

Was ist ein „Geschichtscomic“? Über historisches Erzählen in Comic, Manga und Graphic Novel

Bernd Dolle-Weinkauff

ABSTRACT

This contribution deals with the problems of classification of a certain type of the graphic narrative (comics, manga and graphic novel) as a genre of historical storytelling. Starting with the idea that the single fact of treating historic details, characters and objects as such cannot be seen as a prove of a historical tale, it is necessary to leave aside all comics narrations that only present a few historic fragments. With the focus on those stories that show a continuous historic plot there has to be made a difference between factual narrations with a strong attitude of authenticity and often a didactic purpose on one side and fictional narrations which are trying to find an adequate balance between historical facts and literary invention on the other side. Among these, apart from gag strips with a historical content and examples of humorous historical storytelling as a persiflage, like *Astérix* and others, there are two types of historical comics narrations: with reference to Umberto Eco's categories that he presented in the "Postscript to 'The name of the rose'", the historical narration in comics, manga and graphic novels can be described as appearing either in the form of the historic novel or the historical adventure story. However, from these true variations of the genre the form of the comics romance with more or less superficial historical applications in often fantastic combinations – like Foster's "Prince Valiant" and others – has to be distinguished as it tends to create fantasy stories more than such of historical quality.

Wenn Hergés *Tim und Struppi* in Lateinamerika unter die Guerrilleros geraten, wenn *Superman* oder *Tarzan* gegen die Nazis ins Feld ziehen, wenn Snoopy in *Peanuts* imaginäre Luftkämpfe mit dem „Roten Baron“ ausficht, wenn Abenteuerhelden wie Edgar P. Jacobs *Blake und Mortimer*, Jijés *Valhardi* oder Dino Attanasios *Bob Morane* in Bedrohungsszenarien verstrickt werden, die aus der Konfrontation der Großmächte in

der Zeit des Kalten Krieges herrühren, dann werden Anzeichen von Geschichte in Comic-Erzählungen deutlich. Wie etwa der 2009 erschienene Sammelband *Objectif bulles. Bande dessinée et histoire*¹ in der Mehrzahl seiner Beiträge dokumentiert, geben diese Comics reiches und interessantes Material für die Untersuchung von Geschichtsbildern her. Meine Ausführungen zum sogenannten Geschichtscomic hier zielen jedoch nicht auf Comic-Erzählungen, in denen historische Elemente in irgendeiner Form eine Rolle spielen, sondern auf das Problem der Bestimmung eines Textkorpus ‚Geschichtscomic‘ und dessen Kriterien, um Bestimmung der wesentlichen Merkmale, um dessen Binnendifferenzierung und die Abgrenzung von anderen Textkorpora. Dieser Frage sind bis in die Gegenwart hinein nicht etwa Comic-Forscher, Kunsthistoriker oder Literaturwissenschaftler nachgegangen, sondern hauptsächlich Historiker und zwar mit durchaus bemerkenswerten Ergebnissen.

1. Die Ansätze der Historiker

In dem Maße, wie sich die kulturelle Reputation des Comics seit Ende der 1960er Jahre entwickelte, ist auch eine wachsende Bereitschaft zu erkennen, Differenzierungen der Gattung, so auch die unterschiedliche Herkunft und spezifische Art der in den Comics behandelten Stoffe, wahrzunehmen. Dieter Riesenbergers 1974 publizierte Überlegungen über *Geschichte in Comics*² bilden im deutschsprachigen Raum den frühen Auftakt für ein erwachendes Interesse aufseiten der Geschichtsdidaktik, das in den 1990er Jahren erkennbar an Intensität gewann und mit bis in die Gegenwart andauernden Versuchen einer Eingrenzung des Gegenstands aus der Sicht der Geschichtswissenschaft einhergeht. So legte Hans-Jürgen Pandel 1994 eine – von ihm so genannte – „Typologie visuellen Erzählens“ vor, die fünf Varianten des geschichtserzählenden Comics auflistet. Dabei bilden vier dieser Klassifikationstypen, beginnend mit „Comicromance“ über den „Comicroman“ und den „Epochencomic“ hin zur „Comic-Historie“, eine aufsteigende Linie im Hinblick auf den Authentizitätsgrad in der Darstellung von Räumen, Ereignissen und Personen: Während in der „Comicromance“ das Geschichtliche lediglich als relativ beliebige Hintergrundfolie der Handlung in Erscheinung tritt, gewinnt dieses in den folgenden Stufen zunehmend an Gewicht, um schließlich in der „Comic-Historie“ zu gipfeln, als deren Beispiele vor allem biographische und autobiographische Erzählungen, darunter Keiji Nakazawas *Barfuß durch Hiroshima* (dt. 2004/05) und Art Spiegelmans *Maus. Die Geschichte eines Überlebenden* (dt. 1989/1992) genannt werden.³

Der fünfte von Pandel angeführte und als „Quellencomic“ bezeichnete Typ entzieht sich allerdings nicht nur der Einordnung in die hier präsentierte Hierarchie, er ist auch im gegebenen Zusammenhang nicht relevant: Die Frage nach der Adäquatheit eines be-

1 M. Porret (Hrsg.), *Objectif bulles. Bande dessinée et histoire*, Chêne-Bourg 2009.

2 D. Riesenberger, *Geschichte in Comics*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, 25 (1974) 3, S. 162-173.

3 H.-J. Pandel, *Comicliteratur und Geschichte. Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewußtseins*, in: *Geschichte lernen*, 8 (1994) 37, S. 22.

stimmten Dokuments, das auch in Form einer Comic-Erzählung vorliegen kann, als Quelle der Erforschung eines bestimmten historischen Sachverhalts ist eine völlig andere als die hier eigentlich verfolgte Frage nach den narrativen Darstellungsspezifika historischer Stoffe in Comics. Der Umstand, dass – wie Pandel selbst einräumt – im Grunde „jeder Comic eine historische Quelle für seine Zeit“⁴ darstellt, ohne daraus die nötigen Konsequenzen zu ziehen, wird in der Folgezeit von Christine Gundermann stärker problematisiert,⁵ ohne allerdings die Legitimität dieser Kategorie innerhalb der von ihr vorgelegten „Typologisierung von Geschichtscomics nach Authentizität und Inhalten“⁶ in Zweifel zu ziehen. Gerald Munier hingegen betont, dass die Kategorie „Quellencomic“ nicht einfach den Darstellungstypen zugeordnet werden könne, da ihr Quellencharakter völlig unabhängig von den spezifischen Darstellungsformen des Historischen sei.⁷ Der Terminus „Quellencomic“ ist so gesehen irreführend und prinzipiell unbrauchbar, da er eigentlich den Verwendungszusammenhang ‚Comic als Quelle‘ meint, diesen aber als Klassifikationstypus ausgibt.

Ein weiteres Problem der Pandelschen Klassifikationsangebote stellt der Umstand dar, dass so prominente Beispiele wie etwa Hannes Hegens *Mosaik* oder *Astérix* von René Goscinny und Albert Uderzo, die ihre historischen Stoffe in humoristischer Aufbereitung darbieten, gar nicht erfasst werden. Diese Präferenzierung der realistischen Prosa wird daher wenig später in Beiträgen von Stefan Wolfinger und Tomas Lochman mit der Einführung der historischen Comic-Groteske und Geschichtsparodie als eigenständigem Typus korrigiert⁸ und findet in den späteren Beiträgen von Gerald Munier (2000) und Christine Gundermann (2007) Berücksichtigung, die im Übrigen das historiographisch orientierte Pandelsche Klassifikationsschema mit einigen Modifikationen und weiteren Ausdifferenzierungen fortschreiben.⁹ So steuert Gundermann mit der neuen, allerdings leicht missverständlichen Kategorie des „Comic-Journalismus“¹⁰ einen weiteren Texttypus bei, der durch Stoffe definiert ist, die sich zum Zeitpunkt ihrer literarischen Aufzeichnung aufgrund des mangelnden Abstands noch nicht einmal als zeitgeschichtliche im Sinne eines abgeschlossenen Prozesses einstufen ließen: Hier geht die Geschichtserzählung, wenn es sich denn um eine solche handelt, eine enge Verbindung mit der politischen Reportage ein und ist kaum mehr von dieser zu trennen – ein Trend, den Gabriele von Glasenapp beispielsweise auch für den Bereich der Kinder- und Jugendliteratur konstatiert, in der die Geschichtserzählung zunehmend als „Mittel von ‚Zeitdiagnos-

4 Ebenda.

5 C. Gundermann, *Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2007, S. 88ff.

6 Ebenda, S. 88.

7 Vgl. G. Munier, *Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion?*, Hannover 2000, S. 107 und auch R. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*, Frankfurt/M. 2009, S. 46.

8 S. Wolfinger, *Von Karl Marx bis Carl Barks. Comics und Geschichte*, Wien 1999, S. 75; T. Lochmann, *Neue Geschichten zur Alten Geschichte*, in: Ders. (Hrsg.), *„Antico-mix“. Antike in Comics*, Basel 1999, S. 95.

9 G. Munier, *Geschichte im Comic (Anm. 7)*, S. 101ff.; C. Gundermann, *Jenseits von Asterix (Anm. 5)*, S. 87ff.

10 Ebenda, S. 94.

„tik“ und Exploration von gesellschaftlichen Konfliktfeldern“ der Gegenwart fungiere.¹¹ Dem entspricht offensichtlich eine Neuausrichtung der zeitgeschichtlichen Forschung, die neue methodische Konzepte entwickelt und neue Gegenstandsbereiche erschlossen hat, innerhalb deren auch etwa der transnationalen Geschichte ein hoher Stellenwert zukommt.¹²

Bedeutsam ist an diesen Beiträgen aber nicht zuletzt die gewachsene Neigung zur Hervorhebung des geschichtsdidaktischen, sachorientierten Aspekts, der sich in der von Munier aufgebrauchten und von Gundermann übernommenen, neuen Kategorie der „real-geschichtlichen Comic-Nacherzählung“ bzw. dem „Geschichts-Sachcomic“ bei Mounajed¹³ niederschlägt. Diese scheint zunächst nicht mehr zu beinhalten als eine Wiederaufnahme des von Pandel als „Comic-Historie“ betitelten Typs unter neuer Bezeichnung, zumal er hier wie dort auch als „gezeichnetes Geschichtsbuch“ umschrieben wird.¹⁴ Die ganz unterschiedlichen Werkbeispiele, die unter diesem Etikett von Pandel einerseits und von Munier und Gundermann andererseits versammelt werden, deuten aber auf jeweils unterschiedliche Konzepte hin: Während Pandel mit den Werken von Art Spiegelman und Keiji Nakazawa (s. o.) auf literarisch-fiktionale, wenngleich in hohem Maße mit authentischem Material operierende Werke abhebt, so sind es bei Munier und bei Gundermann mit der *Hitler*-Biografie von Kalenbach und Bedürftig, Elke Steiners *Rendsburg Prinzessinnenstrasse* sowie einschlägigen Welt- bzw. Philosophiegeschichten in Comicform und so genannten „Lerncomics“¹⁵ ausgesprochen dokumentarisch, wenn nicht didaktisch angelegte Beispiele. Sehr viel eindeutiger als noch bei Pandel wird hier der geschichtserzählende Sach-Comic als eigenständige Form konturiert, die sich von anderen, in unterschiedlichem Grade mit fiktionalen Elementen kontaminierten Geschichtscomics abhebt.

2. ‚Geschichtscomic‘ als Gattung der graphischen Literatur

Nicht alleine der Umstand, dass immer wieder neue und andere Definitionen und Typologien hervorgebracht werden, lässt erkennen, dass der geschichtswissenschaftliche Ansatz alleine bislang keine letztlich befriedigende Eingrenzung des Textkorpus ‚Geschichtscomic‘ erbracht hat und der Ergänzung und möglicherweise Korrektur bedarf. So wird angesichts der vorliegenden Beiträge recht deutlich, dass – abgesehen von der Frage der Historizität der Stoffe – die Kennzeichnung der narrativen Spezifik des Geschichtscomics vor allem auf dessen Bildlichkeit abhebt. So notwendig und legitim diese Fokussierung

11 G. v. Glasenapp, Geschichtliche und zeitgeschichtliche Kinder- und Jugendliteratur, in: G. Lange (Hrsg.), Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch, 2. korr. und erg. Auflage Baltmannsweiler 2012, S. 275.

12 Vgl. F. Bösch / J. Danyel (Hrsg.), Zeitgeschichte. Konzepte und Methoden, Göttingen 2012, insbes. S. 445ff.

13 R. Mounajed, Geschichte in Sequenzen. Über das Subgenre der Geschichtscomics, in: D. Grünewald (Hrsg.), Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung, Bochum 2010, S. 130.

14 H.-J. Pandel, Comicliteratur und Geschichte (Anm. 3), S. 22; G. Munier, Geschichte im Comic (Anm. 7), S. 104; C. Gundermann, Jenseits von Asterix (Anm. 5), S. 93.

15 G. Munier, Geschichte im Comic (Anm. 7), S. 105; C. Gundermann, Jenseits von Asterix (Anm. 5), S. 93.

der codalen Besonderheiten ist, so darf doch nicht außer Acht gelassen werden, dass eine Geschichtserzählung in Comicform durch eine ganze Reihe bestimmter Formprinzipien, Konventionen und Merkmale geprägt ist, die sich in der Synechie der verbalen und der piktoralen Elemente zu jenem kohärenten Erzähltext formen, der nicht ohne Grund unter der Gattungsbezeichnung „graphische Literatur“ firmiert.

Zwar deuten manche Formulierungen einzelner Kategorien innerhalb der vorliegenden Typologien wie „Comicromance“¹⁶, „Comicroman“ bzw. „Romancomics“¹⁷, „Comic-Epochalepos“¹⁸, „Abenteuer-Comic“¹⁹ einen Bezug zu literarischen Gattungsbezeichnungen an, doch werden diese weder als solche ausgewiesen, noch wird ihre Relevanz im gegebenen Zusammenhang begründet. Vielmehr hat es den Anschein, dass die literarischen Komponenten dieser Termini eher auf ein assoziatives oder Alltagsverständnis gemünzt sind, dessen Explikation sich erübrigt. Die leitenden Überlegungen dazu hat René Mounajed in einigen prägnanten Sätzen zusammengefasst, denen zufolge der Plot sowie die bildliche Ausgestaltung der Erzählung im Detail die entscheidenden Größen für den Geschichtscomic darstellen, während die Frage, welche „Rolle fiktive Elemente dann noch spielen“²⁰ eher in den Bereich des Marginalen verlegt wird. Aus geschichtsdidaktischer Sicht erscheint dieses Vorgehen durchaus hinreichend motiviert und plausibel; beim Versuch, diese Überlegungen zu verallgemeinern und auf ihre Adäquatheit als Kriterien einer literarischen Korpusbildung zu prüfen, werden jedoch deren Grenzen deutlich.

Gleichwohl erweist sich die Herangehensweise der Historiker insoweit als hilfreich, als sie es erlaubt, eine erste und grundlegende Segmentierung im Gattungsgefüge vorzunehmen, die sich aus den Polen der historisch-authentischen Stofflichkeit und deren erzählerischer Formung im einzelnen Fall generieren lässt: Zielt die narrative Formung ausschließlich oder in erster Linie auf die Darstellung historischen Faktenmaterials bzw. nach dem aktuellen Stand der Geschichtsschreibung als gesichert anzusehender Vorstellungen und Zusammenhänge, so ist von der faktualen Variante²¹ des Geschichtscomics zu sprechen.

2.1. Faktuale Gattungen oder das Primat der Historie

Dieser Typus, der auch als „geschichtserzählender Sachcomic“ bezeichnet werden kann, stellt eine Spielart der Sachliteratur dar, insofern er mit den Mitteln des sequentiellen Erzählens in Schrift und Bild als historisch erwiesen geltende Ereignisse und Zusammen-

16 H.-J. Pandel, *Comicliteratur und Geschichte* (Anm. 3), S. 22; R. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen* (Anm. 13), S. 130.

17 Ebenda; T. Lochmann, *Neue Geschichten* (Anm. 8), S. 96.

18 G. Munier, *Geschichte im Comic* (Anm. 7), S. 103; C. Gundermann, *Jenseits von Asterix* (Anm. 5), S. 92.

19 T. Lochman, *Neue Geschichten zur Alten Geschichte* (Anm. 8), S. 4.

20 R. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen* (Anm. 13), S. 49.

21 Meine Gegenüberstellung von fiktional und faktual lehnt sich im wesentlichen an die von G. Genette, *Fictional narrative, factual narrative*, in: *Poetics Today*, 11 (1990) H. 4, S. 755-774 entwickelten Überlegungen an, ohne diese in allen Schlussfolgerungen übernehmen zu wollen.

hänge/Sachverhalte präsentieren will. Von Texten der historiographischen Fachliteratur, d. h. von der „Wissenschaftsspezifik von Geschichtsschreibung“,²² unterscheidet er sich insofern, als er nicht explorativ im Sinne der Aufdeckung bislang ungeklärter Sachverhalte, sondern auf Popularisierung geschichtlichen Wissens angelegt ist. Ergebnisse der Historiographie sollen auf diese Weise einem mehr oder weniger breiten Publikum vermittelt werden. Der dokumentarische Comic zielt also auf historische Bildung, was in unterschiedlicher Weise didaktische wie auch unterhaltende Aspekte beinhalten kann, aber nicht zwangsläufig muss. Diesem Ziel sind die Formen der Darstellung untergeordnet, d. h. Sachcomics vermitteln ihre Inhalte sowohl in der Form nüchtern-realistischer Erzählungen als auch mit Hilfe fiktionaler, unter Umständen auch phantastischer Ingredienzen. Heike Jüngst betont in diesem Zusammenhang zu Recht, dass diese Spielart des Comics oft „einen fiktiven erzählerischen Rahmen und fiktive Gestalten“²³ nutze, um ihre Vermittlungsziele zu erreichen. Von daher lassen sich beim dokumentarischen Geschichtsscomic zwei Grundformen unterscheiden, bei deren einer das Adjektiv „dokumentarisch“ in der Gattungsbezeichnung sowohl für die Art der narrativen Ausbreitung des Materials wie auch für die erstrebte historische Erkenntnis Gültigkeit besitzt, während dies bei der anderen nur auf das angestrebte Resultat, den in der Vermittlung intendierten historischen Sachverhalt zutrifft. Insgesamt betrachtet muss sich der Authentizitätsanspruch des geschichtserzählenden Sachcomics daher weder am – mehr oder weniger realistischen – zeichnerischen Stil eines bestimmten Werks noch an einzelnen Figuren oder deren Handlungen messen lassen, sondern ausschließlich an dem, was diese Elemente mit Blick auf die Historie letztlich repräsentieren. Hier gilt also auch die allgemeine Feststellung Barbara Foleys über das dokumentarische Erzählen, dass die fiktionale oder nichtfiktionale Intention eines Texts in „the configuration of a text as a whole“ zum Ausdruck gebracht wird.²⁴

Historische Sach-Comics erschienen zuerst in den USA: Der Verlag Educational Comics brachte zwischen 1945 und 1947 jeweils einige Hefte der Serien *Picture stories from American history* und *Picture stories from world history* heraus, in deren Bildfolgen einzelne historische Epochen in stark geraffter Form dargestellt wurden.²⁵ Die Anfänge in Frankreich und Belgien finden sich im Comic-Magazin *Spirou*, das ab 1951 mit *Les belles histoires de l'oncle Paul* in kurzen Episoden Erzählungen über historische Ereignisse und Personen publizierte, die von einer Erzählerfigur seinen jungen Zuhörern dargeboten wurden. Die von einigen der später bekanntesten Autoren wie Jean-Michel Charlier, Eddy Paape, René Goscinny u.a. entwickelten Episoden erreichten bis Mitte der 1980er Jahre über 1000 Folgen und wurden großenteils in Alben nachgedruckt. Mit Biografien

22 J. Rüsen, Die vier Typen des historischen Erzählens, in: R. Koselleck/H. Lutz/J. Rüsen (Hrsg.), Formen der Geschichtsschreibung. Traditionen der Geschichtsschreibung und ihrer Reflexion. Fallstudien. Systematische Rekonstruktionen. Diskussion und Kritik, München 1982, S. 515.

23 H. Jüngst, Sachcomics, in: R. Mietz (Hrsg.), Lexikon der Comics. 65. Ergänzungslieferung, März 2008, S. 2.

24 B. Foley, Telling the truth. The theory and practice of documentary fiction, Ithaca/London 1986, S. 60.

25 Vgl. J. Balzer/O. Frahm, Tragik, Schock, Ratlosigkeit. Zeitgeschichte im Comic, in: Geschichte und Gesellschaft, 37 (2011) 1, S. 58f.

von *Don Bosco* (1941) und *Kolumbus* (1943) erschienen deren erste Vorläufer bereits zu Zeiten der deutschen Besatzung. Mit *Abenteuer der Weltgeschichte* erschien von 1953 bis 1958 erstmals auch in Deutschland eine einschlägige Serie, die es auf über 80 Ausgaben brachte. Später folgten die in hohen Auflagen verbreitete Doppelband-Serie von *Illustrierte Klassiker* (ab 1958), die ausschließlich historischen Themen vorbehalten war, sowie Serien wie *Bunte Welt* (1968) und *Classicomics* (1974–1978), *Der II. Weltkrieg in Bildern* (1976–1978), eine Übernahme des belgischen Verlags Dupuis. In thematischer Hinsicht richtete sich das Interesse in den 1950er und 1960er Jahren eher auf historisch fern liegende Ereignisse von der Antike bis zum Ende des 19. Jahrhunderts. In den Sujets bisweilen aktueller, doch im Übrigen dem Muster der konventionellen jugendliterarischen Geschichtserzählung verpflichtet, war auch ein Großteil der Bildgeschichten mit historischer Thematik, die seit Ende der 1950er Jahre in der DDR erschienen. Es handelt sich dabei, von wenigen Ausnahmen abgesehen, um jeweils nur wenige Seiten umfassende Beiträge für die Jugendzeitschrift *Atze*, als deren Autor zumeist Wolfgang Altenburger in Zusammenarbeit mit verschiedenen Zeichnern in Erscheinung trat.

In den neueren Publikationen tritt seit den 1980er Jahren dagegen eine deutlich stärkere Orientierung auf die historische Biografie hervor sowie ein sehr viel stärkerer Hang zur Zeitgeschichte. Häufiger wird nun versucht, Geschichte aus dem Blickwinkel der Unterprivilegierten zu erfassen und mit gesellschaftskritischer Tendenz darzustellen, wie beispielsweise die *Quer-Comics* von Wolfgang Wimmer und Gabriel Neméth mit Titeln wie *Sklaven*, *Rüstung* und *Moneymaker* (1983/84) zeigen. Erst in dieser Phase beginnt sich der geschichtserzählende Sach-Comic von der ausschließlichen Orientierung auf die jugendlichen Adressaten zu lösen und entwickelt eine allgemeinliterarische Abteilung, für die in der Gegenwart als Beispiele die Comic-Reportagen Joe Saccos (*Palästina*, 2004; *Gaza*, 2009; *The Great War*, 2013 u. a.), die dokumentarischen Erzählungen Jacques Tardis (*Grabenkrieg*, 2002; *Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag II B*, 2013), Elke Steiners Dokumentationen jüdischer Kultur (*Rendsburg Prinzessinnenstraße*, 2001; *Die anderen Mendelssohns*, 2004), die Biografien Reinhard Kleists (*Castro*, 2010; *Der Boxer*, 2012, u. a.) oder Hisashi Sakaguchis Lebensbeschreibung des ungehörlichen Mönchs *Ikkijū* (2008), genannt seien.

Die Bildlichkeit des geschichtserzählenden Sach-Comics erhöht durch ihre Anschaulichkeit die Attraktivität der Erzählung wie auch die Chancen einer wirkungsvollen Vermittlung. Nicht ohne Grund ist sie bis in die Gegenwart hinein weitgehend eine Domäne der Kinder- und Jugendliteratur geblieben: In ihrem engen Zusammenspiel von piktoralen und verbalen Elementen kann die sinnliche Anschauung den Zugang zu Vorgängen und Details erleichtern, die in rein schrifttextlicher Darstellung eher trocken geraten müssten. Das erzählende Bild verspricht einen höheren Anschauungs-, ja Unterhaltungswert als das Geschichtsbuch und zugleich – als Mittel der Vereinfachung und Vereindeutigung historischer Zusammenhänge – eine Optimierung des Lerneffekts für den jungen Leser. Die Erfolgchancen von derlei Histotainment sind sicherlich nicht gering einzuschätzen.

Auf der anderen Seite liefert sich die Bildgeschichte zwangsläufig einer Verfänglichkeit aus, die der reine Schrifttext nicht besitzt. So ist der schreibende Chronist eines historischen Ereignisses mehr oder weniger frei, nur auf solche Dinge einzugehen, die er für relevant und für gesichert hält: Niemand wird ihn tadeln, wenn er bei der Wiedergabe eines historischen Ereignisses dessen Verlauf, die Namen der Beteiligten und das Ergebnis eines Vorgangs mitteilt, ohne dabei nähere Auskunft über die Örtlichkeit, deren Ausstattung oder z. B. die Kleidung der Handelnden zu geben. Der Bildchronist jedoch ist einem Zwang zum Detail bzw. zur Vollständigkeit ausgesetzt, der ihn hochgradig angreifbar macht: Nicht nur zwingt ihn die Bildlichkeit der Darstellung als solche zur Erfindung zahlreicher Elemente, die er nicht weiß und oft gar nicht wissen kann; er ist darüber hinaus gezwungen, seine Erfindungen in der Verweiskette der erzählenden Bildfolge permanent zu bekräftigen, zu präzisieren und überzeugend zu machen. Auf diese Weise stellt sich im dokumentarischen Geschichtscomic die Frage der Fiktionalität noch in ganz anderer Weise als nur auf der Ebene der Konzeption der Erzählung.

2.2. Fiktionale Gattungen oder die Spannung zwischen Fiktion und Historie

Einige der populärsten unter den als Geschichtscomics angesehenen Werken tragen buchstäblich ihren fiktionalen Charakter schon in ihrer graphischen Gestaltung unübersehbar vor sich her. Der komisch-groteske Geschichtscomic präsentiert sich als eine Spielart bzw. Schnittmenge mit der komischen Literatur, deren Sujets und parodistische Bezugspunkte punktuell, großenteils oder bisweilen durchgängig dem Geschichtswissen entstammen. In der Regel werden dabei historisch drapierte Handlungsräume konstruiert, deren Kennzeichen in erster Linie der Bezug auf verbreitete kulturelle Stereotype etwa über die Epochen der Vor- und Frühgeschichte (*B.C.* von Johnny Hart und Brant Parker), der Römischen Antike (*Asterix* von Goscinny und Uderzo), des Mittelalters (*Hägar* von Dik Browne), des nordamerikanischen Westens im 19. Jahrhundert (*Die Dagedags in Amerika* von Hannes Hegen) u. ä. darstellen. Eine groteske Handlung entfaltet sich im Ablauf parahistorischer Szenarien, innerhalb derer sich die Aktivitäten vorgeblich historischer sowie fiktionaler Figuren auf höchst unbekümmerte und wundersame Weise mischen. Gezielt eingestreute anachronistische Topoi spielen dabei eine tragende Rolle und führen immer wieder zu markanten Pointen. Damit einher geht eine durchwegs karikaturistische Figurenzeichnung, die die komisierende Intention der Erzählung unmissverständlich unterstreicht. Die parodistischen Tendenzen dieser Geschichten gehen dabei in zwei Richtungen: Zum einen werden historische Personen und Ereignisse persifliert, wobei insbesondere der Nimbus historischer Persönlichkeiten, pathetisch überhöhte Geschichtsbilder wie auch die Usancen traditionalistischer Geschichtsschreibung zur Zielscheibe komisierender Attacken werden. Zum anderen werden im historischen Gewand allerlei Gewohnheiten, Einstellungen, Schwächen und Vorurteile zeitgenössischer Menschen porträtiert und dem Spott preisgegeben.

Wenngleich in einigen dieser Geschichten gelegentlich auch auf historische Bildung abgezielt werden mag, so tritt diese Intention doch eindeutig hinter der Präsentation von

Gags und Historie als Unterhaltungsstoff zurück. Diese Form des Geschichtscomics ist daher auch nicht als Histotainment anzusehen, wo die primär didaktische Zielsetzung mit unterhaltsamen Beigaben versetzt wird. Der komisch-groteske Geschichtscomic betreibt vielmehr eine Karnevalisierung der Geschichte, indem er Personen, Requisiten und Ereignisse der Historie zum Spielmaterial komödiantischer Handlungen werden lässt, die in Abhängigkeit vom jeweiligen Erzählkonzept die ganze Bandbreite vom reinen Slapstick bis zur mehr oder minder vielschichtig angelegten Parodie auszufüllen vermögen. In einigen wenigen Beispielen wächst sich die Comic-Erzählung sogar zur veritablen satirischen Anklage aus: So etwa Manu Larcenets *An vorderster Front* (dt. 2008), wo Vincent van Gogh als malender Frontberichterstatter von Frankreichs Präsident Clemenceau in die Schützengräben des 1. Weltkriegs entsandt wird, um die – für Politiker und Generalität unbegreifliche – Unlust der gemeinen Soldaten am Krieg zu erkunden. In offenkundiger Anlehnung an Goyas *Schrecken des Krieges* (1810–1814) sowie an Gustave Doré und die französische Bildsatire des 19. Jahrhunderts wird ein düsteres Panoptikum des Militarismus und der Vernichtungsschlachten des Weltkriegs entworfen und in seiner Absurdität dargestellt. In dieser letzteren Form ist die Geschichtsgroteske nur realisierbar und adäquat rezipierbar, wenn die Behandlung der historischen Sujets einen bestimmten Grad an Komplexität und Subtilität besitzt, so dass die vorgeführten Zerrbilder und Anachronismen ständig mit ihren realgeschichtlichen Entsprechungen bzw. mit dem gesicherten Wissen des modernen Zeitgenossen konterkariert werden können. Trotz der offenkundigen Differenzen weisen Geschichten wie *Asterix* u. ä. eine grundlegende Gemeinsamkeit mit dokumentarischen Geschichtscomics auf: In beiden ist die für die geschichtserzählende Literatur grundlegende Spannung zwischen Fiktion und Historie deutlich abgeschwächt, d. h. in Richtung jeweils eines der beiden Pole tendenziell aufgelöst. Das unanfechtbare Primat der Historie ist konstitutiv für den Sachcomic mit geschichtlicher Thematik, die fiktionalen Elemente haben hier jene ausschließlich dienende Funktion inne, die in der durch das Primat der Fiktion vollkommen geprägten historischen Comic-Groteske dem geschichtlichen Material als einem stofflichen Fundus für Gags und Parodien zugewiesen ist. Man wird also sagen können, dass weder das dokumentarische noch das karnevalisierende Geschichtserzählen im Zentrum der Gattung stehen, da sie die für diese konstitutive „produktive Differenz von Fiktion und Historie“²⁶ nach jeweils einer Seite hin reduziert, wenn nicht gar eliminiert haben und daher die Ränder des Textkorpus markieren.

Der Kern des Ensembles solcher Erzählungen, die legitimerweise als Geschichtscomics bezeichnet werden können, lässt sich dagegen zurückführen auf das Phänomen des historischen Romans, der in seiner modernen Form zu Beginn des 19. Jahrhunderts aufkam und in den Werken Walter Scotts eine erste charakteristische Ausprägung fand.²⁷ Desse spezifische Balance zwischen Historizität und Fiktion wird in Georg Lukács grund-

26 H. V. Geppert, *Der historische Roman. Geschichte umerzählt – von Walter Scott bis zur Gegenwart*, Tübingen 2009, S. 157.

27 Vgl. H. Aust, *Der historische Roman*, Stuttgart 1994, S. 63.

legender gattungstheoretischer Schrift mit Geltungsanspruch für nahezu anderthalb Jahrhunderte in der Dialektik von authentischer Wiedergabe eines historisch-konkreten Umfelds in Verbindung mit einem fiktionalen Protagonisten verortet: die Ableitung der Besonderheiten dieses so genannten mittleren Helden – wie auch des Großteils der handelnden Figuren – „aus der historischen Eigenart ihrer Zeit“.²⁸ Obzwar die Festschreibung dieser spezifischen Konstellation als narratives Grundmodell nicht unproblematisch erscheinen mag und dieses keineswegs das alleinige war, welches das historische Erzählen im 19. und 20 Jahrhundert prägte, so besitzt es dennoch als Ausdruck einer wesentlichen Variante der Verknüpfung von Geschichte und Fiktion in einer literarischen Handlung Gültigkeit bis in die Gegenwart. Die neuen Akzente in der Forschung, die Hans Vilmar Geppert unter Verweis auf „den ‚anderen‘ historischen Roman“²⁹ setzte und damit eine alternative Entwicklungslinie zu zeichnen begann, die nicht zuletzt in den postmodernen historischen Roman mündete,³⁰ setzt diese grundlegende Dialektik nicht außer Kraft, sondern sucht die Poetik des historischen Romans differenzierter als „Spirale von Fiktion, Historie, Fiktion und so fort“ zu fassen.³¹

2.3. Der eigentliche historische Comic-Roman

In der *Nachschrift zum Namen der Rose* (1986) hat Umberto Eco versucht, eine dreiteilige Typologie des historischen Erzählens zu entwerfen, in der er seinen eigenen Mittelalter-Roman als Repräsentanten des „wahren“ historischen Romans verortet. Er sieht sich dabei explizit in der Tradition Alessandro Manzonis und – nicht explizit – Walter Scotts, wenn er hervorhebt, dass in diesem Romantypus „keine ‚bekannten Persönlichkeiten‘ aus den Geschichtsbüchern“³² auftreten müssten. Wenn von diesen dennoch einige vorkommen, so ist dies nicht als solches als Ausweis der Historizität zu werten und auch deren Einfluss auf die Romanhandlung ist dafür nicht von Belang. Als entscheidend für die historisch adäquate Darstellung gilt ihm in erster Linie das Denken und Handeln der erfundenen Protagonisten, da dieses – ganz im Sinne der Lukácsschen Bestimmung des „mittleren Helden“ bei Scott und seinen Nachfolgern³³ – durch die zu ihrer Zeit mögliche Gesellschafts- und Geschichtserfahrung bestimmt ist. Alles, was die fiktionalen Figuren sagen, sollte in der dargestellten historischen Epoche sagbar gewesen sein, wobei der Autor einen nicht geringen Spielraum nutzen kann, um die historischen Gegebenheiten, insbesondere die Ideen und Vorstellungen, aus den überlieferten Bruchstücken des Vergangenen bis zu einem gewissen Grad neu und auf die Zukunft verweisend zu arrangieren. Dies wäre dann jener aus der Dialektik von Historie und Fiktion gene-

28 G. Lukács, Der historische Roman, in: Ders., Werke, Bd. 6, Neuwied/Berlin 1965, S. 23.

29 H. V. Geppert, Der „andere“ historische Roman. Theorie und Strukturen einer diskontinuierlichen Gattung, Tübingen 1976.

30 Vgl. E. Schilling, Der historische Roman seit der Postmoderne. Umberto Eco und die deutsche Literatur, Heidelberg 2012.

31 H. V. Geppert, Der historische Roman (Anm. 26), S. 150.

32 U. Eco, Nachschrift zum Namen der Rose. Dt. von Burkhard Kroeber, München 1986, S. 87.

33 Vgl. G. Lukács (Anm. 28), S. 36ff.

rierte Effekt des historischen Romans, von dem Eco sagt, dass hier Dinge zum Vorschein gebracht werden, „die uns von den Geschichtsbüchern niemals so klar gesagt worden waren.“³⁴

Ein Blick auf die 2001 begonnene, bislang noch unvollendet in zwei Bänden vorliegende *Berlin*-Trilogie von Jason Lutes, mag zeigen, inwiefern sich die von Eco entworfenen Züge in einem der bedeutendsten Comic-Romane der Gegenwart manifestieren. Lutes siedelt seine Erzählhandlung an einem authentischen Ort an, der in der Endphase der Weimarer Republik, in der Zeit von 1928 bis 1933, zum Brennpunkt der gesellschaftlichen und politischen Umbrüche wird, die in die Ära der nationalsozialistischen Herrschaft münden. Die episodisch zu nennende Handlung bietet Einblicke in unterschiedliche soziale und kulturelle Milieus, fokussiert bisweilen auf zeittypische politische Auseinandersetzungen oder Ereignisse wie den blutigen 1. Mai 1929, in Rückblenden auf das Ende des Ersten Weltkriegs u. ä. Die Kapitelübergänge sind selten als Fortsetzung der vorausgegangenen Handlungen angelegt, eher zufällig scheint der Szenenwechsel zu erfolgen, doch ist es nicht selten die Perspektive auf ein Objekt, ein Ereignis, ein zuvor angeschnittenes Sujet, die wechselt. In jedem der entworfenen Szenarien sind Fragmente wesentlicher Ansichten der zeitgenössischen Vorgänge zu entdecken, von Darstellungen jüdischen Lebens bis hin zu solchen aus dem proletarisch-revolutionären, dem klein- und großbürgerlichen wie dem nationalsozialistischen Milieu. Die Bildlichkeit der Erzählung speist sich aus Architektur- und Stadtansichten, Photographien, Anleihen bei der zeitgenössischen Graphik, Malerei und Filmkunst, die im Verein mit zahlreichen intertextuellen Referenzen Berlin als ein „archive of historical information that constantly mediates social memory“³⁵ inszenieren. Diese Art der Montage amalgamiert das historische Material mit Erfundenem und unterwirft es einer Fiktionalisierungsstrategie des historischen Erzählens, die sich bisweilen, wie etwa in der Debatte über die Neue Sachlichkeit³⁶ oder einer Schulstunde über die Novemberrevolution³⁷ selbst aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu thematisieren scheint.

Wie sich hier zeigt, werden Einblicke in Journalismus, Kunst, Musik, Literatur und Unterhaltungskultur gewissermaßen in den Vordergrund des zeitgenössischen Geschehens gerückt. Es ist dies eine Folge der Konzentration auf die engeren Aktionsräume der Protagonisten, welche die locker gefügten Szenen zusammenhalten, ohne ständig präsent zu sein: der *Weltbühne*-Journalist Kurt Severing, der sinnigerweise den Nachnamen des damaligen Reichsinnenministers trägt, und Marthe Müller, Kunststudentin und auf dem Weg, ihre Identität als Frau in den Wirren der Zeit zu finden. Die allermeisten der auftretenden historischen Persönlichkeiten wie Joachim Ringelnatz, Josephine Baker, Kurt Tucholsky, Otto Dix oder Carl von Ossietzky entstammen eben diesem Milieu. Von den zeitgenössischen Politikern geraten nur einige wenige wie der KPD-

34 U. Eco, Nachschrift (Anm. 32), S. 87f.

35 A. Enns, The city as archive in Jason Lute's *Berlin*, in: J. Ahrens u.a. (Hrsg.), *Comics and the city. Urban space in print, picture and sequence*, New York 2010, S. 52.

36 Vgl. J. Lutes, *Berlin – Steinerne Stadt*. Aus dem Amerik. v. Heinrich Anders, Hamburg 2003, S. 41f., S. 108.

37 Vgl. Ebenda, S. 90f.

Vorsitzende Thälmann und der NS-Propagandist Joseph Goebbels kurz ins Blickfeld. Die historische Montage funktioniert so auf ihre ganz eigene, comicspezifische Art in der von Eco beschriebenen Weise, wobei die Frage nach der sich anbahnenden Katastrophe im Zentrum steht, von der facettenartig allerlei An- und Vorzeichen versammelt sind, in Teilen erahnt bzw. benannt von den Beteiligten der Handlung, doch als Gesamtbild nur erfahrbar durch den Leser, dem – im Gegensatz zu den Zeitgenossen – dieses Material als ein rhizomatisches Ensemble ex post serviert wird.

Eine etwas andere Variante des Umgangs mit Fiktion und Historie ist erkennbar in Osamu Tezukas fünfbindigem Comic-Roman *Adolf*, der zuerst 1983 bis 1985 in Fortsetzungen in einem japanischen Manga-Magazin erschien und seit 2005 in deutscher Übersetzung vorliegt. Ebenso wie bei Lutes ist die Erzählung in einem fest umrissenen historischen Rahmen angesiedelt, der die Zeit von 1936 bis 1945 in Deutschland und in Japan umfasst. Hinzu kommen zwei Schlusskapitel in der Nachkriegszeit, verbunden mit einem Schauplatzwechsel nach Nahost, Israel und Palästina. Angefangen mit der Olympiade in Berlin zeitigen alle bedeutenden Ereignisse dieser Epoche ihre Folgen für drei Figuren mit Namen Adolf, von denen einer der Machthaber des „Dritten Reichs“ ist, während die beiden anderen, ein deutscher und ein jüdischer Junge, zunächst als Freunde und Schüler in Berlin aufwachsen. Der eigentliche Protagonist ist jedoch der japanische Reporter Sohei Toge, der bei dem Versuch, den Tod seines Bruders in Berlin aufzuklären, in den Strudel der Ereignisse verwickelt wird.

Dass Japan und japanische Akteure in dieser historischen Fiktion einer ausgesprochen deutschen Thematik auftauchen, ist mehr als eine Konzession Tezukas an das heimische Publikum. Die sich vor allem aus der temporären Verlagerung der Aktionsfelder der beiden fiktiven Adolfs und ihrer Familien nach Fernost ergebenden Möglichkeiten der Präsentation von Linien einer verflochtenen Geschichte sind nicht zu unterschätzen.

Was aber die Besonderheit von Tezukas *Adolf* vor allem ausmacht, ist die Verletzung einer wesentlichen Grundregel puristischen bzw. konventionellen historischen Erzählens, indem ein Element eingeführt wird, das der gesicherten historischen Überlieferung widerspricht: die Annahme einer jüdischen Abkunft des Führers, die durch ominöse Dokumente verbürgt wird, um deren Besitz es in der Handlung zu erbitterten Auseinandersetzungen kommt. Angefangen mit dem Tod von Toges Bruder bis hin zur Liquidierung Hitlers im Führerbunker durch einen Agenten Bormanns ist eine Reihe von Ereignissen mit dieser Behauptung verknüpft, von denen manche „nicht in den Geschichtsbüchern stehen [...] aber den Geschichtsbüchern auch nicht widersprechen“,³⁸ andere aber, wie etwa die Darstellung der Umstände von Hitlers Tod, eindeutig das Gebot der Authentizität verletzen. Dieses spekulative Moment wird eingerahmt von einer strikt historiographisch korrekten Verlaufsgeschichte der Epoche des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs, die u.a. durch ständige Hinweise auf bedeutsame geschichtliche Er-

38 U. Eco, Nachschrift (Anm. 32), S. 87.

eignisse und metafiktionale Einsprengsel beweiskräftig herausgestellt wird.³⁹ Aus dieser Konstellation mag dadurch einige Irritation entstehen, doch ist diese gezielte Provokation ein höchst wirkungsvolles Mittel des Autors, der in seiner Erzählung die Absurdität der NS-Rassenideologie vorführen möchte. Tezukas Geschichtscomic folgt hier offenkundig jener anderen Linie des historischen Romans, die in der Postmoderne Gestalt gewinnt und in Anlehnung an Linda Hutcheons einschlägige Arbeit als „historical metafiction“⁴⁰ gekennzeichnet wird. Die Legende von der jüdischen Abstammung Hitlers stellt somit ein imaginäres Symbol für ein authentisches Ensemble von historischen Gegebenheiten dar, an deren möglichst einprägsamer Kritik dem Autor gelegen ist. Letztlich wird auch diese Möglichkeit in den Überlegungen Ecos zum „wahren“ historischen Roman als legitime Methode angesprochen, wenngleich nicht in der radikalen Konsequenz, in der sie bei Tezuka in Erscheinung tritt. So sieht Eco etwa die Tatsache, dass er in seinem Mittelalterroman „Zitate von späteren Autoren (wie Wittgenstein) als Zitate aus der Epoche maskierte“⁴¹ nicht als Verletzung seiner selbst auferlegten Verpflichtung zu historischen Wahrheit an, da er meint, auch bei modernen Denkern gleichsam mittelalterliches Gedankengut entdecken zu können und dieses daher fiktionalen Figuren des 14. Jahrhunderts zugeschrieben werden könne.

2.4. Der historische Abenteuerroman in Comicform

Ecos Erzähltypologie setzt von dem oben beschriebenen, von ihm selbst favorisierten Modell eine andere Variante des historischen Romans ab, für die er als Exempel Alexandre Dumas *Die drei Musketiere* anführt. Der Autor siedle die Handlung hier in einem ‚realen‘ und erkennbaren Abschnitt aus der Geschichte“ an, statt sie sowohl mit fiktionalen als auch mit historischen Figuren aus und lasse sie einerseits historisch verbürgte Handlungen ausführen, andererseits aber „einige Dinge tun [...], die nicht in den Geschichtsbüchern stehen [...], die aber den Geschichtsbüchern auch nicht widersprechen.“⁴² Die bis hierhin noch gegebene Übereinstimmung mit dem „wahren“ historischen Roman geht allerdings bei der Konzeption der fiktionalen Figuren und ihrer Aktionen verloren, da sich diese in doppelter Hinsicht über die Schranken des Historischen hinwegsetzen: Sie sind nicht nur frei erfunden, sondern sind darüber hinaus gekennzeichnet durch „Gefühle und Reaktionen [...], wie man sie auch Gestalten aus anderen Epochen zuschreiben könnte“. Es ist dies, so darf man folgern, eine Konsequenz der Abenteuerhandlung und der durch sie in gewisser Weise festgelegten Handlungsträger, die einem ahistorischen Schema folgen, anstatt sich in den spezifischen, durch die Bedingungen ihrer Epoche definierten Bahnen zu bewegen:

39 So etwa in Band 5 die jeweils dreiseitigen Chroniken der Kriegsjahre 1944 (S. 68-70) und 1945 (S. 82-84) und der in Comicform angelegte Exkurs über die Zeit in Palästina nach 1945 (S. 206f.).

40 Vgl. A. Nünning, *Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion*, Bd. 1: Theorie, Typologie und Poetik des historischen Romans, Trier 1995.

41 U. Eco, *Nachschrift* (Anm. 32), S. 88.

42 Ebenda, S. 86f.

*Was d'Artagnan tut, während er in London den Schmuck der Königin wiederbeschafft, hätte er auch im 15. oder 18. Jahrhundert tun können. Man braucht nicht im 17. Jahrhundert zu leben, um die Psychologie d'Artagnans zu haben.*⁴³

In der Geschichte des Comic besitzt der historische Abenteuerroman eine lange Tradition, die sich anfangs überwiegend in der Adaption entsprechender literarischer Vorlagen niedergeschlagen hat. So bezog etwa die von Albert Lewis Kanter begründete Reihe *Classic Comics*, die später in *Classics Illustrated* umbenannt und im deutschsprachigen Raum seit Beginn der 1950er als *Illustrierte Klassiker* publiziert wurde, anfänglich den Großteil ihrer Stoffe aus historischen Abenteuerromanen; eröffnet wurde die Serie 1941 bezeichnenderweise mit Comic-Adaptionen von Dumas *Die drei Musketiere* und Scotts *Ivanhoe*. In Belgien schuf Willy Vandersteen 1951 bis 1953 eine *Thyl Ulenpiegel*-Serie in Anlehnung an Charles de Costers historischen Roman über die Zeit des Geusenaufstands, und mit *Alix* von Jacques Martin, begonnen 1948 im Comic-Magazin *Tintin*, einer Geschichte um einen jugendlichen gallischen Helden in der Zeit Caesars, dürfte der erste historische Abenteuercomic entstanden sein, der nicht als Adaption einer literarischen Vorlage angelegt war. Seither machte dieses Beispiel v. a. im frankophonen Jugendcomic Schule und erreichte ab den 1970er Jahren mit den der *BD historique* für Erwachsene gewidmeten Magazinen *Circus* und *Vécu* eine neue Qualität. Mit André Juillards *Der rote Falke* (ab 1980) und *Die Sieben Leben des Falken* (ab 1982) werden hier unter anderem auch Comic-Erzählungen in der Art jenes Mantel und Degen-Genres publiziert, wie es für die Dumas'schen *Musketiere* charakteristisch war.

In Japan war die teilweise an Stevensons Vorbild angelehnte Bildgeschichte *Die neue Schatzinsel* 1947 der erste „Story Manga“⁴⁴ aus der Feder Osamu Tezukas. Mit *Shōjo Shiragiku* von Noboru Ōshiro (d. i. Rokurō Kurimoto), der Geschichte des Mädchens Kleine Chrysantheme, das sich in den Wirren des Satsuma-Aufstands von 1877 auf die Suche nach seinem Vater macht, findet sich bereits 1954 ein frühes Beispiel für das Interesse des Mädchen-Manga an historischen Themen. Die an ein männliches Publikum gerichteten historischen Manga-Abenteuer präferieren seit jeher die Figuren des Ninja und ritterlichen Kriegers der Edo-Periode, des Samurai, und finden in Sanpei Shiratos *Kamui Den* (1964–1971) und *Kozure Ōkami* (1970–1976) von Kazuo Koike und Gōseki Kojima ihren klassischen Ausdruck. Sie zählen zu den auch international prominentesten Werken des historischen Romans in Gestalt des Manga, deren vielbändige Ausgaben den europäischen Feuilletonromanen des 19. Jahrhunderts an Umfang in nichts nachstehen. Seit den 1970er Jahren werden zunehmend auch Stoffe aus der Geschichte der westlichen Hemisphäre aufgegriffen, jedoch gelangten davon die wenigsten, darunter v. a. Riyoko Ikedas *Die Rosen von Versailles* (1972), eine Erzählung aus der unmittelbaren Vorzeit der Französischen Revolution, in Übersetzung an westliche Leser.

43 Ebenda, S. 87.

44 S. Köhn, Traditionen visuellen Erzählens in Japan. Eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga, Wiesbaden 2005, S. 225ff.

Ein Blick auf eines der neueren Werke, die 2005 begonnene, bislang in 14 Bänden vorliegende *Vinland Saga* von Makoto Yukimura lässt erkennen, dass der Erzählung ein sorgfältig recherchiertes geschichtlicher Hintergrund zugrunde liegt, vor dem eine weitläufig verschlungene, aktionsreiche Handlung mit fiktionalen wie mit historischen Figuren entwickelt wird. Den Protagonisten, Thorfinn aus Island, verschlägt es dabei zu Beginn des 11. Jahrhunderts noch im Kindesalter in das zwischen einheimischen walisischen und angelsächsischen Fürstentümern einerseits und dänischen Wikingern andererseits umkämpfte England. Einzig daran interessiert, für den Mord an seinem Vater Thors Vergeltung zu üben, ist er in den politischen und militärischen Wirren der Zeit nicht Anhänger einer bestimmten Partei, sondern wechselt die Fronten je nach den Erfordernissen seines Racheplans. Auf diese Weise gerät er u.a. 1013 in die Kämpfe um das von den Dänen belagerte London, legt sich mit dem zeitweilig in englischen Diensten kämpfenden Wikinger-Dissidenten Thorkell an und umschiff mit einer Wikingerhorde auf der Flucht vor Verfolgern den Südwesten Englands, um auf walisisches Gebiet zu gelangen. Schließlich begibt er sich im Winter 1013/14 in Gesellschaft des Prinzen Knut in das Lager der Dänen unter König Sven Gabelbart in Gainsborough und wird Zeuge von dessen Tod, der als solcher zwar für 1014 historisch verbürgt, im Manga allerdings als kalkulierter Mord inszeniert ist. Nach Ausrufung Knuds zum Nachfolger und dänischen König wird Thorfinn als Unfreier nach Skandinavien auf das Landgut des Jarls Ketil verbracht, wo sich nun mit dem 9. Band der Reihe ein neuer Handlungsstrang der bislang nicht abgeschlossenen *Vinland Saga* eröffnet.

Über das bloße Zusammenspiel von fiktionalen und historischen Komponenten hinaus lassen sich in diesem Manga von Makoto Yukimura alle von Eco für diesen Typus des historischen Romans konstatierten Merkmale auffinden. Prinzipiell könnte sich sogar der Tod Sven Gabelbarts durchaus als Folge einer Mordtat ereignet haben, wenngleich die Quellen darüber nichts verlauten lassen. Bedeutsamer aber sind vielleicht jene fiktionalen Elemente, die Einflüsse unzeitgenössischer Darstellungs-, Handlungs- und Denkweisen erkennen lassen, wie sie Eco bei Alexandre Dumas diagnostizierte. Das bereits erwähnte Streben des Autors nach Authentizität erstreckt sich nicht nur auf den historischen Rahmen der Handlung, sondern lässt sich bis in die Wiedergabe der Landschaften, der zeitgenössischen Architektur, der Kleidung, Ausrüstung und Accessoires aller Art der Charaktere verfolgen – mit einigen wenigen, doch sehr markanten Ausnahmen.

So ist etwa die Figur Thorkells, deren mit dem Beinamen ‚der Große‘ versehenes historisches Vorbild etwa im Zeitraum zwischen 980 und 1025 in Skandinavien und Britannien seine Kreise zog, in ihrem Äußeren auffällig von den anderen Handlungsträgern geschieden: Dass dieses Exemplar eines riesigen, berserkerhaften Kriegers unbehelmt, doch mit Stirnband und wie gewachst vom Kopf abstehendem Haupthaar in die Schlacht zieht, ist singulär. Verweist Thorkells Stirnband auf das traditionelle japanische Hachimaki, das den Träger als kühnen und mutigen Kämpfer ausweist, so ist der struppige Schopf im Manga spätestens seit Akira Toriyamas *Dragon Ball* ein Attribut des Heroischen, das Wildheit und Kraft signalisiert, ein Element popkulturellen Outfits, das dem 20. Jahrhundert entstammt. Auch eine weitere zentrale Figur, die in die Historie als Knud der

Große und Herrscher eines dänische Großreichs einging, erweist sich in gewisser Weise als Abbild eines bestimmten Manga-Figurentyps: Knud, den man für ein Mädchen halten könnte und dessen zurückhaltendes Gebaren anfänglich ein geradezu feminines Gegenkonzept zu den rauen nordischen Kriegern erkennen lässt, ist ganz offensichtlich nach dem Vorbild des Bi-Shônen, des ebenso unberechenbaren wie schönen Jünglings bestimmter Spielarten des Shôjo-Manga gestaltet. Nicht zuletzt aber erweist sich ein Kernmotiv der Handlung, die Rache Thorfinns am Mörder seines Vaters, als deutlich geprägt von entsprechenden traditionellen japanischen Vorstellungen und findet sich ganz ähnlich in Historien-Manga über die Edo-Zeit wieder: So folgt der beim Shôgun in Ungnade gefallene Kozure Ôkami im gleichnamigen Manga über 25 Bände hinweg einzig und allein dem Ziel, den Tod seiner Familie an dem dafür verantwortlichen Daimyô im Duell zu rächen. Wenngleich das Rache-Motiv als solches den überlieferten nordischen Sagas keineswegs fremd ist, so mutet es hier doch in seiner spezifischen Ausgestaltung sehr japanisch an.

3. Fazit: Pseudohistorie oder die ‚Romanze‘ als Vergangenheitserzählung

Mit den bereits vorgestellten Typen historischen Erzählens im Comic wird zwar eine ganze Reihe bedeutsamer einschlägiger Werke erfasst, doch längst nicht alles, was gewöhnlich unter der Rubrik ‚Geschichtscomic‘ versammelt und etwa in den Comico-graphien der geschichtsdidaktisch orientierten Arbeiten⁴⁵ als solcher geführt wird. Legt man die o. g. Kriterien an, so finden in dem von mir beschriebenen Textkorpus weder Harold Fosters *Prinz Eisenherz* noch Hansrudi Wäschers *Sigurd*, weder Peyos *Johann und Pfiffikus* noch *Thorgal* von Rosinski und van Hamme, weder Enrico Marinis *Der Skorpion* noch *Tanguy und Laverdure* von Charlier und Uderzo, weder Mike Mignolas *Hellboy* noch Bonvis *Sturmtruppen*, weder die meisten Western- noch der größte Teil der Seefahrer- und Piratenserien einen Platz. Dass es sich bei diesen Comic-Serien und -Geschichten tatsächlich um etwas anderes als historische Erzählungen im eigentlichen Sinn handelt, wird deutlich unter Rückgriff wiederum auf Umberto Ecos Überlegungen zum historischen Roman, in denen dieser von der Gattung der ‚Romanze‘ abgegrenzt wird. In der Romanze tritt – Eco zufolge – Historisches bloß als „Bühnenbild“ in Erscheinung, es wird benutzt „als Vorwand und phantastische Konstruktion, um der Einbildung freien Lauf zu lassen“. Diese Erzählungen handelten häufig in stilisierten „alten Zeiten“, die keine Vergangenheit im Sinne des modernen Geschichtsbegriffs meinen, sondern eine Anderswelt:

45 Vgl. G. Munier, *Geschichte im Comic* (Anm. 7), S. 122-143; R. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen* (Anm. 13), S. 203-273.

*Darum braucht die Romanze auch gar nicht in der Vergangenheit zuspielden, es genügt, daß sie nicht im Hier und Jetzt spielt, daß sie nicht vom Hier und Jetzt redet, nicht einmal allegorisch. [...] Die Romanze ist die Geschichte eines Woanders.*⁴⁶

Es ist dies ein Verständnis von Romanze, das – von der alltagssprachlichen Verwendung im Deutschen abweichend – in der spanischen Literatur des Spätmittelalters als Bezeichnung für sagenhafte Stoffe seine Ursprünge hat und sich etwa im Englischen mit *romance of chivalry* als Bezeichnung für den mythisch-sagenhaften Ritterroman wiederfindet. In der älteren deutschen Literatur entsprechen diesem Phänomen die höfischen Romane des Mittelalters und später ein großer Teil der unter der Sammelbezeichnung ‚Volksbuch‘ verbreiteten Stoffe. Nicht von ungefähr knüpft Eco in diesem Zusammenhang an die Ausführungen Walter Scotts in der Einleitung zu seinem Roman *Waverley* von 1815 an, die als eine erste theoretische Grundlegung des historischen Romans angesehen wird. Scott stellt hier klar, dass er sein Werk nicht als „a tale of other days“⁴⁷ eingestuft sehen möchte und dass es sich weder um eine Ritterromanze noch um einen Sittenroman („neither a romance of chivalry nor a tale of modern manners“)⁴⁸ handle. Könnte man hinter dieser Gegenüberstellung bei Scott noch eher eine Abgrenzung zu vergangenen, nicht mehr existenten Literaturformen⁴⁹ einerseits und dem Gegenwartsroman andererseits vermuten, so machen die von Eco angeführten Beispiele klar, dass es sich bei *romance* um ein dem historischen Roman gegenläufiges Literaturkonzept handelt, das bis in die Gegenwart immer wieder neue Varianten hervorgebracht hat: „Sie [die *romance*] reicht von den keltischen Artusromanen bis zu den Geschichten von Tolkien und umfasst auch die Gothic Novel.“⁵⁰

Um nicht bei diesen eher klassischen Beispielen zu verharren, müsste man hier ergänzen: Dazu rechnet man beispielsweise auch den Western, der sein „Bühnenbild“ samt Ausstattung der Geschichte Nordamerikas im 19. Jahrhundert entlehnt und doch zumeist gar nicht beabsichtigt, Geschichte zu erzählen. Die Ausstattung formiert sich zu einer Genrewelt, die in erster Linie eine Anderswelt der kämpferischen Bewährung sein will, wobei hier die rauchenden Colts an die Stelle der klirrenden Schwerter, die Indianerfeldzüge an die Stelle der Kreuzzüge usf. treten. Und ebenso wie in der Rittererzählung finden sich auch im Western-Comic vereinzelte Beispiele von historischer Relevanz; die Masse des Angebots dagegen lässt sich ohne große Schwierigkeiten unter Romanze verbuchen.

46 U. Eco, Nachschrift (Anm. 32), S. 86.

47 W. Scott, *Waverley or, 'tis sixty years since*, Boston 1815, S. 5.

48 Ebenda.

49 „Wer von der Gattung ‚romance‘ spricht, assoziiert dabei auch heute noch die Kriterien des Abenteuerlichen, Ritterlichen und Zauberhaften; insbesondere denkt man an die ritterlichen Erzählungen des Mittelalters, sowie die späteren Werke ähnlicher Art in Vers und Prosa, vor allem die des 16. und 17. Jahrhunderts“ (K. H. Göller, *Romance und Novel. Die Anfänge des englischen Romans*, Regensburg 1972, S. 9).

50 U. Eco, Nachschrift (Anm. 32), S. 86; vgl. K. H. Göller (Anm. 49). 1972, S. 9, der u. a. von „Autoren wie C. S. Lewis, Charles Williams, J. R. R. Tolkien und T. H. White“ spricht.

Das wohl prominenteste Beispiel einer historisierenden Comic-Romanze, die auch immer wieder in Untersuchungen über den Geschichtscomic Berücksichtigung findet,⁵¹ ist die von Harold Foster 1937 begründete *Prinz Eisenherz*-Serie, die bis in die Gegenwart als Fortsetzungsstrip in Zeitungen erscheint. Mit der Artus-Erzählung und deren Figurenensemble als Rahmen und Zentrum der Handlung und einem aus etwa 1000 Jahren von der Spätantike bis zum Beginn der frühen Neuzeit bezogenen Fundus an historischen Versatzstücken aller Art kommen hier in idealtypischer Weise die von Eco aufgezogenen Merkmale der Romanze zum Vorschein: der mythopoetische Erzählansatz zum einen und die Konstruktion der erzählten Welt als eines imaginären Raums, in dem ein Amalgam von Requisiten, Figuren und Anspielungen auf Ereignisse für eine historische anmutende Atmosphäre sorgt. Ohne Zweifel besitzen diese Fosterschen Bildgeschichten – nicht zuletzt dank ihrer detailfreudigen, geradezu altmeisterlich zu nennenden illustrativen Gestaltung – einen unvergleichlichen Charme, doch kann dies kein Grund sein, sie als historische Erzählung zu verbuchen. Was ihnen fehlt, ist die für den historischen Roman „grundlegende Spannung zwischen fiktionaler und faktualer Rede“,⁵² die in dieser Konstellation gar nicht erst aufkommen kann. Schließlich sei an dieser Stelle noch einmal auf Barbara Foleys Feststellung verwiesen, dass es nicht eine mögliche Vielzahl isolierter historischer Elemente ist, die einen Text als historische Fiktion kennzeichnet, sondern dessen narratives Gesamtkonzept.⁵³

51 Ironischerweise taucht hier in den Titeln einschlägiger Arbeiten die wiederkehrende Formel vom „Mittelalter in Sprechblasen“ auf, obgleich es für Fosters Erzählweise charakteristisch ist, dass sie von Anbeginn auf diese comictypische Präsentation des verbalen Codes verzichtet hat: H. B. Krause, *Mittelalter in Sprechblasen. Zur Rezeption des Mittelalters im Comic*, in: J. Kühnel u. a. (Hrsg.): *Mittelalter-Rezeption II. Vorträge des 2. Salzburger Symposiums*, Göttingen 1982, S. 281f.; 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/M. u. a. 2008.

52 F. Lampart, *Historischer Roman*, in: D. Lamping (Hrsg.), *Handbuch der literarischen Gattungen*, Stuttgart 2009, S. 362.

53 Vgl. B. Foley, 1986 (Anm. 24), S. 60.