa und Comic-Strips aus den USA wichtige Vorbilder; *bandes dessinées* wurden von der amerikanischen Comic-Kultur, aber auch von Entwicklungen innerhalb Europas beeinflusst.<sup>37</sup> Der berühmte japanische Mangazeichner Osamu Tezuka berichtet, wie deutsche und französische Spielfilme seinen Stil beeinflusst haben.<sup>38</sup> Selbst bei den als eigenständig geltenden Kulturen haben wir es also mit extrem durchlässigen und zugleich hybriden Räumen zu tun, die sich durch Austausch mit, aber auch in Abgrenzung von anderen Gesellschaften konfiguriert und weiterentwickelt haben und deshalb nicht isoliert voneinander untersucht werden können.<sup>39</sup>

Innerhalb der Comic-Forschung gibt es seit den neunzehnhundertneunziger Jahren Bemühungen, grenzüberschreitende Interaktionen, die lange Zeit allenfalls ins Blickfeld einer an spezifischen Fragen interessierten Übersetzungswissenschaft gerieten,<sup>40</sup> anhand von dezidiert transnational bzw. transkulturell ausgerichteten Ansätzen zu untersuchen. Wissenschaftliche Tagungen und Sammelbände zeugen ebenso von diesen Bestrebungen wie Reflexionen der Wissenschaftssprache.<sup>41</sup> So sind etwa die Begriffe *graphic narrative* und *sequential art* als Alternativen für den hegemonialen, stil- und herkunftsbezogenen Comic-Begriff vorgeschlagen worden.<sup>42</sup> In der französischsprachigen Forschungsliteratur deutet sich eine Abkehr vom „frankobelgischen“ Zentrismus und gewissermaßen eine Europäisierung ab. Es wird vermehrt von *bande dessinée européenne* gesprochen, ohne dass bisher jedoch genaue Abgrenzungskriterien oder konkrete Merkmale für den Begriff vorgeschlagen worden wären.<sup>43</sup> Unklar bleibt deshalb nicht nur, wo Europa beginnt und wo es endet, sondern auch, ob der Begriff eine Analysekategorie darstellt, als Sammelbegriff für unterschiedliche Bilderwelten in Europa dient – also additiv deren Erscheinungsformen zusammenführt – oder doch nur eine aktuellen Forschungstrends geschuldete neue Bezeichnung für einen alten Gegenstand ist. Die Referenzbeispiele entsprechender Untersuchungen stammen jedenfalls nach wie vor aus Frankreich und Belgien.<sup>44</sup> Anknüpfend an diese neueren Entwicklungen verfolgen der vorliegende Beitrag wie das Themenheft insgesamt ein dreifaches Anliegen: Erstens sollen mit Hilfe des methodischen Konzepts der Verflechtung insbesondere die grenzüberschreitenden Aus-

37 J. Berndt, Introduction (Anm. 14), S. 5; V. Marie/G. Ollivier, *Bande dessinée et immigration: une histoire de contacts*, in: *Albums* (Anm. 30), S. 6-10, hier S. 6-7.

38 Vgl. M. Brunner, *Manga*, Paderborn 2010, S. 28; S. Köhn, *Traditionen* (Anm. 11), S. 1.

39 Zu den Interdependenzen siehe die Ausführungen von R. S. Petersen, *Comics* (Anm. 13).

40 Z. B. F. Zanettin, *Comics in Translation*, Manchester 2008; H. E. Jüngst, *Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format*, Frankfurt a. M. u. a. 2010.

41 Z. B. S. Denson/C. Meyer/D. Stein, *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*, London u. a. 2013; J. Berndt, *Comic* (Anm. 2).

42 D. Kunzle, *History of the Comic Strip*, Bd. 2: *The Nineteenth Century*, Berkeley 1990; R. S. Petersen, *Comics* (Anm. 13), S. XV; J. Witek, *Comic Books as History. The Narrative Art of Jack Jackson*, Art Spiegelman and Harvey Pekar, Jackson/London 1990, S. 6.

43 Den Begriff verwenden etwa P. Herman, *Europe Japon. Regards croisés en bandes dessinées*, Paris 2009, S. 124, sowie V. Marie, G. Ollivier, *Bande dessinée* (Anm. 37), S. 7.

44 Siehe etwa ebenda, S. 7.

tausch- und Abgrenzungsprozesse in den Blick genommen werden.<sup>45</sup> Zweitens richtet sich das Interesse auf die bislang erst ansatzweise erforschte Gruppe der Geschichtscomics. Drittens wird mit Deutschland ein Gebiet abseits der traditionsreichen Comic-Kulturen betrachtet. Als Raum, in dem vergleichsweise wenig selbst produziert, dafür aber umso mehr importiert wurde, eignet er sich besonders für die Analyse unterschiedlicher Arten von Verflechtung und Abgrenzung.

## 2. A site for intercultural exchange:<sup>46</sup> Geschichtscomics in Deutschland

Bildergeschichten mit historischem Inhalt bilden einen Ausschnitt aus dem breiten Spektrum des Comics und können als eigenständiges Medium populärer Erinnerungskulturen in den Gesellschaften des 20. und 21. Jahrhunderts betrachtet werden. Sie sind also sowohl Produkte der graphischen Literatur als auch Teil geschichtsvermittelnder medialer Erinnerungs- und Wissenskulturen. Durch diesen Doppelcharakter bzw. diese doppelte Zugehörigkeit sind sie sowohl an literarische und künstlerische Formen, Konventionen und Entwicklungen des historischen Erzählens in Bildern geknüpft als auch an die Kontexte gebunden, in denen sie entstehen, verbreitet und rezipiert werden. Die Bedeutung von Geschichtscomics wird in der historischen Zunft keineswegs bestritten und sie werden als Medien betrachtet, die neben der Unterhaltung auch Anteil an der populären Vermittlung von Geschichte haben können.<sup>47</sup> Dieser Befund korrespondiert jedoch nicht mit dem Stellenwert in der historischen Forschung: Während andere visuelle Medien wie der Film oder die Fotografie als Untersuchungsgegenstände inzwischen in der Geschichtswissenschaft weitgehend anerkannt sind und eigene Subdisziplinen ausgebildet haben,<sup>48</sup> erfolgt die Beschäftigung mit Geschichtscomics höchstens am Rand, wenn nicht jenseits des historiografischen Mainstreams. In der Mediengeschichte und Visual History sind diese ebenso wenig angekommen wie in der transnationalen Geschichtsschreibung.<sup>49</sup> Das gilt nicht nur für Deutschland, sondern selbst für Frankreich, wo die *bandes dessinées* seit den neunzehnhundertsebziger Jahren den Status einer „neunten Kunst“ genießen und wo Bilder zudem in der Geschichtswissenschaft sehr viel früher berücksichtigt wurden als anderswo.<sup>50</sup> Die bisher vorliegenden deutschen

45 Vgl. zu möglichen Forschungsperspektiven auch unten Abschnitt 3.

46 J. Berndt, Introduction (Anm. 14), S. 5; V. Marie, G. Ollivier, Bande dessinée (Anm. 37), S. 7.

47 W. Hardtwig, Verlust der Geschichte oder wie unterhaltsam ist die Vergangenheit? Berlin 2010, S. 16-19.

48 G. Paul, Von der Historischen Bildkunde zur Visual History. Eine Einführung, in: ders., Visual History. Ein Studienbuch, Göttingen 2006, S. 7-36, hier S. 16-17.

49 Aus der Fülle an Literatur zu den einzelnen Forschungszweigen seien hier nur folgende Überblickswerke genannt: Zur Mediengeschichte: H. Schanze (Hrsg.), Handbuch der Mediengeschichte, Stuttgart 2001; zur Visual History: G. Paul, Visual History (Anm. 4); zur Transnationalen Geschichte: G. Budde/S. Conrad/O. Janz, Transnationale Geschichte. Themen, Tendenzen und Theorien, Göttingen 2006.

50 S. Middendorf, Modernitätsoffensiven (Anm. 12), S. 9; D. Kneissl, L'histoire saisi par l'image: Bildzeugnisse als Forschungsgegenstand in der französischsprachigen Geschichtswissenschaft des 20. Jahrhunderts, in: J. Jäger/M. Knauer (Hrsg.), Bilder als historische Quellen? Dimensionen der Debatten um historische Bildforschung, München 2009, S. 149-199, hier S. 156-165.

Forschungen, zugänglich unter anderem über die Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung,<sup>51</sup> beschäftigen sich überwiegend mit einzelnen historischen Epochen, Themen oder Alben.

Einen prominenten Platz nimmt die Repräsentation des Holocaust im Comic ein, aber auch das gezeichnete Mittelalter, die Antike oder der Erste Weltkrieg werden erforscht.<sup>52</sup> Ferner geht es neuerdings auch um Aspekte wie Gefühle oder Geschlecht.<sup>53</sup> Einige Aufmerksamkeit ist zudem jüngst in geschichtsdidaktischer Perspektive dem Einsatz von Bildergeschichten mit historischen Themen im Schulunterricht gewidmet worden; Unterrichtsmodule und Lernsequenzen als Handreichungen für Lehrer liegen inzwischen vor.<sup>54</sup> Weiterreichende Forschungen, geschweige denn der Versuch einer systematischen Erforschung bzw. Etablierung einer geschichtswissenschaftlichen Comic-Forschung sind daraus nicht erwachsen. Ein Problem stellt in diesem Zusammenhang schon die Quellenlage dar: Bildergeschichten fehlen weitgehend in den Beständen wissenschaftlicher Bibliotheken und müssen mühsam beschafft werden.<sup>55</sup>

Die deutschsprachige Forschung fasst die Gruppe der Bildergeschichten mit historischen Themen unter der Bezeichnung „Geschichtscomics“ zusammen, im Englischen wird meist von *history comic books*, im Französischen von *bandes dessinées historiques* gesprochen, wobei sich allerdings bislang weder eine einheitliche Definition noch eine übereinstimmende Typologie bzw. ein übereinstimmender Merkmalskatalog durchgesetzt haben. Im Folgenden wird „Geschichtscomic“ als Oberbegriff für solche Comic-Alben (unter Ausschluss von kurzen Strips)<sup>56</sup> verwendet, deren Handlung zum Abfassungszeitpunkt in der Vergangenheit angesiedelt ist und die gleichermaßen durch die Verflechtung von

51 URL: <http://www.comicforschung.uni-bonn.de/<12.08.2014>>.

52 U. a. T. Lochmann (Hrsg.), „Antico-mix“. Antike in Comics, Basel 1999; H. Mittler, Prinz Eisenherz oder das Mittelalter in der Sprechblase. Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics, Frankfurt a. M. u. a. 2008, sowie der Forschungsüberblick von M. Frenzel, Über Maus hinaus. Erfundene und biografische Erinnerung im Genre der Holocaust-Comics, in: R. Palandt (Hrsg.), Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics, Berlin 2011, S. 206-283. In Paris entsteht gegenwärtig eine Forschungsarbeit zur Darstellung des Ersten Weltkriegs in französischsprachigen Comics.

53 Als Beispiele seien genannt: E. MacCallum-Stewart, The First World War and British Comics, in: University of Sussex Journal of Contemporary History, 6 (2003), S. 1-18; H. Grote, Rhythmen des Luftkampfes. Zur Darstellung des Richthofen-Mythos in historischen Comics, in: B. Korte/S. Paletschek/W. Hochbruck (Hrsg.), Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008, S. 99-117; V. Marie, La Grande Guerre dans la Bande Dessinée de 1915 à aujourd'hui, Paris 2009; M. Porret (Hrsg.), Objectif bulles (Anm. 29); N. Offenstadt, 14-18, aujourd'hui. La Grande Guerre dans la France contemporaine, Paris 2010, S. 82-86; K. Ribbens, War comics (Anm. 2); J. Balzer/O. Frahm, Tragik (Anm. 15); K. Kajiya, How emotions work: the politics of vision in Nakazawa Keiji's Barefoot Gen, in: J. Berndt (Hrsg.), Comic (Anm. 2), S. 245-261; S. Kesper-Biermann, Ein kompromissloser Blick aus der weiblichen Perspektive? Geschlechterkonstruktionen im Geschichtscomics am Beispiel von Gift, in: E. Cheautré u. a. (Hrsg.), Geschlecht und Geschichte in populären Medien, Bielefeld 2013, S. 153-171.

54 Gemeint ist das Themenheft „Comics und Graphic novels“ von Geschichte lernen 153/154 (2013). Die Meinungen über die Eignung des Mediums für den Schulunterricht gehen allerdings bis heute auseinander. Siehe etwa die Kritik von J. Nalbadadacis, Bang (Anm. 24), S. 158.

55 Vgl. z. B. M. Harbeck, Comics in deutschen Bibliotheken – Ressourcen für Forschung und Fans, in: BFP 34 (2010), S. 282-292, hier S. 283; M. Porret, La bande dessinée (Anm. 29), S. 18; Ausnahmen in Deutschland bilden Frankfurt/Main und Hamburg. URL: <http://www1.uni-frankfurt.de/fb/fb10/jubufu/index.html>; URL: <http://www1.slm.uni-hamburg.de/de/forschen/arbztentren/Archiv/2006/ArGL.html<23.06.2014>>.

56 Zur Abgrenzung vgl. J. Wittek, Comic (Anm. 42), S. 6f.

Fakten und Fiktion, die Verflechtung unterschiedlicher Zeitebenen sowie transnationale Verflechtungen gekennzeichnet sind. Diese Definition erfasst ein möglichst breites Spektrum visueller Geschichtserzählungen, ohne von vornherein bestimmte Formen entweder – wie Heftserien – auszuschließen oder – wie *Graphic Novels* – zu privilegieren. Gleichzeitig macht sie deutlich, dass es ausschließlich um die Repräsentation von Geschichte im Comic geht und nicht um die Verwendung von Comics als historischen Quellen, um beispielsweise gesellschaftlich relevante Themen, Normen oder Sprache, Alltagswelt oder Technik einer bestimmten Zeit zu untersuchen.<sup>57</sup>

Die Gruppe der Geschichtscomics kann ihrerseits anhand unterschiedlicher Merkmale und Kriterien in Unterkategorien aufgeteilt werden. Die bislang von der deutschsprachigen Forschung vorgelegten Typologien kommen dabei zu unterschiedlichen Ergebnissen. Bernd Dolle-Weinkauff gibt in seinem Beitrag zu diesem Heft einen Überblick über die bisherige Diskussion und macht einen eigenen Systematisierungsvorschlag, der anders als die vor allem geschichtsdidaktisch informierten Ansätze stärker literaturwissenschaftliche Konzepte und Kategorien berücksichtigt und damit den Charakter des Comics als Geschichtserzählung in den Vordergrund rückt. Als grundlegendes Merkmal der Gattung „Geschichtscomic“ erscheint bei Dolle-Weinkauff die Verflechtung von Fakten und Fiktion, von historischer Authentizität und erfundenen Anteilen. Deren unterschiedliche Gewichtung, also das „Mischungsverhältnis“ in der jeweiligen Bildergeschichte, legt er seiner Klassifikation zugrunde und bildet fünf Gruppen: Im geschichtserzählenden Sachcomic steht *erstens* die faktuale bzw. dokumentarische Seite im Vordergrund. Es geht, häufig in didaktischer Zielrichtung, um die historische Bildung vornehmlich von Kindern und Jugendlichen; die Popularisierung geschichtlichen Wissens steht im Vordergrund. Am anderen Ende des Spektrums befindet sich *zweitens* der komisch-groteske Geschichtscomic, der die Vergangenheit parodistisch nutzt, um in erster Linie das Ziel der Unterhaltung zu verfolgen. Bei diesem Typ dominiert die Fiktion. Zwischen beiden Polen befinden sich die vielfach gerade in der französischen Forschung als Kernbestand der *bandes dessinées historiques* angesehenen Varianten, für die die Kombination eines authentisch wiedergegebenen, historisch-konkreten Umfelds mit fiktionalen Protagonisten und deren Erlebnissen charakteristisch ist.<sup>58</sup> Diese unterteilt Dolle-Weinkauff wiederum *drittens* in die Comic-Romanze, in der die Vergangenheit als „Anderswelt“ lediglich das Bühnenbild bzw. die Kulisse bildet. *Viertens* ist der historisierende Comic-Abenteuerroman zwar in einer geschichtlichen Epoche angesiedelt, folgt jedoch einem ahistorischen, von diesem zeitlichen Kontext unabhängigen Erzählschema und könnte demzufolge zu jeder beliebigen Zeit spielen. Der historische Comic-Roman bildet schließlich *fünftens* die Kernkategorie, in der die konkreten historischen Gegebenheiten einer Epoche das Handeln, Denken und Wahrnehmen der Akteure bestimmen.

57 Siehe zu diesem Aspekt M. F. Scholz, Comics – eine neue historische Quelle, in: ZfG 38 (1990), S. 1004-1010; ders., Zur Gegenstandsbestimmung des Comics als historischer Quelle, in: ZfG 40 (1992), S. 69-70.

58 Vgl. etwa die Definition auf der französischen Seite von Wikipedia URL: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande\\_dessin%C3%A9e\\_historique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e_historique)<12.08.2014>.

Figuren und Erzählung sind „durch die zu ihrer Zeit mögliche Gesellschafts- und Geschichtserfahrung“ (Dolle-Weinkauff, in diesem Heft S. 38) geprägt, das heißt, historischer Hintergrund und Narration sind untrennbar miteinander verwoben. Die meisten der als *Graphic Novels* bezeichneten Geschichtscomics gehören dieser Gruppe an.

Da die Verflechtung von Fakten und Fiktion somit ein grundlegendes Charakteristikum von Geschichtscomics darstellt, spielt die Frage der historischen Authentizität bzw. des diesbezüglich erhobenen Anspruchs – wie bei anderen populären Repräsentationen der Vergangenheit – eine wichtige Rolle.<sup>59</sup> Bei der Gruppe der Comic-Romane ist innerhalb des Spektrums der fiktionalen Geschichtscomics der Anspruch auf historische Authentizität am größten. Grotteske, Abenteuerroman und Romanze spielen zwar ebenfalls in einer vergangenen Epoche, jedoch wird diese häufig lediglich als imaginärer bzw. Vorstellungsräum durch bestimmte Indikatoren oder Versatzstücke gekennzeichnet, wie es beispielsweise für das Mittelalter des Prinz Eisenherz untersucht worden ist.<sup>60</sup> Geschichtliche Gebäude, die Erwähnung und der Auftritt bekannter historischer Persönlichkeiten oder der Bezug auf erinnerungsträchtige Ereignisse können ebenfalls dazu dienen, den jeweiligen Zeitabschnitt zu markieren. Diese Mittel kann auch der Comic-Roman einsetzen, er geht aber häufig noch wesentlich weiter: Die in den Zeichnungen sichtbare Vergangenheit basiert hinsichtlich sämtlicher Details, etwa Kleidung, Gegenstände, Straßenbild usw. vielfach auf umfangreichen Quellenrecherchen, historischen Fotos, Dokumentar- und Spielfilmen oder auf Museumsbesuchen. Zu den verwendeten Beglaubigungsstrategien gehört auch das Offenlegen des Entstehungsprozesses, wie man es aus der Literatur kennt.<sup>61</sup> Geschichtscomic-Autoren öffnen die Tür zu ihrer Werkstatt, weil sie der eigenen Erzählung Authentizität verleihen oder aber das Authentische im Dargestellten deutlich machen wollen.<sup>62</sup> Susanne Brandt zeigt das in diesem Heft exemplarisch in ihrem Beitrag über den französischen Weltkriegscomic *Notre Mère la Guerre*. Anhand von Interviews mit Zeichner und Texter kann sie detailliert den Rekurs auf Quellenmaterial und die historische Forschung bis auf die Berücksichtigung einzelner Werke sowie die Beglaubigungsstrategien des Autoren-Duos aufzeigen. In diesem Zusammenhang wird auch die Bedeutung von Intertextualität und Intermedialität exemplarisch analysiert, etwa das Aufgreifen von Fotografien oder Spielfilmszenen im Comic.

Die Aussagen der Künstler Kris und Maël machen zudem deutlich, dass dokumentarische Authentizität nur eine Seite der Medaille darstellt. Wichtiger noch erscheint ihnen das im Comic bereit gestellte Deutungsangebot der Vergangenheit, das den Charakter

59 Vgl. E. U. Pirker u. a. (Hrsg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, Bielefeld 2010.

60 Vgl. den Beitrag von B. Dolle-Weinkauff in diesem Heft sowie H. Mittler, *Prinz Eisenherz* (Anm. 52).

61 Zur Erzeugung von Authentizität siehe die Ausführungen von A. Saube, *Authentizität*, in: F. Bösch/J. Danyel, *Zeitgeschichte* (Anm. 4), S. 144-164, hier S. 160-164. Vgl. auch S. Mainberger, *Von der Liste zum Text – vom Text zur Liste. Zu Werk und Genese in moderner Literatur. Mit einem Blick in Perecs Cahier de Charges zu La Vie mode d'emploi*, in: G. Mattenklott/F. Weltzien, *Entwerfen und Entwurf. Praxis und Theorie des künstlerischen Schaffensprozesses*, Berlin 2003, S.265-283, hier S. 265-267.

62 Z. B. der französische Comic-Autor Jacques Tardi: Jacques Tardi persönlich – *Geschichte lebt im Comic, Film auf arte vom 25.11.2012*, URL: <http://www.arte.tv/de/7059332.html><12.08.2014>.

einer Epoche, die Subjektivität sowohl der historischen Akteure wie des gegenwärtigen Publikums in den Vordergrund stellt. Sie formulieren deshalb im Hinblick auf ihren Gegenstand das Ziel, „den Krieg verständlich [zu] machen“, die Leserinnen und Leser sollen ihn „aus seinem Innersten kennen lernen“. Neben die Abbildung der Vergangenheit, die dokumentarische Authentizität, tritt somit gewissermaßen eine emotionale, subjektive Authentizität. Das Medium legt dabei, wie bereits erläutert, seinen Konstruktionscharakter offen und macht deutlich, dass es sich lediglich um eine mögliche Interpretation der geschichtlichen Ereignisse oder Epochen handelt. Im Fall von *Notre Mère la Guerre* wird dieser Aspekt zusätzlich durch den Zeichenstil, den *style tremblé*, unterstrichen. In diesem Punkt unterscheiden sich Comics grundsätzlich von solchen populären historischen Repräsentationen, die „das Dargestellte durch die Darstellung als nicht Dargestelltes“<sup>63</sup> präsentieren.

Damit ist schon das zweite Merkmal von Geschichtscomics angesprochen, nämlich die Verflechtung verschiedener Zeitebenen. Sie entsteht schon dadurch, dass die Bildergeschichten zum Zeitpunkt ihrer Entstehung vergangene, frühere Ereignisse, Epochen oder Personen thematisieren und nicht – wie etwa der Comic-Journalismus – die Gegenwart porträtieren. Zudem bedingt die sequentielle Erzählweise des Mediums an sich eine räumliche Anordnung unterschiedlicher Zeitausschnitte, üblicherweise in Form von Panels, wobei der Hiatus zwischen ihnen Zeitsprünge anzeigt. Anders ausgedrückt: „Im Layout der Comic-Seite sind Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart immer schon gleichzeitig gegeben.“<sup>64</sup> Viele Geschichtscomics nutzen das bewusst, indem sie nicht (nur) chronologisch erzählen, sondern mit verschiedenen Zeitschichten spielen und beispielsweise über Rückblenden oder das Nebeneinander unterschiedlicher temporaler Ebenen komplexe Narrationen schaffen. Jeannette van Laak analysiert in ihrem Beitrag den Comic *drüben!*, der sich durch eine solch vielschichtige Zeitstruktur auszeichnet. Auf einer von ihr untersuchten Doppelseite beispielsweise begegnet sich der Erzähler selbst in unterschiedlichen Lebensaltern und führt ein Selbstgespräch. Die Szene steht exemplarisch für „die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen in der Entwicklung des Protagonisten“ und auch für „die Sprunghaftigkeit unseres Denkens und Erzählens“ (van Laak, in diesem Heft S. 96). Unter Zugrundelegung des Generationenkonzepts untersucht sie sowohl die „doppelte Vater-Sohn-Geschichte“ als auch die Darstellung von Dissidenz in der DDR.

*drüben!* ist eine Bildergeschichte mit autobiographischen Elementen; der Autor greift auf seine Familiengeschichte zurück. „Autofiktionale Erinnerungen“ bilden seit einigen Jahren, im Gefolge des inzwischen weltweit zum Klassiker gewordenen Werkes *Maus* von Art Spiegelmann, einen öffentlich vielbeachteten Ausschnitt aus dem Genre des Geschichtscomics. Als populäre Repräsentationen der Zeitgeschichte zeichnen sie sich zum einen in besonderem Maße durch die Faktoren Authentizität und Subjektivität sowie die

63 C. Strub, Trockene Rede über mögliche Ordnungen der Authentizität, in: J. Berg u. a. (Hrsg.), Authentizität als Darstellung, Hildesheim 1997, S. 7-17, S. 9, zitiert nach A. Saube, Authentizität (Anm. 61), S. 160.

64 J. Balzer/O. Frahm, Tragik (Anm. 15), S. 53.

Verflechtung unterschiedlicher Zeitebenen aus.<sup>65</sup> So setzen sich die Autorinnen Marjane Satrapi, Parsua Bashi und Zeina Abirached vom (west-)europäischen Exil aus in den Bildergeschichten *Persepolis*, *Nylon Road* und *Catharsis* mit ihrer Kindheit im Iran bzw. im Libanon auseinander. Barbara Eder geht in ihrem Beitrag insbesondere dem letztgenannten Aspekt nach und analysiert die „ungleichzeitige Gegenwart“, das jeweilige „Jetzt‘ in der Erzählzeit [...] als multidimensionale Verflechtung unterschiedlicher Zeitebenen“ (in diesem Heft S. 110). Dabei spielt ebenfalls das bereits erwähnte Motiv der Begegnung mit sich selbst in einem früheren Lebensalter eine Rolle. Gleichzeitig spiegelt sich in den Bildergeschichten das Überschreiten von territorialen und kulturellen Grenzen, so dass sich diese auch als „Migrations-Comics“ zusammenfassen lassen. Nationale Rahmungen, auch die der Nationalgeschichte, seien in diesem Zusammenhang nicht von Bedeutung, argumentiert Eder und verweist stattdessen auf jeweils unterschiedliche, durch die eigene Biographie geschaffene transnationale Räume. So wird in Bezug auf *Persepolis* beispielsweise auf den ganz eigenen Zeichenstil Satrapis hingewiesen und dessen ornamentale Zeichenweise als Begegnung von Ost und West gedeutet.<sup>66</sup>

Die persönlichen Lebensgeschichten der drei Autorinnen lenken den Blick auf ein drittes Merkmal von Geschichtscomics, auf deren transnationale Verflechtungen. Transnationale Verflechtungen lassen sich in unterschiedlichen Stadien der Geschichtscomicproduktion und -rezeption beobachten und können dabei zugleich mit Abgrenzungen korrelieren, wie die unterschiedlichen Nationalisierungsbestrebungen deutlich gemacht haben. Besonders offenkundig sind sie jedoch in der Verbreitung von Bildergeschichten und ihrer Übersetzung. Betrachtet man etwa die in den Beiträgen des Heftes analysierten Alben und Serien, stellt man fest, dass sie, ursprünglich auf Französisch bzw. Deutsch verfasst, inzwischen in andere Sprachen übersetzt wurden: *Notre Mère la Guerre* ist beispielsweise in einer deutschen, *drüben!* in einer französischen Ausgabe erschienen; von *Persepolis* soll es Fassungen in 24 Sprachen geben, und die Verfilmung des Albums war ein weltweiter Erfolg. Die DDR-Serie *Mosaik*, die Kornelia Lobmeier in ihrem Beitrag zu diesem Themenheft vorstellt, verfügt über eine bis in die 1970er Jahre zurückreichende Übersetzungstradition ins Ungarische, Finnische und Niederländische und wird seit den 2000er Jahren in weitere Sprachen wie das Chinesische, Griechische und Türkische übertragen.<sup>67</sup> Geschichtscomics zirkulieren also wie andere Erzeugnisse der Populärkultur weltweit und überschreiten dabei sprachliche und kulturelle Grenzen; in diesem Zusammenhang ist von einer „Globalisierung von unten“ gesprochen

65 Vgl. auch M. Ahmed, *Historicizing in Graphic Novels: The Welcome Subjective G(l)aze*, in: R. Iadonisi (Hrsg.), *Graphic History: Essays on Graphic Novels and/as History*, Newcastle upon Tyne 2012, S. 183-202, der die Aspekte der Subjektivität sowie des „Dialogs“ zwischen Fakten und Fiktion betont, hier S. 184.

66 Vgl. J. Brock, „One should never forget“. The Tangling of History and Memory in *Persepolis*, in: Ebenda, S. 223-241.

67 Vgl. zu den Übersetzungen die Beiträge im „Mosapedia“, u. a. *Auslandsausgaben Abrafaxe – Ungarn*, URL: [http://mosapedia.de/wiki/index.php/Auslandsausgaben\\_Abrafaxe\\_-\\_Ungarn#Heftreihe\\_Mozaik\\_1976-1990<12.08.2014>](http://mosapedia.de/wiki/index.php/Auslandsausgaben_Abrafaxe_-_Ungarn#Heftreihe_Mozaik_1976-1990<12.08.2014>).

worden.<sup>68</sup> Über den reinen Text bzw. die Sprache hinaus ist dabei auf Produktions- wie Rezeptionsseite ein komplexes Bündel an Übersetzungsleistungen zu erbringen, das sich auf Leserichtung und Zeichenstil, auf als bekannt vorausgesetztes (historisches) Wissen oder auf Deutungen der Vergangenheit beziehen kann. Nur selten ist hingegen der Fall anzutreffen, dass nationalspezifische Anspielungen auch im Bild angepasst werden wie bei den ungarischen Ausgaben von *Mosaik*.<sup>69</sup>

Deutschland ist bis heute in besonderer Weise von solchen grenzüberschreitenden Prozessen geprägt. Zwar wurden Geschichtscomics erst nach 1945 zu einem populären Medium und waren auch nicht immer zwingend eine Massenware, weil Serienprodukte häufig weitaus höhere Verkaufszahlen aufwiesen als auf einen kleinen Leserkreis beschränkte Nischenerzeugnisse.<sup>70</sup> Doch ist die Entwicklung von Geschichtscomics in Deutschland in erster Linie das Ergebnis von Wechselbeziehungen. Das gilt selbst für die Zeit zwischen 1949 und 1990, in der Geschichtscomics durch die Existenz zweier deutscher Staaten in der Bundesrepublik und der DDR eine je eigene Entwicklungsgeschichte erlebten.

In der Bundesrepublik überwogen in den neunzehnhundertfünfziger und -sechziger Jahren zunächst massenhafte Eigenproduktionen von Geschichtscomics vor allem der Zeichner Hansrudi Wäscher und Helmut Nickel. Sie produzierten vor allem für Kinder und Jugendliche als Zielgruppe Serien wie *Falk* (seit 1960, bislang 326 Hefte) oder *Sigurd* (1953–1968 und seit 1987, bislang 906 Hefte). In den neunzehnhundertsiebziger Jahren ging die Anzahl der Eigenproduktionen stark zurück. Nur noch eine von 16 Neuerscheinungen stammte aus einer deutschen Feder.<sup>71</sup> Bei allen anderen handelte es sich um Übersetzungen. Daran sollte sich auch im folgenden Jahrzehnt nichts ändern: In Westdeutschland publizierte Bildergeschichten mit historischen Themen waren überwiegend Importe. Der Löwenanteil – über die Hälfte – kam aus dem französischsprachigen Raum, wobei *Asterix* die Funktion eines Wendepunktes sowohl für die Akzeptanz von als qualitativ hochwertig beurteilten Comics als auch für das Interesse an der Herkunftsregion zukam.<sup>72</sup> Zudem konnte man diese als europäisch angesehene Comic-Tradition zur Abgrenzung von der überwiegend noch immer mit dem Attribut trivial versehenen US-amerikanischen Superhelden- und Disney-Tradition nutzen.

In der DDR waren die Produktion und Rezeption historischer Bildergeschichten im Unterschied zur Bundesrepublik staatlicher Aufsicht und Lenkung unterworfen. Anders auch als in der Bundesrepublik erfolgten sie sowohl in Abgrenzung zu als auch im Austausch mit dem „Westen“. Einerseits standen westdeutsche wie westliche Bildergeschichten insgesamt unter Imperialismusverdacht und folglich auf dem Index, während die *Asterix*-Verfilmungen in den 1980er Jahren im Osten Deutschlands zu sehen wa-

68 L. Rifas, Globalizing Comic Books from Below. How Manga Came to America, in: International Journal of Comic Art 6 (2004), S. 138-171.

69 Siehe den Beitrag von Kornelia Lobmeier im vorliegenden Band.

70 M. Harbeck, Comics (Anm. 55), S. 284.

71 Eigene Berechnung nach der Bibliographie von René Mounajed, vgl. unten Anm. 81.

72 H. J. Kagelmann, Einige Bemerkungen (Anm. 34), S. 48.

ren.<sup>73</sup> Andererseits existierte in Abgrenzung von den als „anti-sozialistisch“ verstandenen Comics mit *Mosaik* 1955 eine eigene, in einer Auflage von mehreren hunderttausend Exemplaren sehr erfolgreiche Serie mit einem hohen Anteil an historischen Inhalten. Die Hauptfiguren, die *Digedags* bzw. *Abrafaxe* reisten in vergangene oder fremde, den Ostdeutschen nicht zugängliche Welten und erlebten dort Abenteuer. Wie Kornelia Lobmeier in ihrem Beitrag herausstellt, waren die Verflechtungen mit dem Westen jedoch sehr viel intensiver als es die offizielle Lesart der DDR-Eigenproduktion zunächst vermuten lässt. Denn der Autor Johannes Hegenbarth war nicht nur seit seiner Kindheit mit Walt Disney-Produktionen vertraut, sondern nutzte darüber hinaus westliche Zeitschriften und Spielfilme aus Hollywood als Vorlagen und Ideenfundus für seine Geschichtserzählungen. Neben dieser die neunzehnhundertfünfziger bis -achtziger Jahre dominierenden Eigenproduktion gab es in der DDR ebenfalls Importe aus oder Kooperationen mit Osteuropa, insbesondere Ungarn, das über eine lebendige eigene Comic-Szene verfügte. Deren Bedeutung scheint jedoch eher in Zeitschriftenstrips als in Alben gelegen zu haben; über den Anteil geschichtlicher Themen ist nichts bekannt.

Im vereinigten Deutschland ist die Entwicklung historischer Bildererzählungen seit den neunzehnhundertneunziger Jahrendurch eine intensivierte Globalisierung gekennzeichnet. Weiterhin dominieren Übersetzungen, die nun aber zunehmend auch aus anderen Räumen der Welt stammen, unter anderem aus den USA und Japan. Der Manga-Boom, infolgedessen sich japanische Bildergeschichten vor allem unter Jugendlichen in Deutschland rasant verbreiteten, erreichte die Geschichtscomics allerdings nur in geringem Ausmaß.<sup>74</sup> Der bekannteste Historien-Manga hierzulande ist sicherlich *Barfuß durch Hiroshima* von Keiji Nakazawa, wobei die deutsche Erstausgabe 1982 wohl auch aufgrund der noch ungewohnten Bildsprache nur auf geringe Resonanz stieß,<sup>75</sup> während das Werk seit seiner erneuten Veröffentlichung ab 2004 große öffentliche Aufmerksamkeit und Anerkennung erhält.

In jüngster Zeit, etwa seit der Jahrtausendwende, zeichnen sich zudem Veränderungen in der Eigenproduktion von Geschichtscomics ab. Während diese über Jahrzehnte bestenfalls stagnierte, gibt es nun eine wachsende Zahl deutscher Comiczeichnerinnen und -zeichner, die bevorzugt historische Themen wählen, zum Beispiel Reinhard Kleist, Isabel Kreitz, Simon Schwartz und Barbara Yelin. Es scheint, als hätte sich eine neue Generation von Künstlern das lange als eher fremd empfundene Medium unter dem Einfluss anhaltender transnationaler Tendenzen angeeignet. Vermutlich bildeten die Vereinigung der beiden deutschen Comic-Traditionen nach 1989 sowie ein Generationswechsel an den Kunsthochschulen spezifisch deutsche Bedingungen, die begünstigend hinzuka-

73 Vgl. J. David/K. Kollenberg, 50 Jahre unbesiegt, in: Leipziger Volkszeitung, 24./25. Oktober 2009, S. J1.

74 Zu Themen der deutschen Geschichte im Manga vgl. J. Berndt, „Deutschland“ im Manga, ein parodistisches Terrain, in: Ferne Gefährten. 150 Jahre deutsch-japanische Beziehungen. Begleitband zur Sonderausstellung, Regensburg 2011, S. 290-294.

75 Ähnlich sah es in anderen europäischen Ländern wie Frankreich oder Großbritannien aus, vgl. J.-M. Bouissou, Manga goes global, 1998, S. 6-7, URL: [http://www.sciencespo.fr/ceri/sites/sciencespo.fr/ceri/files/critique\\_add/artjmb.pdf](http://www.sciencespo.fr/ceri/sites/sciencespo.fr/ceri/files/critique_add/artjmb.pdf)<12.08.2014>.

men, so zumindest die Ansicht von Andreas Platthaus.<sup>76</sup> Ein Bedeutungszuwachs der Verflechtungen mit anderen Räumen deutet sich noch in einer anderen Hinsicht an: blieb die Rezeption der in der alten Bundesrepublik sowie in der DDR entstandenen Geschichtscomics im Wesentlichen auf den eigenen (teil-)nationalen Raum beschränkt, entstehen die aktuellen Alben als Teil eines transnationalen (Geschichts-)Comic-Raums und werden entsprechend wahrgenommen. Einige der neuen Werke, neben dem schon erwähnten *drüben!* beispielsweise auch *Gift*, die Geschichte einer Bremer Serienmörderin aus dem frühen 19. Jahrhundert, sind in andere Sprachen übersetzt worden. Von einem Importland geht die Tendenz also langsam zum Export von Geschichtscomics; transnationale Austauschbeziehungen vervielfältigen sich oder werden multipolar und damit zwangsläufig komplexer. Dieser neue Trend hängt auch damit zusammen, dass die Autorinnen und Autoren im Comic-Entwicklungsland Deutschland nach wie vor schlechtere Publikations- und Absatzmöglichkeiten haben als in Traditionsländern wie Frankreich, wo viele mehr veröffentlichen als in ihrem Heimatland.<sup>77</sup>

### 3. Geschichtscomics als verflochtene Vergangenheiten: Perspektiven für ein Forschungsfeld

Das deutsche Fallbeispiel macht deutlich, dass weder ein nationaler Analyserahmen noch eine kulturräumliche Perspektive ausreichen, um die vielfältigen Facetten, Dimensionen, Verflechtungen und Interdependenzen zu erforschen, die Geschichtscomics bis heute prägen. Erschließen lassen sich diese erst, wenn man Interaktionen als konstitutiv für die Geschichte des Mediums betrachtet und sie nicht nur in deren Erforschung integriert, sondern bereits mit ihnen beginnt. Zudem sind die beiden weiteren Merkmale von Geschichtscomics, Verflechtungen zwischen Fakten und Fiktion sowie zwischen unterschiedlichen Zeitebenen, zu berücksichtigen. Ferner ist die Repräsentation von Vergangenheit in der jeweiligen Gegenwart zu analysieren. Denn indem Bilder Geschichten mit historischen Inhalten Vergangenes in einer spezifischen Weise erinnern, nehmen sie aktiv an der Deutung von Geschichte teil; bisweilen entfalten sie hierbei sogar prägende Kraft und werden damit zu (transnationalen) „Mythosmaschinen“<sup>78</sup>.

Wenn man Geschichtscomics in dieser Form erforscht, lassen sich nicht nur Einblicke in die Geschichte des Mediums selbst gewinnen. Es ergeben sich zugleich Erkenntnisse über Beziehungen und Interaktionen zwischen Räumen und Gesellschaften. Es wird also sowohl das Untersuchungsspektrum der Visual History, der Mediengeschichte und der

76 A. Platthaus, Der deutsche Comic ist wieder da – Tendenzen der letzten 20 Jahre, in: Comic, Manga & Co. Die neue deutsche Comic-Kultur, München 2010, S. 4-7.

77 Ebenda. Ein rezentes Beispiel dafür ist der Comic *Terror in Berlin* von Jörg Ulbert und Jörg Mailliet, der bei deutschen Verlagen offenbar kein Interesse fand, in Frankreich dagegen mit Begeisterung aufgenommen wurde. Siehe T. Hummitzsch, Terror in Berlin: Berlin-Comic von Jörg Ulbert und Jörg Mailliet, in: Zitty Berlin. Das Stadtmagazin für 14 Tage und Nächte, 24.06.2014, URL: <http://www.zitty.de/berlin-comic-von-jorg-ulbert-und-jorg-mailliet.html><09.07.2014>.

78 Zum Begriff siehe G. Paul, Visual History (Anm. 4), S. 405.

Erinnerungsgeschichte als auch das einer an grenzüberschreitenden Prozessen interessierten Gesellschafts-, Kultur- und Wirtschaftsgeschichte erweitert.<sup>79</sup>

Deutschland in der zweiten Hälfte des 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts bietet sich für eine solchermaßen konturierte Geschichtscomic-Forschung nicht nur deshalb als Untersuchungsgegenstand an, weil es sich um einen Raum handelt, der bis heute stark durch Importe und Übersetzungen von Bildergeschichten mit historischen Themen geprägt ist und in der Forschung bislang wenig beachtet wurde. Er ist auch deshalb für ein solches Forschungsdesign geeignet, weil er nicht zu den drei großen Comic-Kulturen gehört, deren Markt durch eine starke Konzentration auf die eigenen Produkte gekennzeichnet ist. Transnationale Verflechtungen lassen sich dort deshalb besonders gut verfolgen und vermessen. Darüber hinaus ermöglicht der Blick auf das zeitweise geteilte Deutschland, mit den ehemaligen sozialistischen Staaten weitere bislang in der Forschung ausgeblendete Regionen zu berücksichtigen.

Darüber hinaus bietet sich Deutschland noch aus einem weiteren Grund als Gegenstand für eine solche Herangehensweise an. Das Gesamtkorpus der zwischen 1950 und 2008 in Deutschland erschienenen Geschichtscomics beträgt nach einer Zusammenstellung von René Mounajed insgesamt 361 Einzeltitel und Reihen; nach eigenen Ergänzungen und einer Ausweitung des Zeitraums bis einschließlich 2010 erhöht sich die Anzahl auf über 500.<sup>80</sup> Die Gruppe ist demnach groß genug ist, um Aussagen über allgemeine Entwicklungen zu ermöglichen, aber insgesamt noch überschaubar und handhabbar. Für traditionsreiche Comic-Länder wie Frankreich beispielsweise wäre eine entsprechende Untersuchung nicht zu leisten, dort sind seit den 1980er Jahren mehr als 1.000 Neuerscheinungen pro Jahr mit steigender Tendenz zu verzeichnen, allein 2007 waren es über 3.000 – allerdings nicht beschränkt auf Alben mit geschichtlichen Themen.<sup>81</sup>

Forschungspraktisch können die genannten Erkenntnisinteressen im Rahmen unterschiedlicher Settings und Leitfragen untersucht werden. Folgende vier erscheinen uns von besonderer Bedeutung:

Erstens ist die Bedeutung von Geschichtscomics in der populären Vermittlung von Geschichte zu untersuchen. Diese müssen zum einen nach Neuerscheinungen, Auflagen-

79 Aus dem Feld der Transnationalen Geschichte seien hier nur einige weitere Werke aus dem deutschsprachigen Raum genannt, die für die Erschließung des Forschungsfeldes von Interesse sind: J. Osterhammel, *Transnationale Gesellschaftsgeschichte: Erweiterung oder Alternative?*, in: *Geschichte und Gesellschaft*, 27 (2001) 3, S. 464-479; S.-S. Spiliotis, *Das Konzept der Transterritorialität oder Wo findet Gesellschaft statt?*, in: *Geschichte und Gesellschaft*, 27 (2001) 3, S. 480-488; F. Becker, *Netzwerke vs. Gesamtgesellschaft: ein Gegensatz? Anregungen für Verflechtungsgeschichte*, in: *Geschichte und Gesellschaft*, 30 (2004) 2, S. 314-324; A. Arndt, *Vergleichen* (Anm. 21); J. Echternkamp/S. Martens (Hrsg.), *Militär in Deutschland und Frankreich 1870-2010*, Paderborn u. a. 2012; D. Brunner u. a. (Hrsg.), *Asymmetrisch verflochten? Neue Forschungen zur gesamtdeutschen Nachkriegsgeschichte*, Berlin 2013; ferner demnächst J. Leonhard (Hrsg.), *Vergleich und Verflechtung. Deutschland und Frankreich im 20. Jahrhundert*, Berlin (angekündigt für 2014).

80 Vgl. die Auflistung bei R. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*, Frankfurt a. M. 2009, S. 203-274; die Jahre (Mai) 2008-2010 nach eigener Zusammenstellung. Für Unterstützung bei der Recherche danken wir Janina Wolff (Gießen), Christina Karle und Ellen Reineke (München).

81 P. Lefèvre/G. Meesters, *Aperçu général de la bande dessinée francophone actuelle*, in: *Relief 2* (2008), S. 290-308, hier S. 292.

höhen und Verkaufszahlen quantitativ erfasst und nach Eigenproduktionen, Importen und Herkunftsräumen differenziert werden. Betrachtet man die Entwicklung der Neuerscheinungen in Deutschland seit 1950, ergibt sich auf Grundlage der „Geschichts-Comicographie“ von René Mounajed folgendes Bild:<sup>82</sup>

Neuerscheinungen in Deutschland 1950–2008		
Erscheinungsjahr	Anzahl	Prozentual
1950–1959	18	5,0%
1960–1969	8	2,2%
1970–1979	16	4,4%
1980–1989	103	28,5%
1990–1999	141	39,1%
2000–2008	75	20,8%
Summe	361	100%

Zunächst fällt auf, dass fast 90 Prozent aller in Deutschland herausgegebenen Comics mit historischen Stoffen auf die letzten 30 Jahre entfallen, mit einem geradezu sprunghaften Anstieg in den neunzehnhundertachtziger Jahren und einem Höhepunkt in den neunzehnhundertneunziger Jahren. Eine Umkehrung des Trends zeichnet sich trotz des Rückgangs seit 2000 derzeit nicht ab, denn berücksichtigt man zusätzlich diejenigen Alben, die erneut aufgelegt wurden, kommt man auf 119 Publikationen allein in den letzten zehn Jahren. Die Ursachen für diese Hinwendung zu geschichtlichen Themen sind zwar noch nicht endgültig geklärt, doch ist wohl von einem Zusammenwirken mehrerer Faktoren auszugehen. Dazu gehören der „Geschichtsboom“, also das generell steigende öffentliche Interesse und die Zunahme populärkultureller Repräsentationen von Geschichte in anderen Medien und Genres seit den neunzehnhundertachtziger Jahren, ferner formale, künstlerische, mediale und inhaltliche Innovationen im Medium Comic sowie wirtschaftliche Motive, nämlich – so ist zumindest für Frankreich argumentiert worden – das Erschließen neuer Käuferschichten, um einer Absatzkrise zu begegnen<sup>83</sup>.

82 Eigene Berechnung auf Grundlage der Auflistung bei R. Mounajed, *Geschichte* (Anm. 80), S. 203–274. Berücksichtigt wird jeweils nur das Ersterscheinungsdatum auch von Reihen, die dort insgesamt, nicht mit Einzeltiteln gezählt werden.

83 Vgl. S. Middendorf, *Modernitätsoffensiven* (Anm. 12).

Zum anderen ist das Spezifische von Geschichtscomics innerhalb der Medien der populären Erinnerungskultur zu untersuchen. Worin unterscheiden sich diese von anderen Formen der populären Erinnerung? Welche Ausschnitte aus der Vergangenheit spielen in ihnen eine Rolle? Welche Epochen und Themen werden behandelt, welche ausgespart und warum? Lassen sich Veränderungen in der Auswahl und Gewichtung feststellen? In Deutschland verteilten sich die Neuerscheinungen zwischen 1950 und 2008 auf folgende Epochen:<sup>84</sup>

## Geschichtscomic-Neuerscheinungen 1950–2008

	1950–1959	1960–1969	1970–1979	1980–1989	1990–1999	2000–2008	Gesamt Anzahl	gesamt prozentual
Summe	18	8	16	103	141	75	361	100%
Zeitgeschichte	1	–	3	25	48	30	107	29,6%
Neuzeit	3	4	3	28	40	16	94	26%
Frühe Neuzeit	6	–	3	22	22	10	63	17,5%
Mittel- alter	5	3	4	16	20	7	55	15,3%
Alte Geschichte	3	1	3	11	10	11	39	10,8%
Ur- und Frühgeschichte	–	–	–	1	1	1	3	0,8%

84 Eigene Berechnung auf der Grundlage der Auflistung bei R. Mounajed, *Geschichte* (Anm. 80), S. 203–274.

Die überwiegende Mehrheit der Comics spielt, so zeigt die Tabelle, mit fast drei Vierteln (73 Prozent) in der Neuzeit; allein auf die Zeit nach 1800 entfallen knapp 56 Prozent aller Neuerscheinungen. In den Bildergeschichten der neunzehnhundertfünfziger bis -siebziger Jahre dominierten eher entfernte Zeiten wie das Mittelalter und entfernte Orte wie die Weltmeere, England, Frankreich oder der „Wilde Westen“. Die Zeitgeschichte nahm dagegen nur einen marginalen Stellenwert ein – die drei für die neunzehnhundertsiebziger Jahre aufgeführten Comics behandeln den Zweiten Weltkrieg; die Titelgeschichte des DDR-Magazins „Atze“ verfolgte explizit Propagandazwecke. Mit der eigenen, insbesondere jüngsten Geschichte wollte man sich offenbar in den ersten Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg hier wie da nicht auseinandersetzen. Seit den neunzehnhundertachtziger Jahren nimmt das Interesse an der Zeitgeschichte kontinuierlich zu. Waren in den neunzehnhundertsiebziger Jahren nur knapp zehn Prozent aller historischen Erzählungen der Zeitgeschichte gewidmet, lag ihr Anteil in den neunzehnhundertachtziger Jahren bereits bei 25 Prozent, in den neunzehnhundertneunziger Jahren bei 34 Prozent und nach der Jahrtausendwende bei 40 Prozent. Der Anstieg historischer Bildergeschichten korreliert also unübersehbar mit einem Bedeutungszuwachs der jüngsten Vergangenheit. Das zeigt auch die Mehrheit der in diesem Themenheft untersuchten Beispiele.

Schließlich ist zu fragen, welche Zugänge zur Geschichte aus welchem Grund gewählt werden. Zu klären ist auch, welche Funktion der Geschichtsbezug in der Zeit seiner Entstehung erfüllt und wie sich diese Funktionen möglicherweise im Gefolge der Verbreitung und Rezeption von Geschichtscomics wandeln.

Zweitens ist nach den künstlerischen bzw. medienpezifischen Gestaltungsmitteln zu fragen, mit denen das Historische dargestellt wird. Inwiefern knüpfen Geschichtscomics an Traditionen des literarischen Erzählens an? Inwieweit sind sie selbstreferentiell oder greifen Trends und Entwicklungen in der gestaltenden Kunst auf? Wo kommt es hierbei zu grenzüberschreitenden Transfers? Über welche Transmissionsriemen erfolgen Weitergabe und Vermittlung? Drittens sind die Produktionsbedingungen von Geschichtscomics sowie Strategien, Wege und Grenzen ihrer Distribution in den Blick zu nehmen. Viertens schließlich ist danach zu fragen, wie Bild und Text von Angehörigen anderer Sprach- und Bildkulturen gelesen, verstanden und rezipiert werden, kurz: was genau passiert, wenn Geschichtscomics Grenzen überschreiten und in andere Erinnerungs- und Bildergemeinschaften übertragen werden. Denn da Geschichtscomics auf unterschiedliche Praktiken des Gebrauchs und des Sehens von Bildern stoßen, gleichzeitig aber eine visuelle Kompetenz erfordern, um entschlüsselt zu werden, ist keinesfalls vorauszusetzen, dass sie so unmittelbar zugänglich und universal erschließbar sind wie oftmals angenommen.<sup>85</sup> Der japanische Fall führt das, wie es das eingangs zitierte Beispiel von „Anne Frank im Land der Mangas“ gezeigt hat, eindrücklich vor Augen.

85 Zur visuellen Kompetenz und ihren Grenzen: P. Jones, Visuelle Repräsentationen im politischen Kontext: Formen und Funktionen, in: J. Baberowski (Hrsg.), Arbeit an der Geschichte. Wie viel Theorie braucht die Geschichtswissenschaft?, Frankfurt a. M. 2009, S. 63–78, hier S. 64; ferner S. Schade/S. Wenk, Studien zur visuellen Kultur. Einführung in ein transdisziplinäres Forschungsfeld, Bielefeld 2011, S. 13.