universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Comics im Geschichtsunterricht am Beispiel von Art Spiegelmans ‚Maus – Mein Vater kotzt Geschichte aus'"

Verfasserin

Claudia Hofstadler

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im April 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 190 313 299
Studienrichtung lt. Studienblatt:	UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung UF Psychologie und Philosophie
Betreuerin / Betreuer:	Ao. Univ.-Prof. Dr. Alois Ecker

„Wie sehr wir uns auch bemühen die Welt der Comics zu verstehen, ein Teil von ihr wird immer im Dunkeln bleiben… unerklärlich.“[1]

(Scott McCloud)

[1] Scott *McCloud*, Comics richtig lesen (aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders) (Hamburg 1994) 31.

"*Es ist ein lobenswerter Brauch: Wer was Gutes bekommt, der bedankt sich auch.*"

(Wilhelm Busch)

Mein Dank gilt:

- meinen Eltern, die zu jeder Zeit in meinem Leben an mich glaubten, mir das Studium ermöglichten und mich immerzu unterstützten.

  „*Leider läßt sich eine wahrhafte Dankbarkeit mit Worten nicht ausdrücken*."

  (Johann Wolfang von Goethe)

- meinem Betreuer Ao. Univ.-Prof. Dr. Alois Ecker, der mir das Vertrauen in mein gewähltes Thema schenkte und dem es gelang, mich zu meinem ursprünglichen Vorhaben zurückzuführen.

- meinen lieben Freundinnen und Freunden, die während meines Studiums und der Dauer des Verfassens der Diplomarbeit immer ein offenes Ohr für mich hatten und mir mit Rat und Tat zur Seite standen. Besonderen Dank gilt in alphabetischer Reihenfolge Franziska Bergmann, Karin Grossteiner, Mag.[a] Heidi Gutleber, Mag.[a] Christina Höller, Gabriele Kern, Mag.[a] Claudia Mosburger, Anna Oppitz, Janin Pfleger B.A. und Christoph Stübinger.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.
Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, 2013

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 7
   1.1. Definition 10
   1.2. Methodik 10
2. Geschichte des Comics 10
   2.1. Die Wurzeln 11
   2.2. Die Anfänge 16
   2.3. Superheld_innen 19
   2.4. Kritik 21
   2.5. Emanzipation 24
   2.6. Durchbruch 26
   2.7. Geschichtscomic 27
3. Comics im wissenschaftlichen Diskurs 29
   3.1. Auf der Suche nach formalen Kriterien des Comics 30
   3.2. Was ist nun ein Comic? 34
      3.2.1. Doch kann schon ein Einzelbild ein Comic sein? 36
   3.3. Was kann der Comic? Die Forschung heute 38
   3.4. Intermedialität und die Zukunft der Comicforschung 40
4. Grammatik des Comics 44
   4.1. Vokabular und Sprache des Comics 45
      4.1.1. Bild 45
      4.1.2. Text 46
      4.1.3. Symbol 47
   4.2. Funktionsweise des Comics 48
      4.2.1. Panel 49
      4.2.2. Induktion 50
      4.2.3. Identifikation 52
      4.2.4. Zeit und Bewegung 53
      4.2.5. Emotion 55
      4.2.6. Farbe 56
      4.2.7. Perspektiven und Einstellungen 58
5. Der Comic als Medium der Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik 58
   5.1. Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik 61

5.2. Geschichtsnarration, Hayden White und der Geschichtscomic 62
5.3. Geschichtsbewusstsein nach Jörn Rüsen 67
5.3.1. Typologie der historischen Sinnbildungstopoi 70
5.4. Pandels Modell des Geschichtsbewusstseins 74
5.4.1. Kategorien 75
5.4.2. Geschichtsbewusstsein und der Comic 77
5.5. Geschichtscomictypologie 78
5.6. Theoretischer Leitfaden für eine historische Comic-Analyse 81
6. Art Spiegelmans „Maus“ 84
6.1. Art Spiegelman 84
6.2. „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ 88
6.2.1. Idee und Entwicklung 88
6.2.2. Tiermetapher 89
6.2.3. Die narrativen Ebenen 92
6.2.4. Die Geschichte eines Überlebenden 93
6.3. Rezeption von „Maus“ 98
6.4. „Maus“ - eine Comicanalyse 100
6.4.1. Comictypus 100
6.4.2. Zeitdeutungsabsicht und Motivation des Künstlers 101
6.4.3. Untersuchung anhand von 10 Kategorien 104
6.4.4. Resümee der Analyse 128
6.5. Einsatz im Unterricht 132
6.5.1. Comic als Motivator 133
6.5.2. Comic als Wissensüberprüfer 133
6.5.3. Comic zur Wissensvertiefung 134
6.5.4. Comic zur Wissenserarbeitung 136
6.5.5. Weitere Unterrichtsbeispiele 139
7. Konklusion 140
8. Quellen- und Literaturverzeichnis 143
9. Anhang 149
9.1. Comic zur Wissensvertiefung 149
9.2. Comic zur Wissenserarbeitung 153
9.3. Comic als Wissensüberprüfer 155

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Symbole praktischer Gebrauch 47
Abbildung 2: bildliche Symbole 47
Abbildung 3: Funktionsweise 48
Abbildung 4: Induktion I 50
Abbildung 5: Induktion II 51
Abbildung 6: Speedlines 54
Abbildung 7: Perspektiven/Einstellungen 58
Abbildung 8: Zeit verfliegt 108
Abbildung 9: Chronologie des Erzählens 108
Abbildung 10: Fakt und Fiktion 112
Abbildung 11: Selbstzweifel/Schuldgefühle 115
Abbildung 12: Tiermetapher 118
Abbildung 13: Jüdische Zahlenmystik 131
Abbildung 14: Parsha Truma 131

1. Einleitung

Im Rahmen einer universitären Lehrveranstaltung zur politischen Bildung stieß ich durch Zufall auf das Medium[2] Comic. Es wurde eine Seminararbeit verfasst, in welcher am Beispiel von Art Spiegelmans „Maus – Mein Vater kotzt Geschichte aus“[3] die Möglichkeiten zur politischen Bildung am Beispiel des Comics im Unterricht vorgestellt werden sollten.
Schon bei der Wahl dieses Themas wurde mir vor Augen geführt, dass ich gewisse Vorurteile gegenüber dem Medium Comic hege, als sich in mir beim Ausleihen von „Maus“ Unbehagen ausbreitete. Weiters zeigten auch Gespräche mit Kommiliton_innen, dass Comics zwar auf Interesse stoßen, aber als wenig ernst zu nehmend – vor allem im wissenschaftlichen Diskurs – erscheinen. Daraufhin wurde ich diesbezüglich im Alltagsleben aufmerksamer und erkannte, dass Comics in unseren Breitengraden meist als Kinderliteratur oder als Unterhaltungsmedium für „Nerds“ (Neudeutsch) betrachtet werden, wie in beliebten Fernsehserien a la „The Simpsons“, „Malcolm Mittendrin“ oder „The Big Bang Theory“ zu sehen ist. Interessant ist, dass sich Verfilmungen von Comics großer Beliebtheit erfreuen. Neben den Superheld_innen schaffte es auch der Geschichtscomic „Persepolis“[4] von Marjane Satrapi auf die Kinoleinwand. Diese Verfilmung wurde den Erstsemestrigen in einer Einführungsvorlesung für das Studium der Geschichte im Jahr 2007 sogar empfohlen.
Während der Film als Massenmedium auch im wissenschaftlichen Rahmen präsent ist, steht der Comic eher am Rande der Aufmerksamkeit. Als Ausnahme möchte hier „Asterix“ gelten, welcher wohl nahezu jedem_jeder bekannt ist und auch im Unterricht Verwendung findet. Aber selbst hier liegen mittlerweile zahlreiche Verfilmungen vor, die dem jungen Publikum wohl eher geläufig sind, als es der Comic selbst ist. Es scheint also, und ich beziehe mich bei meinen Überlegungen auf den deutschen Sprachraum, dass der Comic in der Gesellschaft wenig akzeptiert ist und als außenstehendes Massenmedium, welches zur Unterhaltung dient, wahrgenommen wird.
Dieser Umstand wurde auch in der wissenschaftlichen Literatur thematisiert, die ich selbst als Opfer der Vorurteile verorte. Denn es fand im letzten Jahrhundert nur eine marginale

[2] Das Wort „Medium“ wird in dieser Arbeit als Informationsvermittler verstanden. Der Comic ist zwar kein Träger von Information, das sind die Hefte, Alben und Zeitungen, aber im Sinne von Vermittlung von Informationen ist der Comic ein Medium.
[3] In Zukunft als „Maus“ gekennzeichnet und bezieht sich, wenn nicht anders benannt immer auf: Art *Spiegelman*, Die vollständige Maus. Maus – Die Geschichte eins Überlebenden. Mein Vater kotzt Geschichte aus I. Und hier begann mein Unglück II (Deutsch von Christine Brinck und Josef Joffe) (Frankfurt am Main [7]2012).
[4] Marjane Satrapi, Persepolis. Eine Kindheit im Iran (Edition Moderne, Zürich 2001). Marjane Satrapi, Persepolis. Jugendjahre (Ediition Moderne, Zurück 2003).

wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Comic im deutschen Sprachraum statt. Seit den 1990er Jahren, aber vor allem seit dem neuen Jahrhundert, erschienen aber doch vermehrt Publikationen zum Thema.[5] Dies ist wohl u.a. auch auf den „cultural turn" zurückzuführen und die dadurch entstandene Öffnung gegenüber der Populärkultur, welche sowohl den Comic als auch zum Beispiel das Fernsehen inkludiert. Eine Entwicklung, die vor allem in den beiden folgenden Kapiteln dieser Arbeit skizziert wird.

Um die aktuelle historische Forschung zum Comic zu charakterisieren, ist ein grundlegendes Verständnis von der Funktionsweise des Mediums notwendig. Nur dann können die Möglichkeiten des Mediums auch in der Theorie erkannt und in der Praxis ausgeschöpft werden. Um diese Chancen zu sehen, wird ein geschichtsimmanentes Analyseinstrumentarium benötigt. Anhand dessen lässt sich exemplarisch aufzeigen, dass „Maus" die Bedingungen einer historisch triftigen Narration erfüllt. Diese Ergebnisse sind in den Geschichtsunterricht so integrierbar, dass historische Sinnbildung und auch historische Kompetenzen vermittelt werden können.

Es soll in diesem Zusammenhang auch der Frage nachgegangen werden, was historische Sinnbildung bedeutet, ob eine historische Narration und im Speziellen der Comic nicht im Sinne der Ästhetik der reinen Fiktion verfallen muss und ob die Bemühungen zur Entwicklung eines eigenen Begriffs- und Analyseinstrumentarium für die Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik sinnvoll sind.

In diesem Kontext wird einleitend eine Untersuchung von Mounajed vorgestellt, die die Frage nach der Sinnhaftigkeit dieser Diplomarbeit aufwirft. Denn Mounajed nimmt an, dass heute bei weitem weniger Comics gelesen werden als noch in den 1970er Jahren. Doch auch wenn die Bedeutung des Comics als Freizeitliteratur mittlerweile geringer sein mag, als es noch vor der Verbreitung der neuen Medien Fernsehen und Computer der Fall war, werden sie trotzdem weiterhin konsumiert und eben auch in Fernsehserien und Filmen thematisiert. So war zum Beispiel im Film „Argo"[6] (2012) ein historischer Rückblick in Comicform zu sehen, indem ein Panel nach dem anderen inklusive dem Weg von Panel zu Panel gefilmt wurde. Der Comic ist nach wie vor präsent und deshalb ist eine nähere Betrachtung des Mediums notwendig, auch vor dem Hintergrund von Mounajeds Nachforschungen, die ergaben, dass nur 39% aller Geschichtscomics historische Sinnbildung leisten können. Davon sind 25% Geschichts-Romancomics und 14% Geschichts-Sachcomics.[7] Denn gerade wenn wenige

[5] Diese Betrachtung gilt vor allem für den deutschen Sprachraum.
[6] Erhielt den Oscar 2013 u.a. in der Kategorie „Bester Film".
[7] Vgl. René *Mounajed*, Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht (Frankfurt am Main 2009) 121.

Comics nach heutigem Stand als historisch sinnbildend erkannt werden, ist eine weitere Erforschung des Mediums unerlässlich. Vor allem, wenn man in Betracht zieht, dass auch nicht jeder Geschichtsfilm oder jedes Buch, das Geschichtliches zum Thema hat, historisch sinnbildend ist. Somit ist eine Analyse notwendig, um Grenzen ziehen, die Chancen eines Comics verstehen und die vorhandenen Comictypologien überarbeiten zu können.
Hierzu werden die Modelle zum Geschichtsbewusstsein von Hans-Jürgen Pandel und Jörn Rüsen herangezogen. Der Comic als historische Narration und dessen Sinnhaftigkeit wird mittels Hayden White besprochen. Dabei sind auch die Ausführungen von u.a. Dietrich Grünewald, Gerald Munier, Christine Grünewald, Hans-Jürgen Pandel und Oliver Näpel für die theoretisch, aber auch praktisch orientierten Verbindungen zum Comic für diese Arbeit als grundlegend zu betrachten. Die Konzentration auf den deutschen Sprachraum findet deshalb statt, da sich auch die These auf diesen Kulturbereich bezieht, da zwischen den Kulturen dem Comic unterschiedliche Wertigkeiten zugesprochen werden.
Im deutschsprachigen Raum schließen vor allem Pandel, Gundermann und Näpel die Bimedialität bzw. Intermedialität des Comics indirekt mit ein, explizit wird dieses Thema auch von Ditschke, Kroucheva und Stein in einem Sammelband behandelt.[8] Die Betrachtung des Comics als historische Quelle wurde, um den Rahmen einer Diplomarbeit nicht zu sprengen, ausgelassen. Näheres dazu ist u.a. bei Muniers „Geschichte im Comic“ aus dem Jahre 2000 und auch bei Michael F. Scholzs zehn Jahre früher erschienen Artikel „Comics – eine neue historische Quelle?“[9] nachzulesen.
Trotz der Konzentration auf den deutschen Sprachraum und einer von Grünewald in den 1980er Jahren vorgeschlagenen Definition zum Comic wird in dieser Arbeit die Definition des Amerikaners Scott McCloud vorgezogen. Eine detailliertere Auseinandersetzung folgt im Text, jedoch findet sich einleitend als Basis für die folgenden Kapitel schon ein Abriss seiner Sichtweise.

[8] Alle angeführten Titel finden sich im Literaturverzeichnis und die Forschungsergebnisse werden in der Arbeit immer wieder aufgegriffen und diskutiert.
[9] Vgl. Gerald *Munier*, Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart (Hannover 2000) S 107. Vgl. Michael F. *Scholz*, Comics – eine neue historische Quelle? In: Zeitschrift für Geschichtswissenschaft 38 (1990) 1004 - 1010.

1.1. Definition

Dieser Arbeit liegt die Definition von Scott McCloud aus dem Jahr 1994, *„Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“* [10]
Diese Definition wird von der Autorin dieser Diplomarbeit bevorzugt, da sie die Bedeutung der sequentiellen Anordnung in einem Comic hervorhebt, aber so weit offen ist, dass sie weder Inhalt noch die Notwendigkeit von Text generell voraussetzt. Der Comic ist ein künstlerisches Medium, welches kultur- und sozialwissenschaftlich geprägt und somit kontinuierlicher Veränderung unterworfen ist. Eine zu detaillierte und auf strukturelle Bedingungen fokussierte Definition würde einerseits zu vielen Ausnahmeregelungen führen, andererseits ist aber eine Definition notwendig, um einen wissenschaftlichen Diskurs zu führen. Mit Scott McClouds Definition ist dies möglich, lässt aber auch Raum für künstlerische Freiheiten. Diese und andere Definitionen werden aber im dritten Kapitel noch eingehender besprochen.

1.2. Methodik

Die prinzipielle Methode dieser Diplomarbeit fußt auf einer Quellenuntersuchung. Anhand eines geschichtsdidaktischen Modells wurde eine exemplarische Dekonstruktion des Comics „Maus – Die Geschichte eins Überlebenden“ vollzogen. Das dazu verwendete Analyseinstrument, wie auch die Begründung der Notwendigkeit solch eine Analyse durchzuführen wurde aus der Sekundärliteratur zusammengeführt[11]. Auf der Basis dieser Analyse werden exemplarische Möglichkeiten für die Anwendung solch einer Analyse im Geschichtsunterricht erläutert, aber auch die Eignung der Ergebnisse der Analyse für den Geschichtsunterricht wird theoretisch angedacht.

2. Geschichte des Comics

Um die Haltung der Gesellschaft bzw. diverser Gruppen zum Comic verstehen zu können, muss der Blick auf die Entwicklung des Comics geworfen werden. Dadurch soll die Frage

[10] Vgl. Scott *McCloud*, Comics richtig lesen (aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders) (Hamburg 1994) 17.
[11] Vergleiche hierzu Kapitel 5 der vorliegenden Arbeit.

beantwortet werden, warum der Comic oftmals einen schlechten Ruf hat. Um eine Entwicklung skizzieren zu können, sucht man nach den Anfängen. Die Anfänge lassen sich nur dann finden, wenn man weiß, wonach man sucht und somit stellt sich die Frage „Was ist ein Comic?“.
Die Beantwortung dieser Frage stellt aber eine Herausforderung dar, wie die Geschichte der Comic-Forschung wiederspiegelt. So soll hier folgend die Geschichte des Comics skizziert werden, um dann die Entwicklung der wissenschaftlichen Forschung zum neuen Massenmedium charakterisieren zu können. Dies soll dazu beitragen, sich einer Definition nähern zu können. Schließlich möchte dieses Unterfangen begründen, warum welches „Bild“ vom Comic in der Gesellschaft dominiert.
Es wird hier vorweggenommen, dass der bereits eingangs erwähnten Definition von Scott McCloud eine gewisse Bedeutung zukommt.

2.1. Die Wurzeln

Was waren die ersten Comics, woraus entwickelte sich der Comic? Dies hängt von der Definition des Comics ab. Je weiter fassend eine Definition ist, umso eher werden auch frühe Bildgeschichten zum Comic gezählt. Als mögliche Vorformen gelten dann z.B. auch die Höhlenmalereien von vor 10 000 Jahren[12]. Es gibt auch Standpunkte, die in den Hieroglyphen Vorläufer des Comics entdeckten. Da aber die Hieroglyphen eine Schriftform sind und die dargestellten Symbole im Laufe der Zeit nicht mehr unmittelbar für das Gezeichnete standen, sondern Lautmalerei waren, ist dies zu verwerfen. [13] Jedoch gab es auch schon in Ägypten „*echte Beispiele für sequentielle Narration durch Bilder, zum Beispiel das Bildnis für das Grab des Menna*“[14]. Scott McClouds Definition würde die Interpretation dieses Bildnises als Comic zulassen.[15] Sie würde wohl auch manche griechische Vasenmalereien als Vorformen des Comics bestätigen. Auf den antiken Vasen lassen sich „*Kombinationen von Wort und Bild finden*“[16], wobei die einzelnen Bilder teilweise sequentiell angeordnet sind und so manches

[12] vgl. Christine *Gundermann*, Jenseits von Asterix. Comics im Geschichteunterricht (Methoden Historischen Lernens, Schwalbach/Ts 2007) 11.
[13] Vgl. Oliver *Näpel*, Auschwitz im Comic – Die Abbildung unvorstellbarer Zeitgeschichte. (Zeitgeschichte – Zeitverständnis Bd. 4, Münster 1998) 15. Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, 21 - 23.
[14] *Näpel*, Auschwitz im Comic, S 15.
[15] Vgl. Martin *Schüwer*, Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur (WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft Bd. 1, Trier 2008) 7.
[16] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 11.

Wort direkt aus den Mündern der sprechenden Personen gezeichnet wurde[17]. Dabei betont Scott McCloud, dass das Wort keine Voraussetzung für den Comic bildet.[18]
„*In ähnlicher Tradition stehen unter anderem die römische Trajansäule, vollendet ca. 113 nach Christus, und der Wandteppich von Bayeux, entstanden ca. 1077 nach Christus*.“[19]
Grünewald sah in dieser Suche nach Vorformen nur einen Versuch, den Comic kulturell aufzuwerten. So hob er hervor, dass auch Wilhelm Buschs Geschichten nicht zum Comic gezählt werden dürfen.[20] Doch in der neueren Literatur wird diese Suche fortgeführt und die erwähnten Beispiele der Kunstgeschichte wurden als Vorformen des Comics akzeptiert.
Ob diese frühen Bildergeschichten nun Comics sind oder nicht, sie sind auf jeden Fall Bildgeschichten mit dem Bemühen, Informationen zu transportieren. Anhand dieser Beispiele wird deutlich, dass das Bild und die Zusammensetzung von verschiedenen Bildern schon lange Zeit als Informationsmedium dient und somit eine gewisse Bedeutung innehat.[21]
Besonders als Informationsmedium hatte die Bildgeschichte in Form von Flugblättern eine besondere Rolle. Das Lesen war vor allem in vorigen Jahrhunderten nur privilegierten Menschen möglich, doch mithilfe von Bildgeschichten konnten auch Analphabet_innen und die ärmere Bevölkerung, die sich keine Schriftrollen oder Bücher leisten konnte, informiert werden. Verstärkt wurde die Bildgeschichte in Europa ab 1450 eingesetzt, da man nun die notwendigen Reproduktionsmöglichkeiten besaß. Man verteilte Flugblätter, auf denen kurze Bildgeschichten abgebildet waren. Diese begeisterten viele und griffen oft auch ernste bzw. bittere Themen, ganz ohne Text, auf.[22]
Ebenso wurden im 19. Jahrhundert Flugblätter verbreitet, welche zum Beispiel im Deutschland des Jahres 1844 stark vom Vormärz inspiriert waren. [23] Bildgeschichten verwendeten auch die Moritatensänger, „*die mit selbstgefertigten Bildertafeln über die Lande zogen und damit Nachrichten, moralische Heilslehren oder geschichtliche Überlieferungen verkündeten*“[24]. Es gab auch Bilderzeitungen, wie „Fliegende Blätter“, „Simplicissimus“ und „Wahrer Jacob“[25]. Im 18. Jahrhundert erfuhr das Bild an sich aber eine Abwertung, da das

[17] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 11.
[18] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 16.
[19] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 16. Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 20f.
[20] Vgl. Dietrich *Grünewald*, Comics. Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik (Weinheim/Basel 1982) 47.
[21] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 16.
[22] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 17f. Vgl. Annekatrin *Dohm*, Historisches Lernen an Comics – untersucht an Art Spiegelmans Maus (Oldenburger Vor-Drucke 392, Oldenburg 1999) 21.
[23] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 22.
[24] Munier, Geschichte im Comic, S 22.
[25] vgl. Hans-Jürgen *Pandel*, Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte. In: Hans-Jürgen *Pandel*, Gerhard *Schneider* (Hgg.), Handbuch – Medien im Geschichtsunterricht (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts. [5]2010) 349 – 374 hier: 350.

Bildungsbürgertum einen Kunstbegriff entwickelte, der stark mit Repräsentanz und dem Ruf nach dem Original verbunden war. Die Bildgeschichte ist aber eine „Kunst", die sich leicht reproduzieren lässt, das Original ist hier nicht von solch großer Bedeutung. [26] Man könnte sogar sagen, dass dies ein Merkmal, eine Charaktereigenschaft des Comics ist, dass er ein Massenmedium verkörpert.

Das „Massenmedium-Dasein" macht den Comic natürlich auch zu einem wirtschaftlich interessanten Faktor. Für das damalige Bürgertum bedeutete das, dass der Comic keine Kunst, sondern reine „Geldmacherei" sei. Ein weiteres Zeichen für das „Un-Kunstsein" wurde darin entdeckt, dass diese Bildgeschichten kein besonderes Verständnis von Kunst forderten. Die Inhalte konnten beinahe von jeder oder jedem aufgenommen werden. Es mussten also keine Bildungsstandards erreicht werden, um Bildgeschichten, bzw. ein Bild „lesen" zu können – weder jene der Schrift noch ein detailliertes Kunstverständnis. Dies führte zu einer kulturellen Herabsetzung der Bildgeschichte. Interessant ist allerdings, dass dem geschriebenen Wort diese Abwertung nicht zukam. Es konnte auch gedruckt und reproduziert werden, doch eine wiederholte Reproduktion eines Gedichts senkte nicht dessen literarischen bzw. kulturellen Wert. Die Besonderheit der Bildgeschichte liegt aber wohl darin, dass sie für die breite Masse gedacht ist und oftmals ins Triviale abgleitet. Doch sie sollte später noch oft beweisen, dass sie qualitativ hochwertig sein kann. Hier sind auch Parallelen zur Musikbranche (z.B. Pop und Klassik) zu erkennen.[27]

Die Diskussionen innerhalb des Bildungsbürgertums über den Wert von Bildgeschichten in der Kunst konnte die weitere Ausbreitung der Bildgeschichte jedoch nicht verhindern.[28]

> „*Im Verlauf dieses Jahrhunderts* [Anmk.: 19 Jhdt.] *entwickelten sich in den Bildergeschichten von Rodolphe Toepffer (1799-1846), George Cruikshank (1792-1878), Gustave Doré (1832-1883) und nicht zuletzt Wilhelm Busch (1832-1908), um nur einige herausragende Künstler zu nennen, jene besonderen Merkmale, die später in Comics so häufig und effektiv instrumentalisiert werden sollten, dass einige Autoren sie – fälschlicherweise – als konstitutiv für das Medium ansehen: Bildrahmen (Panels), Sprechblasen, mit denen die Unterschriften jetzt in das Bild integriert*

[26] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 48f.
[27] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 48f.
[28] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 21.

wurden, Bewegungslinien und immer wiederkehrende Charaktere als identifizierbare Handlungsträger."[29]

Dies sind zwar Abhilfen für die Darstellung, aber keine fixen Kriterien für einen Comic (s.o.).[30] Auch Grünewald hält explizit fest, dass die Sprechblasen, die sich aus mittelalterlichen Spruchbänden und englischen Karikaturen aus dem 18. und 19. Jahrhundert herauskristallisierten, kein notwendiges Mittel für den Comic darstellen.[31] Man könnte auch die Urform der Sprechblase in antiken Buchrollen konstituieren[32]. Jedoch ist die Sprechblase keine Notwendigkeit für einen Comic, wie auch Hal Fosters „Prinz Eisenherz" zeigt.
Somit kann man vorsichtig von den sequentiellen Höhlenmalereien, über den Teppich von Bayeaux bis hin zu den Werken der erwähnten Autoren aus dem 19. Jahrhundert von Vorläufern oder Richtungsgebern des Comics sprechen – darin scheint sich die Fachliteratur einig zu sein. Und auch, wenn Stein, Ditschke und Kroucheva in ihrem Aufsatz keinen direkten Entwicklungsstrang zwischen der Bildgeschichte und dem Comic sehen, so ist eine bestimmte Verwandtschaft erkennbar, wie folgend ausgeführt wird.[33]
Einige der genannten Autoren wie Toepffer werden immer wieder als erste Comiczeichner tituliert[34], aber ihre Bildgeschichten sind trotzdem als Teil eines eigenständigen Mediums zu sehen und nur als Vorboten für Comics zu erkennen. Erst Ende des 19. bzw. Anfang des 20. Jahrhunderts wurde aus der Bildgeschichte heraus wirklich der Comic geboren.[35]
Scott McCloud würde eine striktere Trennung von Comic und Bildgeschichte kritisieren. Er hebt zwar auch hervor, dass der Comic bzw. die Benennung dieses Mediums erst um die Jahrhundertwende stattfand, aber dass es schon vorher zahlreiche Comics gab. Viele dieser Künstler_innen nannten sich und ihre Kunst aber nicht „Comic", um nicht mit dem verrufenen Medium in Verbindung gebracht zu werden. Künstler_innen wie Raymond Briggs, Jules Feiffer oder Shel Silverstein bezeichneten sich selbst lieber als Illustrator_in, Gebrauchsgrafiker_in oder Karikaturist_in.[36]
Vor allem in Rodolphe Toepffer sah McCloud einen Meister der sequentiellen Kunst. Goethe

[29] Näpel, Auschwitz im Comic, S 18. Vgl. Stephanie *Hoppeler*, Lukas *Etter*, Gabriele *Rippl*, Intermedialität in Comics. Neil Gaimans The Sandman. In: Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009) 53 – 57 hier 55f.
[30] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 18.
[31] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 32.
[32] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 14.
[33] Vgl. Daniel *Stein*, Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009) 7 – 27 hier 15.
[34] Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 8.
[35] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 20f.
[36] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 26.

sagte einst über Toepffer: „*Wenn er künftig einen weniger frivolen Gegenstand wählte und sich noch ein bisschen mehr zusammennähme, so würde er Dinge machen, die über alle Begriffe wären.*“[37] Was nun der erste Comic ist, hängt von der Definition bzw. von dessen Interpretationen ab. Dieses Umstandes ist sich Scott McCloud in „Comics richtig lesen“ bewusst.[38]

Annekatrin Dohm schließt sich Scott McCloud an und hebt hervor, dass der Comic eine Form der Bildgeschichte ist, weil er auf demselben Erzählprinzip basiert.[39] Auch Hans-Jürgen Pandel kommt zu dieser Entscheidung und hält fest, dass der Comic durchaus eine Bildgeschichte, aber die Bildgeschichte nicht notwendigerweise ein Comic ist.[40]

Die Bildgeschichte ist als Vorläuferin und nicht als „direkte Vorfahrin“ zu sehen, da der Comic auch aus einer kulturellen Basis heraus entstand. Der Comic, so wie wir ihn heute (er-) kennen, findet seinen Ursprung in den Wochenendausgaben von Zeitungen. So ist der Comic im Bewusstsein der Menschen nicht nur aus strukturellen und inhaltlichen Gründen als solcher zu deuten, sondern auch aus einer historischen Entwicklung heraus als dieses Medium definiert. Diese historische, kulturwissenschaftliche und sozialwissenschaftliche Komponente der Entstehung des Comics prägt ihn bis heute und definiert ihn auch als solchen. Doch dass der Comic mit der Bildgeschichte in Verbindung gebracht werden muss, starke Ähnlichkeiten vorhanden sind und er ihr untergeordnet werden kann, ist eine plausible Betrachtungsweise, wenn dabei die Selbstständigkeit des Medium Comic nicht außer Acht gelassen wird.

Eine Verbindung bzw. starke Ähnlichkeit zwischen der klassischen Bildgeschichte und dem Comic sah (u.a.) Näpel in „The Katzenjammer Kids“ und auch in Wilhelm Buschs „Max und Moritz“. Rudolph Dirks, ein deutschstämmiger Amerikaner zeichnete „The Katzenjammer Kids“ im Auftrag des New York Journal und gestaltete Comic anfangs ohne Text, fügte aber dann vermehrt Sprechblasen und Rahmen für die Bildaufteilung ein.[41]

Spannend ist, dass schon damals unterschiedliche Perspektiven entwickelt wurden, um bei den Leser_innen verschiedene Reaktionen hervorrufen zu können. Diese Methoden entwickelten sich parallel zum Film, der Comic kupferte keineswegs vom beliebtesten Massenmedium ab. Der erste Cinematograph wurde 1895 von den Gebrüder Lumier entwickelt. Als Bindeglied zwischen Film und Comic gilt der Trickfilm.[42]

---

[37] Johann Peter *Eckermann*, Gespräche mit Goethe. In den letzten Jahren seines Lebens (Wiesbaden 1955) 675.
[38] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 30.
[39] Vgl. Dohm, Historisches Lernen an Comics, S 13.
[40] Vgl. Pandel, Comics, S 349.
[41] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 20f. Vgl. Dohm, Historisches Lernen an Comics, S 22.
[42] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 18. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 25.

Wie der Cinematograph für den Film, wird die Zeitung zur Trägerin des Comics. Ohne die massenhafte Verbreitung der Printmedien hätte der Comic seinen Erfolgszug als eines der beliebtesten Medien des 20. Jahrhunderts nicht antreten können - darin scheint sich die Forschung einig zu sein.[43]

2.2. Die Anfänge

Zeitungsverleger wie Pulitzer und Hearst erkannten in den USA jedoch schon Ende des 19. Jahrhunderts, dass Cartoons, Comics und Farbbeilagen die Abnehmer_innenschaft für ihre Produkte vergrößerten bzw. ihre Leser_innen an die Zeitschriften banden[44]. Dies gelang neben anfangs noch satirischen Bildstreifen für Erwachsene auch durch Comics für Kinder. Die Verleger_innen erkannten, dass somit das sonntägliche Zeitungslesen zu einem Familienevent wurde. Zu Anfang fanden die Comics „nur" in den Sonntagsbeilagen der Tageszeitungen Platz.[45]
Bis jetzt waren ähnliche Formen der Bildgeschichte aus satirischen Magazinen (wie „La Caricature"[46]) bekannt, jedoch erreichten diese Magazine aufgrund ihres Verkaufspreises eine viel geringere Menschenmenge.[47] Auch William Hogarth zeichnete neben seinen Bildzyklen satirische Blätter wie zum Beispiel „The Prodigall Son Sifted". Was ihn auszeichnete, war ein sehr realitätsnaher Stil, welcher bei den frühen Comics nicht zu finden war.[48] Also auch zwischen den satirischen Zeichnungen und den Comics gab es zumindest teilweise noch Unterschiede.
Als erster Comic gilt trotz aller Diskussionen eine Geschichte aus dem Jahr 1895 bzw. 1896 von einem Gassenjungen, der mit einem gelben Shirt bekleidet war. [49] Das New York Journal veröffentlichte „The Yellow Kid" von Richard Felton Outcault am 15. Oktober 1896. Schon seit einem Jahr veröffentlichte Outcault im New York Journal und in der New York World „*farbige Beilagen*"[50], doch „The Yellow Kid" (zuvor Down Hogan's Alley) war der erste Bilderstreifen.[51]

[43] Vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 56. Vgl. Pandel, Comics, S 350f.
[44] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 21. vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 8f.
[45] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 16.
[46] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 21.
[47] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 19f.
[48] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 15.
[49] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 21.
[50] Näpel, Auschwitz im Comic, S 19.
[51] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 19f. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 17.

Kauften vor allem zu Beginn noch die Zeitungsverleger die Rechte an Comics von den satirischen Magazinen ab, gaben sie bald selbst Comics in Auftrag. So entstand das formale Comicgenre „comic-strip“. In Auftrag gegebene Bildergeschichten für Zeitungen unterlagen bestimmten Vorlagen, so mussten sie inhaltlich und formal gewissen Kriterien entsprechen. In dieser Phase der Comicentwicklung zeigte sich eine anhaltende Verwendung von Sprechblasen und Panels (einzelne Bilder mit Rahmen).[52]

Interessant ist, dass sich lustige und satirische Inhalte durchsetzten und es in dieser Phase, der eigentlichen „Geburtsstunde“ des Comics, immer weniger sozialkritische oder tagespolitische Kommentare als noch in den Comic-Vorläufern gab. Der Comic diente in diesem Zeitraum der Unterhaltung. Nannte man lustige Bildgeschichten vor 1900 noch Witzzeichnungen, wurden die humoristischen aneinandergereihten Bilder ab der Jahrhundertwende „funnies“ geheißen, oder ab 1902 als „the new humour“ in Szene gesetzt. Die Bezeichnung „comic strips“ entwickelte sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts und wurde später dann verkürzt zu „comics“.[53]

Comics wurden aufgrund dieses neuen und überaus beliebten Einsatzes von Humor als ein neues Phänomen gesehen. Formal änderte sich zu den vorher bekannten satirischen und tagespolitischen Bildgeschichten bzw. Karikaturen nicht allzu viel. Die Grundlage des Comics, die sequentielle Erzählung einer Geschichte durch die Aneinanderreihung von Bildern, war auch schon vorher bekannt und angewandt worden.[54]

Von der gebildeten Gesellschaftsschicht wurden die Witzseiten, die Funnies, als frivol eingeordnet. Einige Zeitungen in den USA reagierten darauf und versuchten „*mit künstlerisch innovativeren Comics*“[55] diesem Klischee zu entkommen. Die „Chicago Tribune“ zum Beispiel erlitt aber durch diesen Versuch große Einbußen im Straßenverkauf. Doch trotzdem änderten sich die Themen der Funnies, da die Zeitungen aufgrund der großen Begeisterung in Amerika gezwungen wurden, das „Slapstick Niveau“ des Comics auf eine gemäßigte und auch jugendfreundlichere Ebene zu manövrieren. Ab 1907 fand der Comic nicht mehr nur in der Sonntagsbeilage Platz, sondern war auch in den Tagesausgaben zu finden. In den nächsten zehn Jahren stellte sich heraus, dass Fortsetzungsgeschichten größeren Anklang finden. Ab 1929 wurden die Funnies auch außerhalb des Fachjargons „Comics“ genannt.[56] Nun emanzipierte sich der Comic schrittweise von seinem Namen gebenden Inhalt.

[52] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 19f
[53] Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 9. Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 21.
[54] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 21. Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 9.
[55] Munier, Geschichte im Comic, S 25.
[56] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 25f.

Die Comics orientierten sich inhaltlich immer mehr an den überaus beliebten Pulps und begannen sich somit von ihrem Namen gebenden Inhalt zu distanzieren. Pulps[57] sind Abenteuerromane, die sich in den 1920er und 1930er Jahre in den USA großer Beliebtheit erfreuten. Die Vermutung liegt nahe, dass die Comics zwar lustig waren, aber dass sich Abenteuer- und oder Science-Fiction Geschichten für Leser_innen besser dazu eigneten, um für einige Zeit in eine Fantasiewelt abzutauchen und sich vor der Realität zu „verstecken". Da damals die Weltwirtschaftskrise für sehr schwierige Lebensumstände sorgte, war der Wunsch nach einer anderen, einer besseren Welt vorhanden. In den 1920er Jahren wurden auch verstärkt Frauencomics veröffentlicht, die sich dauerhaft mit den Themen Liebe, Beruf und Hausarbeit auseinandersetzten[58]. Mit „Buck Rogers" und „Tarzan", die 1929 veröffentlicht wurden, schloss sich schließlich auch der Comic ganz den Inhalten der Groschenromane an. Diese beiden Comics fanden schnell eine große Anhänger_innenschaft. Auch Kriminalgeschichten erfreuten sich in Zeiten des blühenden organisierten Verbrechens während der Prohibition in den USA großer Beliebtheit und so wurde z.B. der Comic „Dick Tracy" aus dem Jahre 1931 gerne gelesen.[59] Daraus lässt sich schließen, dass die wirtschaftlichen und sozialpolitischen Begebenheiten in den USA dazu führten, dass sich die Menschen nach Held_innen sehnten und diese in der Literatur suchten.
Diese neuen inhaltlichen Genres erforderten eine Weiterentwicklung der Gestaltungsweise und Erzählweise des Comics, da nun komplexere Geschichten mit ausgereiften Charakteren dargestellt werden mussten. Interessant ist, dass es dem Autor Hal Foster gelang in der prägenden Phase der Entfaltung des Comics durch die ihm scheinbar inhärenten und immer wiederkehrenden Merkmale mit „Prince Valiant" einen Comic zu veröffentlichen, der komplett auf Text, wie Soundwords (zum Beispiel: „Zack", „Puff", …) und Sprechblasen verzichtete. Mit „The Spirit" entwickelte Will Eisner 1940 den Comic inhaltlich weiter, indem er die klaren Fronten „Gut und Böse" auflöste und auch den „Graubereich" thematisierte. Er riskierte auch im formalen Bereich und führte eine Erneuerung ein, indem er eine abgeschlossene Geschichte zeichnete, obwohl diese Serie für eine Zeitung konzipiert wurde. Überraschend ist, dass der erste Weltkrieg damals in Comics nicht thematisiert wurde, dafür wurde dem Zweiten die Aufmerksamkeit umso größer zu Teil. Ende der 1930er Jahre wurden Protagonist_innen gezeichnet, die gegen Nazideutschland kämpften. Die

[57] Der Name dieser Hefte rührt von dem günstig hergestellten und somit sehr holzartigem Papier her.
[58] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 26.
[59] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 22. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 10f. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 17.

Superheld_innen-Comics waren geboren - ein neues und dominierendes Genre für den Comic.[60]

2.3. Superheld_innen

Noch bevor der Superheld_innenboom, angeführt von dem 1938[61] veröffentlichten Comic „Superman“, den Comic-Heft-Markt dominierte, musste sich die Publikationsform Comic-Heft beim Publikum noch durchsetzen. Durch die Comic-Hefte kam es zu formalen Unterschieden bei gleichen Erzähltechniken. In Zeitungen hatten die Comic-Strips eine bestimmte Anzahl von Panels zu erfüllen, denn bei Bedarf mussten diese gekürzt werden können, ohne dass der Inhalt verloren ging. Neben diesen formalen Kriterien gab es auch inhaltliche Einschränkungen, die von den Verleger_innen auferlegt wurden. In den Comic-Heften dagegen hatten die Comickünstler_innen mehr Spielraum und konnten die Panels auch selbstbestimmter und freier gestalten. [62]
Die Comics, die in Heften publiziert wurden, mussten sich also weniger strikten Bedingungen beugen und die Autor_innen konnten somit ihrer künstlerischen Freiheit freien Lauf lassen. Es ist aber anzunehmen, dass die Verleger_innen von Comic-Heften nicht die künstlerische Entfaltung des Mediums im Auge hatten, sondern diese Publikationsform aus finanziellen Motiven unterstützten. Zu Beginn wurde offensichtlich die künstlerische Freiheit im Comic-Heft noch nicht ausgeschöpft. Es gab kaum neue Impulse und es wurden die gleichen Geschichten der Zeitungscomics nur mit anderen Charakteren erzählt. Dieser Umstand führte dazu, dass die Comic-Hefte anfangs kaum gelesen wurden. 1934 gelang dann doch der Durchbruch. Schüwer geht davon aus, dass vor allem in dieser Phase der schlechte Ruf des Comics entstand und er somit eher auf den unkreativen Comic-Heften und weniger auf den Comic-Strips fußte[63]. Waren zu Beginn noch verschiedene Comics in einer Heft-Ausgabe vereint, erfreuten sich die Superheld_innen dann aber so großer Beliebtheit, dass Fortsetzungsgeschichten eigens für sie in Heftform gedruckt wurden[64]. Am Ende der 1930er Jahre konnten dann schließlich die Superheld_innen den Comic-Heft-Markt dominieren.[65]
„Superman“, von Jerry Siegel und Joe Shuster 1938 „erfunden“, gilt als einer der

[60] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 22. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 10f.
[61] Näpel gibt 1939 an. Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 24. Jedoch wurde Superman erstmals mit großem Erfolg 1938 veröffentlicht Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 3.
[62] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 23f.
[63] vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 3.
[64] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 27.
[65] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 24. Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 3.

erfolgreichsten Superheld_innen Comics und als Zugpferd für die Vorherrschaft dieses Genres am Comic-Heftmarkt.[66]
Die Superheld_innen zeichneten sich damals vor allem „*durch ihren grenzenlosen Patriotismus aus, der bereits in vielen Titeln überdeutlich wurde: zum Beispiel: American Avenger, Fighting Yank, Miss Victory, Captain America*.“[67] Sie kämpften gegen Nazideutschland und ihre Verbündeten. Die propagandistischen Motive für diese Comicfiguren wurden nicht geleugnet. Auch in den bekannten Comics, sowohl in den Comic-Heften als auch in den Comic-Streifen wurde der zweite Weltkrieg thematisiert wie bei Tarzan, Superman, Terry and the Pirates, oder Flash Gordon.

> „*Die Titelhelden nahmen nicht nur aktiv am Kampfgeschehen teil, sondern wurden auch ganz bewusst zu propagandistischen oder werbewirksamen Mitteln in Amerika eingesetzt, zum Beispiel als Werbung für den Kauf von Kriegsanleihen oder zur Verstärkung der patriotischen Gefühle der Soldaten*.“[68]

Nach dem Krieg sank das Interesse an Superheld_innen, aber noch immer waren die humoristischen Comics, vor allem Walt Disneys Micky Maus und die Bewohner_innen von Entenhausen sehr beliebt und füllten somit die Lücke, die die Superheld_innen hinterließen. Funnies-Produzenten wie Walt Disney und Gilberton sprangen also auch auf den Zug des Comic-Heftes auf. Micky Maus ist die wahrscheinlich bekannteste Funny-Figur. Sie wurde bereits 1928 das erste Mal veröffentlicht und der erste Comic erschien bereits 1930. Als Comic-Heft wurde sie ab 1935 angeboten.[69]
Die Superheld_innen sorgten aber trotzdem für die größte Abnehmer_innenschaft - DC publizierte Superman und Batman, Marvel hatte Spiderman.[70]
Aber es kam auch zu Wellen der Begeisterung für Genres bzw. Themen wie Liebe, Science-Fiction und Western. Bis auf wenige Ausnahmen hielten sich diese Comicgenres nicht an der Spitze und wurden in den 1960er Jahren von Superheld_innen abgelöst. Bis heute dominieren Superman & Co den US-Markt.[71] In Europa setzten sich die Superheld_innen erst nach dem 2. Weltkrieg durch und hier auch nicht in allen Ländern. [72]

[66] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 19.
[67] Näpel, Auschwitz im Comic, S 24f.
[68] Näpel, Auschwitz im Comic, S 25.
[69] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 17.
[70] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 25.
[71] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 25f.
[72] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 29.

Die für die formale Weiterentwicklung des Comics wichtige Entstehung von neuen Genres und Publikationsformen führte aber zu großer Kritik in den USA und in weiterer Folge auch in Europa.

2.4. Kritik

Die inhaltliche Anlehnung an Groschenromane der für die Jugendlichen konzipierten Comics führte zu Zorn auf Seiten der Pädagog_innen und Psycholog_innen. Einschneidend für die Comic-Landschaft der 1950er Jahre war ein deutsch-amerikanischer Psychologe.
Fredric Wertham und seine Ahänger_innen kritisierten den Comic als verblödendes Medium und setzten somit den bis heute anhaltenden Ruf des Comics in die Welt, dass er dem „guten Lesen“ entgegenwirken würde. Diese These wurde auf staatlicher Ebene thematisiert und führte zur Einrichtung der „Comics Code Authority“ (CCA). Ihre Aufgabe war es, Comics vor der Veröffentlichung auf den Comic Code hin zu überprüfen und dementsprechend zu zensurieren.[73]
Diese Richtlinien trafen aber vor allem auch die an die Erwachsenen gerichteten Comics und Comicverlage stark. Besonders der EC-Verlag litt unter der Zensur und veränderte sich somit zur Satire-Zeitschrift MAD.[74] Der Comic Code hatte aber auch starken Einfluss auf die Wirkung des Comics im US-Ausland und auf die Entwicklung des Comics selbst.[75]

Noch etwas härter wurde mit den Comics in Deutschland verfahren. Hier entwickelte sich der Markt erst nach dem 2. Weltkrieg.[76] Man kann von verschiedenen Gründen ausgehen, warum sich im deutschsprachigen Raum der Comic weniger gut durchsetzen konnte. Einer ist vermutlich jener, dass die Bilderbogenkultur noch stark präsent war, Wilhelm Busch und seine Figuren „Max und Moritz“ sind bis heute bei Jung und Alt bekannt.
Darüber hinaus kann man zum einen auch das Aufeinanderprallen von zwei Kulturen in Deutschland festmachen, so standen sich die „Hohe Kunst“ der Weimarer Republik und die oft von Amerika beeinflusste Massenkultur gegenüber, und zum anderen verachtet die Nationalsozialisten Comics. In beiden Fällen nahm man die neuen Medien wie Film, Radio und Comics als Amerikanisierung wahr, das humanistische Bildungsideal wurde als gefährdet

[73] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 26. Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 3f. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 29. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 25f. Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 9.
[74] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 29.
[75] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 32.
[76] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 29.

betrachtet und die Bildungelite lehnte diese neuen Medien als „Schund“ ab. Diese Kritik der „Bildungselite der Weimarer Republik“ erinnert an die kritische Betrachtung des Bildes im 18. und 19. Jahrhundert. Es gab aber Ausnahmen. So schafften in Deutschland in den 1930er Jahren „Prinz Waldemar“ („Prince Valiant“), nach 1945 hieß der Comic „Prinz Eisenherz“, und „Kalle, der Lausbubenkönig“ („Winnie Winkle“ oder im amerikanischen Original „Perry“) von 1932-1935 eine Veröffentlichung.[77] Dagegen gab es nur wenige inländische Produktionen. Erich Ohser veröffentlichte unter einem Pseudonym während des Nationalsozialismus von 1934 bis 1937 die textfreie Bildgeschichte „Vater und Sohn“ in einer Zeitschrift.[78] In jener Zeit, in der sich in den USA das Comic-Heft entwickelte und etablierte, setzten sich in Deutschland die Nationalsozialisten und somit auch ihre Ideologie durch. Nach dem 2. Weltkrieg konnte der Comic auch in Europa und sogar im deutschsprachigen Raum andocken. Jedoch gelang dies in Deutschland nur begrenzt. Aufgrund des Nationalsozialismus entwickelte sich einige Jahre lang kaum eine eigene Comickultur und man war somit von ausländischen Comics abhängig. Aber auch diese Comics führen zu keiner allzu großen Begeisterung[79]. Die Ursache dafür bildeten sowohl inhaltliche als auch auf formale Schwierigkeiten. Die Superheld_innen kämpften gegen die Nationalsozialisten und somit oftmals gegen die Eltern-Generation der Konsument_innen, und auch durch die Übersetzungen ging oftmals viel von Inhalt und Witz verloren. Weiters galt der Comic in Deutschland zu jener Zeit (vielleicht bis heute) als Kinderliteratur. Als weitere Probleme stellten sich die verschiedenen Kulturkreise und die Zensur heraus. 1954 wurde eine „Bundesprüfstelle für jugendgefährdendes Schrifttum“ als Zensurbehörde eingesetzt. Der Comic wurde als Un-Kultur, als Dreck und Blödsinn beschimpft. In vielen Argumenten spiegelte sich auch eine „*nationalistisch motivierte Furcht vor kultureller Überfremdung durch die amerikanische Besatzungsmacht wieder*“[80]. Munier geht aber davon aus, dass die teilweise oberflächlichen Geschichten der Superheld_innen ihre Unbeliebtheit selbst zu verschulden hatten und auch das Fernsehen eine große Konkurrenz darstellte.[81]
Gundermann führt hingegen aus, dass der schlechte Ruf des Comics in den 1950er Jahren in Deutschland, aber auch im restlichen Europa und, wie bereits erwähnt, auch in den USA, von den Vorurteilen gegenüber dem Medium herrührt. Der Comickonsum steigerte sich nach dem zweiten Weltkrieg, und so wurde der Comic in vielen Publikationen immer präsenter. Eltern und Pädagog_innen war das Medium aber eher unbekannt, da es von dieser Generation kaum

[77] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 28. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 21-23.
[78] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 22.
[79] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 30.
[80] Munier, Geschichte im Comic, S 30.
[81] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 30.

konsumiert wurde - galt es doch als Schund und im besten Fall als Kinderliteratur. Aufbauend auf den vorherrschenden Vorurteilen wurde der Zeichenstil genauso verachtet wie die verwendeten Texte im Comic, da die wörtliche Rede verstümmelt sei und zu Fehlbildungen der Sprache bei den Konsument_innen führe. Man ging sogar so weit, dass man in der Kombination von Text und Bild und dessen Wechsel einen Grund für die Entstehung von psychischen Störungen vermutete. Auf jeden Fall galt der Comic als verdummend und gefährlich. Diesen Umstand bezeichnete man „Bildidiotismus". Werthams Kritik schien diese Befürchtungen und Theorien zu bestätigen.[82] Der Zenit wurde in Deutschland 1957 erreicht. Der Comic wurde bis dahin als Übel für alles Böse verantwortlich gemacht und sogar mit der Atombombe verglichen, denn was diese der Welt antun könnte, das könne der Comic dem Lesen antun – es austilgen. Trotz dieser Hetzkampagne gegen das neue Medium lasen viele heimlich diesen „Schmutz" und die „Literatur für Zurückgebliebene" weiter, obwohl viele Comics dermaßen zensuriert waren, dass es schwierig war, die Narration zu begreifen.[83]
Trotz dieser unwirtlichen Atmosphäre gab es auch einige wenige Comics aus deutscher Feder. 1947 wurde der Comic „Bumm macht das Rennen" von Klaus Pielert veröffentlicht. Ein weiterer Comic, der auch aufgrund von Merchandising erfolgreich wurde, war Anfang der 1950er Jahre „Mecki". Besonders beliebt war auch „Nick Knatterton", der sich schließlich damals am besten gegen die Vorurteile des Mediums wehren konnte.[84] Ein vergleichbarer historischer Comic zu „Prince Valiant, war in Deutschland „Sigurd". Der Autor Hansrudi Wäscher konnte mit „Sigurd" eine große Anhänger_innenschaft für sich gewinnen und erschaffte den ersten deutschen Geschichtscomic. Jedoch recherchierte Wäscher bei weitem nicht in jenem Ausmaß wie Foster, um eine wahrheitsgetreue Darstellung erreichen zu können. Sein Wissen basierte auf Trivialliteratur. Doch einige Verlage und Comickünstler_innen versuchten in den 1950er Jahren durch ambitionierte Comics bzw. mit Hilfe von seriösen Profilen dem schlechten Ruf des Comics entgegenzuwirken. So entstanden viele Comics mit literarischen oder historischen Hintergründen.[85]
Besonders schwer hatte es im deutschen Sprachraum auch die zweite Welle der Superheld_innencomics in den 1960er Jahren. Dies hängt mit den bereits erwähnten zahlreichen Faktoren zusammen, vor allem ist aber der differente Kulturkreis ausschlaggebend. Die Superheld_innen der 1960er Jahre kämpften durchwegs gegen die Rote Armee, die Angst vor den Kommunist_innen hatte jedoch in Deutschland nicht die Ausmaße

[82] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 25.
[83] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 28.
[84] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 24f.
[85] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 28-30.

wie in den USA.[86] In den 1970er Jahren gelang aufgrund der Verfilmungen auch in Deutschland der Durchbruch von Superman & Co. Im Laufe der 1960er Jahre ließ die Beliebtheit von Abenteuercomics nach. Im deutschen Sprachraum wurden gerne Familien- und Kindercomics wie die „Peanuts", „Micky Maus" und „Fix und Foxi" gelesen. Langsam wurden nun auch in Deutschland Comics ernster genommen. Ausschlaggebend dafür war vor allem „Asterix", der das erwachsene Publikum in gleichem Ausmaß ansprach wie Kinder und sogar im Schulunterricht Anwendung fand. Die Kritik veränderte sich in Deutschland Mitte der 1970er Jahren dahingehend, dass dem Medium neben schlechten nun auch gute Veröffentlichungen zugetraut wurden. Als Schund wurden weiterhin die Superheld_innencomics betrachtet. [87]

In der DDR ist eine ähnliche Entwicklung erkennbar, zumindest in den 1950er Jahren und die Kritik am Comic durch Wertham betreffend. Der Comic wurde als verdummendes Medium beschrieben, aber auch als propagandistisches und indoktrinistisches Mittel für den Westen. Trotz mancher Comicmagazine und einer offeneren Begegnung mit dem Comic hielt sich diese Meinung bis zur Auflösung der DDR, auch wenn es in den 1980er Jahren Bestrebungen gab, den Comic auf wissenschaftliche Art und Weise zu betrachten.[88]

2.5. Emanzipation

In anderen Ländern Europas entwickelte sich der Comic trotz ähnlicher Kritik in den 1950er Jahren. In den 1960er Jahren erkannte man dann in Europa die Möglichkeiten des Comics und entdeckte, dass das Medium auch für Erwachsene geeignet sei. „Asterix" leistete in Frankreich dahingehend Vorarbeit und in Italien entwickelten sich die „fumetti neri" (Gewalt- und Sexcomics). Was den Französ_innen und Belgier_innen trotz oder vielleicht auch aufgrund der deutschen Besetzung gelang, war eine Intellektualisierung des Comics mit bzw. durch „Asterix". Sie standen zwar unter dem Druck der Besatzungsmacht, entkamen aber deswegen dem Einfluss der USA und eine eigenständige Comicentwicklung war möglich.[89]

Ähnlich wie in Europa veränderte sich, wie weiter oben bereits erwähnt, auch der Comic-Markt in den USA – hier nahmen diese Entwicklungen wohl auch ihren Anfang. Einerseits bewegten Marvel und DC eine Abschwächung des Comic Codes, indem sie „*begannen, zeitgenössische soziale Probleme in die Heftserien aufklärerisch einfließen zu lassen*", und

[86] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 28.
[87] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 30 - 32.
[88] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 36 - 41.
[89] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 28f.

aufzeigten, *„dass gerade Comics zu aufklärerischen Zwecken eingesetzt werden konnten*“[90], und andererseits entwickelte sich der Undergroundcomic.

Marvel und DC gingen diesem aufklärerischen Bestreben aus ökonomischen Gründen nach. Eine ganz andere Einstellung vertraten die Autor_innen der „Undergroundcomix“[91]. Der Undergroundcomic entwickelte sich aus einer Subkultur, die versuchte, die gesellschaftlichen Gegebenheiten durch graphisch auffällige Comics zu kritisieren und an die moralischen Grenzen zu gehen. Tabubrüche und die Personalunion von Zeichner_in, Texter_in und autobiographische Einflüsse waren weitere Merkmale des Undergroundcomic[92]. Die Undergroundcomics umgingen den Comic-Code, auch weil sie in kleiner Auflage auf der Straße verkauft wurden, und beschäftigten sich oft mit Themen wie „sex, drugs and rock’n’roll“. Fixe Bestandteile eines Undergroundcomix waren Ironie, Zynismus und Sarkasmus. *„Die politisch-moralischen Eckpfeiler des ‚american way of life’ wurden konsequent umgestoßen, Drogenexzesse, teils auch politische Gewalt wurden positiv als Schlag gegen das Establishment besetzt*.“[93] Neben diesen gewagten Themen probierten sie auch neue Stilmittel.[94]

Die „neuen Comics“ richteten sich inhaltlich und formal an Erwachsene und verzichteten zum Beispiel auf Farbe. Diese Experimente führten auch zu einer neuen Leser_innenschaft und in weiterer Folge wurden neue Genres eingeführt, „ Erwachsenen“- bzw. „Autorencomics“. So sorgten Innovationen Ende der 1960er und 1970er Jahre für die Entwicklung des Comics zu einem Medium mit künstlerischem Charakter. Die Comicheld_innen wurden älter, die starre Panelaufteilung wurde durchbrochen, es wurden neben Comic-Heften auch Alben und Bücher publiziert und neue Onomatopöien (=lautmalende Begriffe, Soundwords) entwickelt.[95]

Das Medium hat sich auch im Mainstreamcomic weiter entwickelt, oft beeinflusst durch den Undergroundcomic. Größere Verlage konnten sich auch dem Comic-Code widersetzen, indem sie unter einem anderen Sigel ihre Hefte in kleinen Spezialläden oder auch auf der Straße verkauften. Dies funktionierte aber erst nach der Änderung des Distributionsverfahrens in den 1970er und 1980er Jahren. Auf diese Weise konnte auch Spiderman zu einer Berühmtheit werden. Nun erfolgte durch diese Umgestaltung des Distributionsverfahrens eine stärkere Vermischung zwischen den beiden Comic-Kulturen. Comics ohne graphische Besonderheiten, die auf den ersten Blick dem Mainstreamcomic zugeordnet werden würden,

[90] Näpel, Auschwitz im Comic, S 26f. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 29.
[91] Die Schreibweise „comix“ soll die Unterscheidung zum Mainstreamcomic hervorheben.
[92] vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 56.
[93] Munier, Geschichte im Comic, S 31.
[94] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 31.
[95] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 31.

setzten sich mit denselben Themen wie die Undergroundcomics auseinander. Arbeiteten die Autor_innen des Undergroundcomics anfangs frei und ohne Anweisungen, vergaben nun auch die bereits entstandenen Independent-Verlage Aufträge. Es gab also diesbezüglich kaum mehr Unterschiede zu den großen Verlagen, außer in einem wichtigen Punkt - die Autor_innen behielten die Rechte an ihren Comics. Es ist offensichtlich, dass am meisten in den USA der 1960er Jahre mit Comics experimentiert und somit zu seiner Entwicklung beigetragen wurde.[96]

2.6. Durchbruch

> *Aber auch wenn sich* [Anmk.: in den 70er Jahren] *Comics als Lesestoff für Erwachsene zu etablieren begannen, waren es Wegbereiter aus Amerika, wie Will Eisner (*1917) mit seinen anspruchsvollen Spirit-Geschichten und Robert Crumb (*1943), Gilbert Shelton und auch Art Spiegelman mit ihren avantgardistischen Undergroundcomix, die das Medium weiter entwickelten.*“[97]

Sowohl in den USA als auch in Europa entwickelte sich der Comic fortwährend weiter. Die Kritik wurde im Laufe der 1960er- und 1970er Jahre differenzierter und Comics wurden nicht nur pädagogisch und psychologisch, sondern auch soziologisch betrachtet. Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung startete und Comic-Elemente fanden sowohl in der Kunst (Andy Warhol, Roy Liechtenstein), als auch in der Literatur Platz. Auch in Deutschland entwickelte sich eine Comic-Fankultur mit Comictreffen. Es wurden Magazine und Interessensverbände gegründet. Als bedeutend stellte sich für den deutschsprachigen Raum der „Comic-Salon Erlangen“ heraus. Auch das Merchandising fand ab den 1980er Jahren in größeren Ausmaßen statt. Vergleichbar mit den USA entwickelte sich schließlich auch in Deutschland in den 1980er Jahren das Comicalbum bzw. der Autorencomic.[98]
Der Comic mutierte seit den 1980er Jahren vermehrt zu einem Medium, das bewusst zur Erzählung verwendet und dessen künstlerische Möglichkeiten aufgrund seiner Bimedialität geschätzt wurden. Obwohl der Comic eine Massenware war und bleiben wird folgt(e) er dem Ruf, sich zu einer graphischen und sequentiellen Kunst weiterzuentwickeln.
Auch die „Internationalisierung“ des Comics trug zu seiner Entwicklung bei. So können zum Beispiel im deutschen Sprachraum Comics aus allen Ecken des Kontinents, seit der 1990er

[96] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 27.
[97] Näpel, Auschwitz im Comic, S 29.
[98] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 31 - 33.

Jahre auch japanische Comics, käuflich erstanden werden. Es war nun möglich auch in Europa lateinamerikanische Comics zu lesen, welche revolutionäre Inhalte vermittelten und dabei mit Comics wie „Marx für Anfänger“ oder „Mao für Anfänger“ einen didaktischen Hintergedanken verfolgten.[99]
Der Comic wurde erwachsen und war nun auch in Buchhandlungen zu erwerben. Das Massenmedium entwickelte sich immer mehr zu einer künstlerisch anspruchsvollen Ware. Comics sind in der ganzen Welt nicht mehr wegzudenken, außer in Deutschland. Weder können sich heimische Comicbände durchsetzen noch ist Comiclesen für Erwachsene in Deutschland trotz aller Entwicklungen nicht gänzlich ohne Vorbehalte akzeptiert.[100]

2.7. Geschichtscomic

Neben den allgegenwärtigen Comic-Heften wie „Micky Maus“ haben seit den 1980er Jahren auch Autorencomics und seit den 1990er Mangas auf sich aufmerksam gemacht. Der Autorencomic birgt verschiedene Genres in sich wie den historischen Autorencomic, woraus sich wieder der Comic-Roman entwickelte. Im historischen Bezug ist jener eine Ableitung eines historischen Romans und ein wichtiger Entwicklungsschritt für den historischen Comic. Im ästhetischen Comic-Diskurs ist keine Rede vom historischen Comic bzw. Geschichtscomic als eigenem Genre, jedoch macht es für eine geschichtsdidaktische Auseinandersetzung Sinn diese Kategorie einzuführen[101]. Neben diesen historischen Comics weisen auch Comics mit literarischen oder philosophischen Schwerpunkten oder auch Sachcomics große Entwicklungsschritte auf, wie an einer Kafka-Biografie[102] oder an dem Comic „Philosophie: eine Bildergeschichte für Einsteiger“[103] zu sehen ist. Diese neuen Comics, der Autorencomic und der Comic-Journalismus zeigen nun endlich, dass der Comic als ernsthaftes Medium angesehen werden kann. Diese Akzeptanz wurde u.a. auch durch Geschichtscomics, die eine breitere inhaltliche Vielfalt aufwiesen und auch aktuelle Krisen behandelten, erlangt. So gibt es immer wieder Comics zum 2.Weltkrieg und Comics, die den Krieg im ehemaligen Jugoslawien thematisieren oder sich wie Marjane Satrapi in der autobiographischen Geschichte „Persepolis“ mit der Revolution im Iran auseinandersetzen.[104]

[99] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 31f.
[100] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 32.
[101] vgl. Pandel, Comics, 349.
[102] Vgl. David Zane *Mairowitz*, Robert *Crumb*, Kafka kurz und knapp (ins Deutsche übersetzt von Ursula Grützmacher-Tabori) (Frankfurt am Main ^{2}1995).
[103] Vgl. Richard *Osborne*, Ralph *Edney*, Philosophie: eine Bildergeschichte für Einsteiger (München ^{2}1997).
[104] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 41 - 44.

Aber auch der Autorencomic an sich sorgte für ein besseres Profil für den Comic und sprach verstärkt erwachsene Leser_innen an. Dies liegt einerseits an den Inhalten, die sich mit Geschichte und Politik beschäftigen, und andererseits an der Erscheinungsform des Genres, denn beim Autorencomic werden Autor_innen und Zeichner_innen genannt. Dieser Umstand erinnert an Bücher oder Zeitungen.[105]

In Frankreich gelang dieser Durchbruch zur Akzeptanz schon in den 1970er Jahren, wo der Comic als „Neunte Kunst“ [106] anerkannt wurde.

Die Geschichtscomics andererseits wurden trotz ihres Beitrages zur Emanzipierung des Comics auch immer wieder kritisiert. So rechtfertigten sich manche Geschichtscomics schon in ihrer Einleitung für das gewählte Thema und seine Umsetzung. Immer wieder wurde versucht, einen wahrheitsgetreuen und realistischen Comic zu zeichnen. Friedemann Bedürftig scheiterte bei seinem biographischen Comic „Hitler“. Bedürftig war als Historiker für den Text zuständig und Dieter Kalenbach fungierte als Zeichner. „Hitler“ war angedacht als Comic für die Schule, was an sich in Deutschland schon Kritik hervorrief. Kritisiert wurde der Comic aber auch von Kolleg_innen für seine Umsetzung. So wurde den beiden Verantwortlichen vorgeworfen, dass sie zu viel Text einsetzten und ihre Bildgeschichte aufgrund der Panelauflösung kaum mehr zum Comic gezählt werden kann. Darüber hinaus, dies bemängelte auch Art Spiegelman, wird Hitler auf eine unabsichtliche Weise sympathisch dargestellt und aufgrund von Gedankenblasen verliert der Comic an Authentizität und sinkt in die Fiktion und Emotionalität ab.[107]

Gedankenblasen zeigen an, welchen Überlegungen eine Person in einer bestimmten Situation nachhängt. Gedanken sind aber nicht durch historische Quellen zu belegen und somit sind solche „Äußerungen“ der Fiktionalität zuzuordnen.

Kritisiert wurde auch Art Spiegelmans autobiographischer Comic „Maus“, der in Deutschland in zwei Bänden 1989 und 1992 erschien. Es ist ein historischer autobiographischer Comic, der in den USA und Europa, aber besonders in Deutschland zu großen Diskussionen bezüglich der Darstellbarkeit des Holocausts im Comic führte. Jedoch gilt „Maus“ bis heute als eine Anomalie des Comics. Das Ergebnis dieser Diskussionen war, dass diesem Comic eine Qualität zugeschrieben wurde, die dem schlechten Ruf des Comics erheblich entgegenwirkte und bis heute zeigt, dass Comics qualitativ hochwertig und geschichtsbewusstseinsbildend

[105] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 11.
[106] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 87.
[107] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 36 - 38.

sein können. Die Besonderheiten von „Maus“ sollen etwas später noch genauer ausgeführt werden.[108]

Trotz solcher qualitativ hochwertigen Comics werden bis heute im deutschsprachigen Raum Comics nicht in dem Maße ihrer Möglichkeiten eingesetzt und die Möglichkeiten des Comics auch im pädagogischen Kontext weiterhin nicht ausgeschöpft. Dies kann aber auch daran liegen, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Comic bis vor zehn Jahren sehr schleppend war.

3. Comics im wissenschaftlichen Diskurs

Der Ruf des Comics war ein schlechter. Er wurde im positivsten Sinne als ein unterhaltsames Medium anerkannt, im negativsten Sinne (spätestens seit Wertham) als ein verblödender und zur Kriminalität führender Schund.[109]

Der Comic ist triviale Literatur, ein „*Zwittermedium*“[110], ein „*intermediales Medium*“[111], das auch heute noch der Populärkultur zugezählt wird, aber mit Ausnahmebeispielen versehen ist.[112] Diese populärkulturelle Einteilung ist aber genau das, was den Comic ausmacht. So meint Grünewald 1982, dass trotz den Bemühungen des Comics, sich als eigenes, selbstständiges und künstlerisches Medium zu positionieren, er niemals seinen eigentlichen Charakter verlieren darf. Comic ist ein Massenmedium. *„Überwindung der Trivialität meint keinesfalls die Etablierung einer elitären Bildgeschichte, die kaum verständlich ist und sich nur an ein ausgewähltes Publikum wendet.*“[113]

Besonders in den 1960er Jahren wurde versucht, den Comic auch im künstlerischen Kontext zu positionieren. Hilfreich waren hierbei die Undergroundcomics in den USA und die Geschichtscomics in den 1970er und 1980er Jahren in den USA und Europa. Auf der anderen Seite aber wird in der neuesten deutschsprachigen Literatur genau das bestätigt, was von Anfang an dem Comic vorgeworfen wurde: er sei Populärkultur.[114] Was sich aber in vielen Jahren der Comicforschung, seit den 1950er Jahren bis heute, veränderte ist, dass die Populärkultur an sich nicht mehr als „*Un-Kultur*“[115] wahrgenommen wird und auch deshalb eine Aufwertung erfährt, da sich die Kulturwissenschaften an den Universitäten für die

[108] Siehe Kapitel „6. Art Spiegelmans „Maus““
[109] Siehe Kapitel „2.1.4 Kritik“
[110] Näpel, Auschwitz im Comic, S 6.
[111] Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 16.
[112] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 15.
[113] Grünewald, Comics, 1982, S 49.
[114] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 14f.
[115] Munier, Geschichte im Comic, S 30.

Populärkultur interessieren[116]. Der Comic ist, was er ist, aber seine Möglichkeiten und Chancen als zum Beispiel historische Quelle oder als Unterrichtsmedium werden nun erkannt und erforscht. Auch wenn diese Akzeptanz des Comics im deutschsprachigen Raum noch nicht den gleichen Level erreichte wie in anderen Nationen, so nahm die ernsthafte Forschung auch hier in den letzten zehn Jahren stark zu[117].

3.1. Auf der Suche nach formalen Kriterien des Comics

Comics wurden in ihrer Anfangszeit von der Bildungselite verachtet und als verdummendes Unterhaltungsmedium konzipiert für die unteren Gesellschaftsschichten wahrgenommen. Diese Einstellung ist vermutlich auf den Kunstbegriff des 19. Jahrhunderts zurückzuführen, der einen Hang zum Original beinhaltete, das Bild an sich herabsetzte und die leicht zu bewerkstelligende Verbreitung des Comics durch die Printmedien als verächtlich bezeichnete. Die Bildgeschichte will nicht Kunst sein, sondern Geld verdienen. Dies war eine verbreitete Meinung der „Oberschicht“. Um die Bildgeschichte verbreiten zu können, musste sie leicht verständlich, billig zu reproduzieren und für jedermann zugänglich sein.[118]
Dieser Ruf wurde wohl auch noch dadurch verstärkt, dass die Comics um 1900 oft derbe humoristische Inhalte verarbeiteten und die tagespolitischen und sozialkritischen Kommentare ihrer Vorgänger aus den satirischen Zeitungen verloren hatten. Zudem waren die Comic-Strips auch an inhaltliche und formale Bestimmungen der Zeitungsverleger_innen gebunden und konnten sich somit nicht frei-künstlerisch entfalten.[119]
In Deutschland trafen hier, wie im vorherigen Kapitel skizziert, zwei Welten aufeinander, so traf das „amerikanische“ populäre Massenmedium auf das humanistische Bildungsideal der Weimarer Republik[120]. Diese abschätzenden Blicke auf das Medium verhinderten vermutlich über Jahrzehnte hinweg eine objektive wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Comic. Aber auch die Zuordnung des Comics zu einem Fachgebiet wollte nicht gelingen. So fühlten sich weder die Kunstwissenschaften noch die Literaturwissenschaften für dieses Medium zuständig[121]. Weder die Fachdidaktiken der Germanistik, noch jene der Kunst sahen im Comic ein ernstzunehmendes Medium. [122] Man erkannte dem Comic zwar eine wirtschaftliche

[116] vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 54.
[117] vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 7.
[118] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 48.
[119] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 19f, S 21.
[120] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 20f.
[121] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 6.
[122] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 47.

und gesellschaftliche Bedeutung zu, aber keinen „*künstlerisch-kulturelle[n] Wert*“[123]. Interdisziplinarität war damals kein solch bedeutendes Axiom in der Wissenschaft wie heute.

Dies sollte sich aber über die Jahrzehnte hinweg ändern. Besonders Fredric Wertham, der dem schlechten Ruf des Comics wohl einen bis heute hineinreichenden roten Teppich auslegte, trug zu einem Umdenken bezüglich des Comics bei. Er veröffentlichte 1954 sein Buch „Seduction Of The Innocent“, in welchem er postulierte, dass das Lesen von Comics für Jugendliche schädlich sei, zur Analphabetisierung führen und in die Kriminalität treiben würde. Auch klagte er die Comics an, die Jugendlichen zu abartiger Sexualität zu führen. „*Es wurde z.B. behauptet, dass das Lesen von Batman-Comics zur Homosexualität verführen oder pädophile Neigungen begünstigen würde; die Beziehung zwischen Batman und seinem jugendlichen Gehilfen Robin lasse solche Schlussfolgerungen zu.*“[124] Weiters verlautbarte er, dass das Lesen von actionreichen Comics Kinder zur Frühreife treiben und Buben zu Vergewaltigungen anstiften würde. Er begründete diese Aussagen mit Recherchen, die bewiesen, dass viele kriminelle Jugendliche Comics gelesen hätten bzw. lesen würden. Außerdem meinte er, dass man Comics nicht lese, sondern die Bilder bloß ansehe und somit junge Menschen niemals richtig lesen lernten.[125] Aufgrund seiner Kritik und jener seiner Anhänger_innen wurden in den USA, aber auch in Deutschland dem Comic Instanzen zur Kontrolle vorgesetzt. DC und im Besonderen Marvel versuchten durch aufklärerische Comics zu beweisen, dass Comiclesen auch sinnvoll für die Entwicklung der Jugendlichen sein kann.[126]

Auch wenn die Motivation hinter dieser Maßnahme wohl eher im Finanziellen zu suchen ist, konnten sie damit einen weiteren Schritt zur Entwicklung des Comics beitragen. Um sich gegen die Vorwürfe wehren zu können, wurde versucht die Qualität von Comics zu steigern. Die Aktionen und Reaktionen von Wertham, aber auch Marvel und DC legten den Grundstein für das Bewusstsein der Möglichkeiten des Comics. Ein pädagogischer Gedanke wurde somit gefasst, der vermutlich dann auch in den zaghaften Versuchen der ernsthaften wissenschaftlichen Forschungen mündete.

Dass Comics Einfluss auf Konsument_innen ausüben können, wurde aber auch schon früher angenommen. Bereits Superman wurde zur psychologischen Kriegsführung während des 2. Weltkrieges eingesetzt. Regelmäßig konnte man in Zeitungen seine Heldentaten gegen

[123] Grünewald, Comics, 1982, S 47.
[124] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 26.
[125] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 26. Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S 3f. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 29. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 25f.
[126] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 26f. Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 9.

Nazideutschland bewundern. Doch auch andere Superheld_innen kämpften gegen die deutschen Faschist_innen.[127] Die Angst und das Unbehagen gegenüber Comics hätte sich nicht in diesem Ausmaß entwickeln können, wenn im Comic nicht solch eine Kraft zur Beeinflussung erkannt worden wäre. Man kann hier Parallelen zur Abwertung des Bildes im 19. Jahrhundert erkennen. Obwohl sich in den 1960er Jahren in den USA der qualitativ hochwertige Undergroundcomic entwickelte, verstummte die Kritik keineswegs. Vor allem im deutschsprachigen Raum war der Comic verpönt[128] und man hielt an Werthams Anschuldigungen fest. Dieser Zuspruch kam verstärkt aus den Reihen der Soziolog_innen und Pädagog_innen[129]. Die Kritik an den Comic motivierte andererseits auch die ersten zaghaften Forschungen im deutschsprachigen Raum[130]. Es ist davon auszugehen, dass in Europa die Undergroundcomics aus den USA (vor allem der Autorencomic), aber auch der intellektuelle Comic sowohl aus Frankreich als auch aus Belgien und weitere Erwachsenencomics in Ländern wie Italien dazu führten, dass das Medium ernster genommen wurde.

Näpel setzt die ersten Forschungsversuche in den USA in den 1960er und den 1970er Jahren an. Es wurde damals versucht eine Definition für den Comic zu finden, was aber lange und fortwährend scheiterte. Man konzentrierte sich bei diesen Definitionsversuchen auf die inhaltliche Komponente und vergaß dabei auf die formalen Kriterien. Neu war aber nun, dass den Definitionsversuchen die Prämisse vorausging, dass der Comic ein eigenständiges Medium sei.[131] Dies war auf jeden Fall ein Erfolg für das Medim.
In der deutschsprachigen Gesellschaft wuchs die Akzeptanz gegenüber der Comicforschung und dem Comic gemächlich und das Medium wurde von Psycholog_innen und Soziolog_innen nicht mehr pauschal verurteilt. Man gestand dem Medium zu, dass es neben schlechten sehr wohl auch gute Exemplare geben würde. Als „schlecht“ galten in dieser Phase vor allem die Superheld_innecomics aus den USA, da sie aus soziologischer Sicht die Ideologie des „Übermenschtums“ vermittelten und sich somit nationalsozialistischem Gedankengut annäherten. Genug Anlässe, um das Interesse der Wissenschaft zu wecken.[132] Man konzentrierte sich auf die

[127] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 107.
[128] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 32.
[129] vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 10.
[130] vgl. Ebda.
[131] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 7f.
[132] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 32.

> *„systematische […] Erarbeitung von serien- und seriengruppenspezifischen Kriterien der Comic-Literatur, empirischen Erforschungen der Wirkung von Comic-Konsum und der Konzipierung von didaktischen Programmen, die den Schülerinnen und Schülern das Fiktionale an Comics bewusst machen sollten.*“[133]

Neben ideologiekritischen Diskussionen zum Comic entstanden auch Fachzeitschriften zum Thema, in denen man sich sowohl über Technik und Stil als auch über Comictheorien ausließ. Neben diesen Zeitschriften entwickelte sich eine Fangemeinschaft, die sich durch Magazine austauschte und den Comic förderte. In den 1980er Jahren gründeten Comickünstler_innen in Deutschland einen Verband namens ICOM, welcher den bis heute zweijährig stattfindenden „Comic-Salon Erlangen“, heute schon als Festival[134] bezeichnet, veranlasste. Der Comic-Salon spiegelte den Durchbruch des Comics in Deutschland wider und half dabei, das Medium im deutschen Sprachraum zu positionieren. Die Vorarbeit hierfür leistete das Merchandising ab Mitte der 1970er Jahre, was aber zum Teil an der narrativen Qualität der Comics nagte. Doch die weitere Entwicklung sollte diese Umstände wieder wettmachen.[135] Mittlerweile wurden historische Themen in den Comic tlw. realistisch miteingearbeitet, autobiographische Elemente waren verstärkt zu finden und zahlreiche Genres und Publikationsformen hatten sich international entwickelt. Vor allem das „comicbook“ (Heft) bzw. die Comicalben, wie auch das Genre der Autorencomics wirkten in ihrer Erscheinungsform erwachsen und fanden nun auch ihre Wege in Buchhandlungen. Aufgrund dieser Entwicklungen wurde dem Comic in den 1970er und 1980er mehr Ansehen entgegengebracht.[136]

In der DDR nahm die Entwicklung bis in die 1970er und 1980er Jahre hinein einen ähnlichen Verlauf, trotzdem stand der Comic durchgehend unter Verdacht westliche Indoktrination zu sein. Jedoch setzte sich die wissenschaftliche Diskussion in den 1980er Jahren in der DDR dann doch mehr mit der Frage der Trivialität von Kunst auseinander und bezog sich somit auf die Frage der Qualität von Comics. Es kam Ende der 1980er Jahr sogar zu einer Comic-Ausstellung in Ostberlin, die gute Kritiken erhielt.[137]

Problematisch stellte sich aber nach wie vor die Zuteilung des Comics zu einem wissenschaftlichen Fach dar. Es wurde deutlich, dass der Comic einer interdisziplinären Untersuchung bedurfte. Diese Erkenntnis konnte man aber erst gewinnen, als man den Comic

[133] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 32.
[134] Internationaler Comic Salon Erlangen 2012, online unter http://www.comic-salon.de/ (15.08.2012).
[135] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 31f.
[136] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 32f. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 33.
[137] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 40f.

als eigenständige[138], als „neunte Kunst“[139] definierte, wie auch schon Grünewald am Beginn der 1980er Jahre postulierte. Dieses Zugeständnis an das triviale Medium öffnete auch den Weg zu verstärkter wissenschaftlicher Auseinandersetzung, obwohl es aber auch für Wissenschaftler_innen immer noch schwierig zu sein schien, den schlechten Ruf des Comics hinter sich zu lassen und das zur Trivialität verurteilte Medium zu analysieren.
Mitte der 1980er Jahre und Anfang der 1990er Jahre wurden Meilensteine in der Forschung gelegt. Der Comic wurde nun als eigenständiges Medium akzeptiert und in weiterer Folge konnten auch gute Definitionen geboren werden.

3.2. Was ist nun ein Comic?

Grünewald meinte 1982, dass der Comic eher den Sozialwissenschaften zuzuordnen sei und als eigene Kunstform zu gelten habe.[140]
So legt er folgende Definition nahe:

> „*Bildgeschichte meint die mehr oder weniger umfangreiche Folge narrativer (erzählender) Bilder, die inhaltlich und kompositorisch eine Einheit bilden und dabei mit Schriftinformationen als Beitext, Sprache oder Geräusch verbunden sein können.“*[141] (sic!)

Grünewald macht hier auf formale und inhaltliche Kriterien und deren Zusammenwirkung aufmerksam. Er hält fest, dass es eine sinnvoll aneinander gereihte Abfolge von Bildern geben muss, die eine Geschichte erzählen. Hinzu kommt die Möglichkeit der Zugabe von Text, Sprache oder Geräuschen durch Symbole und Zeichen. Eine sinnvolle Anordnung von Bildern ist also ein Muss für den Comic und die sprachlichen Bausteine sind zwar ein übliches Mittel, aber „nur“ eine Möglichkeit.
1985 gelang es Will Eisner mit seiner Feststellung, dass der Comic eine sequentielle Kunst sei, in „Comics & Sequential Art“[142] für Scott McCloud den Grundstein einer bis heute weit

[138] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 47.
[139] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 87.
[140] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 47.
[141] Grünewald, Comics, 1982, S 33.
[142] Will *Eisner*, Comics & Sequential Art. Principles & Practice Of The Worlds Most Popular Art Form (Paramus [28]2006).

verbreiteten und oft akzeptierten Definition zu legen, die im Original in „Understanding Comics (1993)“ und folgend in der deutschen Übersetzung aus dem Jahr 1994 zu finden ist.[143]

> „*Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.*“[144]

Auch Scott McCloud legt besonders auf die Anordnung an sich und im Speziellen auf die sequentielle Reihung der Bilder und auch Zeichen wert. Wichtig ist der Konnex des Bildes bzw. des Zeichens mit der Informationsvermittlung auf der einen Seite und auf der anderen Seite der Hinweis auf die ästhetische Wirkung. Zum Unterschied zu Grünewalds Definition wird hier nicht mehr speziell auf den Text eingegangen, sondern alle möglichen „Textarten“ des Comics werden nur durch das Synonym „Zeichen“ subsumiert.
Trotzdem, oder auch deshalb, werden alle formalen Bedingungen des Mediums definiert: „*Die zwei wichtigsten Aspekte sind die Anordnung von bildlichen oder anderen Zeichen zu räumlichen Sequenzen zum Ziel der Informationsvermittlung und/oder Erzeugung einer ästhetischen Wirkung beim Leser.*“[145]
Da Comics auch ohne Text auskommen können, aber eine sinnvolle Bildanordnung für eine Geschichte von Bedeutung ist, und diese Definition auch nicht auf inhaltlichen Kriterien basiert, ist sie wohl zu favorisieren. Bedeutsam ist aber auch die „räumliche Anordnung“, denn anders als zum Beispiel beim Film bestimmt der Raum im Comic auch den zeitlichen Verlauf. Diese Verbindung wird im Kapitel „4.3.4. Zeit und Bewegung“ noch genauer besprochen.
Oliver Näpel hebt fünf Jahre später, sich an McClouds Definition haltend, hervor, dass eine „*sinnvolle Anordnung der Bilder*“ zu einer „*nachvollziehbare*[n] *Narration*“ führt und dass eben eine „*Kombination von Text und Bild*“ diese Narration unterstreicht, aber „*nicht zwingend notwendig*“[146] ist. Auch Näpel rückt von der Sprache als Fixum im Comic ab.
Ein Comic ist also zu definieren als eine sequentielle Bildgeschichte, dessen Narration mit Hilfe von Zeichen, die Text genauso wie zum Beispiel Soundwords beinhalten, funktioniert.

[143] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 9. Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 10.
[144] McCloud, Comics richtig lessen, S 17.
[145] Näpel, Auschwitz im Comic, S 9.
[146] Näpel, Auschwitz im Comic, S 10.

Will Eisner und Scott McCloud legten die theoretische Grundlage der Comic-Forschung und setzten sich mit der *„Informationsvermittlung und Narration zwischen Text und Bild“*[147] auseinander.[148] Bis heute befasst sich Scott McCloud mit theoretischen Arbeiten zum Comic und auch Will Eisner war bis vor seinem Ableben 2005 noch in diesem Sinne tätig. Gemeinsam war beiden, dass sie als Comiczeichner ihre Karrieren begannen und sich von Praktikern zu Theoretikern entwickelten.

3.2.1. Doch kann schon ein Einzelbild ein Comic sein?

Ob nun schon ein einziges Bild als Comic definiert werden kann ist umstritten.
Jedoch gilt ein Einzelbild als Comic, wenn jenes eine Vor- und eine Nachgeschichte suggeriert. Das Nicht-Zeigen der Panels vorher und nachher kann auch eine Form des Erzählstils sein. So ist für Grünewald „[d]*as narrative Einzelbild* […] *die kürzeste Form* […]“*[149]* eines Comics und auch Stein, Ditschke und Kroucheva vertreten diese Meinung[150].
Auch wenn Scott McCloud auf der Basis einer anderen, noch unbestimmten und unbekannten Comicdefinition nicht ausschließt, dass ein Comic auch aus einem Einzelbild bestehen könnte, schließt er es vor dem Hintergrund seiner Definition aus. Sequentialität ist eine bedeutsame Prämisse seiner Definition, die er erst ab zwei Panels[151] gegeben sieht.
In seinem Comicbuch „Understanding Comics“, in welchem er versuchte, die theoretische Basis für die Comicforschung zu legen, zeigt er u.a. auch verschiedene bedeutsame Komponenten für den Comic und gibt dabei Anlass seine Zwei-Bild-Theorie noch einmal genauer zu betrachten. In einem einzigen Panel gibt es durchaus die Möglichkeit verschiedene Zeitpunkte und Bewegungen darzustellen, hinzu kommt, dass auch innerhalb eines Bildes die für den Comic typische Induktion möglich ist. Sie[152] ist die Basis für das Verständnis des Comics und bildet den Grundstein zur Emanzipation des Mediums als eigenständiges Medium. Als Gegenargument kann hier folgerichtig angeführt werden, das diese Komponenten des Comics auch für die Karikatur zutreffen können. Doch es kann in einem Panel eine zeitliche Abfolge dargestellt werden, was in einer Karikatur in dieser Form nicht gelingt. Die Panelsequenz kann sowohl in sich schlüssig sein als auch auf ein vorhergehendes

[147] Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 10.
[148] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 10.
[149] Dietrich *Grünewald*, Comics (Grundlagen der Medienkommunikation Bd. 8, Tübingen 2000) 12.
[150] vgl. Grünewald, Comics, 2000, S 12. vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 13. vgl. Dohm, Historisches Lernen an Comics, S 12.
[151] vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 13.
[152] Siehe Kapitel „4.3.2. Induktion“

und ein nachfolgendes Panel verweisen, welche sich in der Imagination der Rezipient_innen zu bilden haben oder eben am Blatt existieren. Wenn dies gelingt, so kann man durchaus auch bei einem einzelnen Panel von einem Comic sprechen.
Der Comic ist durch den Grundbaustein Induktion das Medium des Auslassens. Dies kann im Panel, zwischen Panels und auch auf der Ebene der Sequenz passieren. Ein einzelnes Bild bzw. Panel kann also aufgrund der Imaginationsleistung narrativ sein.
Bei dieser Auslegung ist jedoch die Induktion ein Definitionsmerkmal des Comics, welches in McClouds Definition nicht explizit erwähnt wird. Auf der Basis von McClouds Definition ist es legitim abzustreiten, dass ein Panel schon ein Comic sein kann.
Hier dürfte sich auch Hans-Jürgen Pandel anschließen, der zwar ähnlich wie McCloud einräumt, dass in einem Panel Zeit verstreichen kann, doch er hebt hervor, dass dabei keine örtliche Veränderung stattfindet und somit die Bedeutung für den Handlungsablauf nichtig ist. Diese panelimmanente Zeit ist spannend für die Lebendigkeit der Panels, aber trägt nach Pandel nichts zur Narrativität bei.[153]
Vor dem Hintergrund dieser Erkenntnis soll noch mal die Frage nach dem ersten Comic aufgegriffen werden. Wie bereits erwähnt, wird meist „The Yellow Kid“ von Richard Felton Outcault aus dem Jahre 1896 als erster Comic genannt. Hier entspricht der inhaltliche Charakter der Bildgeschichte dem Namen „Comic“. „The Yellow Kid“ ist eine humoristische Bildgeschichte, die sich durch derben Humor und sozialkritische Kommentare auszeichnet. Auch wenn der Inhalt heute kein notwendiges Definitionsmerkmal einer Bildgeschichte mehr darstellt, um dem Comic zugeordnet werden zu können, so ist es für die Suche nach dem ersten Comic als namensgebende Komponente dieses Mediums als auch als Abgrenzungskriterium für Vorläufer_innen des Comics eine Notwendigkeit. Betrachtet man diese Komponente beim ersten Comic als gegeben und konzentriert sich nun auf die Sequentialität, wird man erkennen, dass der Comic ein sich stetig veränderndes Medium ist und vielleicht gerade dadurch eine Definition schwierig zu finden ist.
Outcault hielt anfangs die sequentielle Darstellungsweise noch nicht durch. Vor allem beim „Vorläufer“ von „The Yellow Kid“, bei „Down Hogan’s Alley“ schob er immer wieder Einzelbilder ein und verhinderte somit eine sequentielle Anordnung. Gundermann sieht aber trotzdem in „The Yellow Kid“ einen typischen Comicstrip, aber erst ab 1897, da sich Outcault bis dahin zur reinen sequentiellen Darstellung durchgerungen hatte.[154]

[153] Vgl. Pandel, Comics, S 353.
[154] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 19f. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 17.

Auch Gerald Munier meinte, dass es Outcault anfangs noch nicht gelang, die typische sequentielle Narration des Comics durchzuhalten, er sieht dies erst bei Rudolph Dirks 1897 fast erfolgreich umgesetzt. Dirks schaffte es wirklich in „The Katzenjammer Kid“ mehrere Einzelbilder zu verknüpfen. Aber erst 1900 gelang es Burr Opper mit „Happy Hooligan“ die comictypische Sprache durchgehend anzuwenden.[155]
Trotzdem wurden auch schon die frühen Bildgeschichten von Outcault als Comic erkannt, obwohl die Sequentialität nicht durchgehalten wird.

3.3. Was kann der Comic? Die Forschung heute.

Eine zentrale Frage der durch die Autorencomics motivierten Comicforschung war und ist, was der Comic kann und was er darf. Dies wurde im deutschsprachigen Raum anhand des Schulcomics „Hitler“ von Friedemann Bedürftig und Dieter Kalenbach heftig diskutiert. Aber ein besonderer Meilenstein der Comicgeschichte und der Comicforschung war „Maus“ von Art Spiegelman. Diese autobiographische Holocaustgeschichte in zwei Bänden wurde sowohl in den USA als auch in Europa und hier insbesondere in Deutschland kritisiert. Die größte Angst der aufbrausenden Kritik wendete sich gegen die Fiktionalität in Geschichtscomics und die Darstellbarkeit des Holocausts in diesem Medium. Besonders in Deutschland schlug „Maus“ außerordentliche Wellen in den Medien, welche auch auf die Wissenschaft überschwappten. „Maus“ weckte Interesse. Dies lag sicher unter anderem an der Publikation in einem Album als Graphic Novel.
Das wissenschaftliche Interesse in Deutschland an „Hitler“ und an „Maus“ war aber damals eine Besonderheit, denn bis dahin waren die Superheld_innencomics das am besten erforschte Genre. Für die Geschichtswissenschaft dienten sie zur Erforschung zeitgenössischer Propaganda und des alltäglichen Lebens zur Entstehungszeit der Comics. [156]
Heute ist wohl mehr als deutlich, dass es dem Medium Comic möglich ist, alle nur vorstellbaren Themen aufzugreifen. Der Weg dorthin und besonders die Akzeptanz gegenüber dieser Errungenschaft waren schwierig zu erreichen.
Nach „Maus“ und ähnlichen Comics, die um historische Authentizität bemüht waren, wurde auch der Quellenwert[157] des Comics wissenschaftlich aber zaghaft diskutiert, da der Comic noch nicht erforscht und er auch (noch) nicht als eigenständiges und ernstzunehmendes

[155] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 23.
[156] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 45 - 47.
[157] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 67, S 107. Vgl. Scholz, Comics – eine neue historische Quelle?, S 1004 - 1010.

Medium akzeptiert war.
Erst als die Wurzeln des Mediums zumindest teilweise erschlossen wurden und eine Definition vorlag, wurde es möglich, Geschichtscomics auch analytisch zu durchdringen und in weiterer Folge die spezifischen Probleme des Mediums zu ergründen.
Diese Entwicklung zeigt auf, dass besonders Mitte/Ende der 1990er Jahre ein Ruck durch die Gesellschaft und die Wissenschaft ging und die Akzeptanz gegenüber Comics wuchs.
So schreibt Grünewald Anfang der 1980er Jahre, dass er das Gefühl habe, dass der Comic sich nun aus seiner wissenschaftlichen Belanglosigkeit herauslöse und sich aufgrund der zahlreichen neuen Genres und damit verbundenen Publikationsformen emanzipieren könne. Er war sich zu diesem Zeitpunkt nur noch nicht sicher, ob dies eine Modeerscheinung sei oder das Interesse anhalte.[158]
Ole Frahm äußert sich diesbezüglich 20 Jahre später, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Comic noch keine Gleichberechtigung erfahren habe.[159] Zu diesem Zeitpunkt liegt aber doch schon ein gewisses Spektrum an deutschsprachiger Publikation zum Comic vor, wenn auch immer noch in keinem vergleichbaren Ausmaß zur wissenschaftlichen Publikation zum Film.
2009 gaben Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein einen Sammelband heraus mit dem Titel „Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums“, in welchem der Comic als wissenschaftlicher Gegenstand behandelt wurde. Die Autor_innen stellen fest, dass seit 2002 und inklusive ihrer eigenen Publikation 2009 „Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums“[160] fünf deutschsprachige wissenschaftliche Sammelbänder veröffentlicht wurden, die sich mit dem Comic beschäftigen. In ihren Augen gelang es nun der deutschsprachigen Comicforschung (später als der englischsprachigen) sich von den wertenden Prämissen loszulösen. [161]
Der aktuellste deutschsprachige Sammelband zum Comic ist wohl „Theorien des Comic. Ein Reader“[162] von Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichert, 2011 herausgegeben. Neben der Intermedialität wird auch der feministischen bzw. eher der „queeren“ Sichtweise in einem Kapitel Tribut gezollt.

[158] Vgl. Grünewald, Comics, 1982, S 46.
[159] Vgl. Ole *Frahm*, „Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik des Comics“. In: Michael *Hein*, Michael *Hüners*, Torsten *Michaelsen* (Hgg.), Ästhetik des Comic (Berlin 2002) 201 - 216 hier: 201.
[160] Vgl. Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009).
[161] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 8f.
[162] Vgl. Barbare *Eder*, Elisabeth *Klar*, Ramón *Reichert* (Hgg.), Theorien des Comics. Ein Reader (Bielefeld 2011).

Auch wenn das Medium Comic bis heute eher stiefmütterlich behandelt wird, vor allem vor dem Hintergrund des über 100-jährigen Bestehens und der großen Verbreitung in allen Gesellschaftsschichten, traut man *„in den meisten wissenschaftlichen und intellektuellen Kreisen“*[163] Comics nun alle Aufgaben zu. Jedoch werden Neuerscheinungen des journalistischen oder biografischen Comics kaum beachtet, solang sie nicht auf Comic-Messen bzw. in Comic-Zeitschriften ausgezeichnet werden.[164]
Nun geht die aktuelle Forschung dahin, den Comic zwar als populärkulturelles Medium[165] zu definieren, doch ihn auch als „neunte Kunst“[166] zu begreifen und als (historisch) sinnbildend[167] zu verstehen. Der Comic als „neunte Kunst“ war der Schritt zur Selbstständigkeit, zur Akzeptanz als eigenes Medium. [168]
Nun wird das Medium (noch nicht endgültig) erforscht und versucht sich von dem Ruf der Trivialität und der „Un-Kunst“ loszulösen. Doch schon ab den frühen 1980er Jahren wird ihm konstatiert, das Medium zu bleiben, das er ist – ein populärkulturelles.[169] Es stellte sich immer wieder die Frage, wozu der Comic wirklich tauge, was er leisten könne und wo seine Grenzen liegen? Heute wird ihm im historischen Kontext sogar die Möglichkeit zur historischen Quelle[170] postuliert und besonders aufgrund seiner Bimedialität[171] wird ihm die Bildung von Geschichtsbewusstsein[172] zugesprochen.

3.4. Intermedialität und die Zukunft der Comicforschung

In einem der vorigen Kapitel wurde davon gesprochen, dass die Interdisziplinarität in früheren Zeiten noch kein allzu wichtiges Axiom in den Wissenschaften war. Dies veränderte sich aber insbesondere durch den „cultural turn“, welcher seinen Höhepunkt in den 1980er Jahren hatte. Der „cultural turn“ postulierte ein wissenschaftliches Vorgehen über die eigenen fachbezogenen Grenzen hinaus. Es wird angestrebt, die benachbarten Wissenschaften wahrzunehmen und mit ihnen zu „kooperieren“, ein Gedankenumschwung der wissenschaftlichen Forschungseinstellung, die, bezogen auf Schrift und Bild, Gotthold Ephraim Lessing im 18. Jahrhundert in die Welt setzte.

[163] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 47.
[164] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 47.
[165] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 13f.
[166] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 87.
[167] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 89.
[168] Vgl. Kapitel „2.1.7. Geschichtscomic“
[169] Vergleiche Kapitel „3. Comics im wissenschaftlichen Diskurs“
[170] Vergleiche Kapitel „3. Comics im wissenschaftlichen Diskurs“
[171] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 12.
[172] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 74 - 79.

Lessing trennte Bild und Text strikt. Er hielt fest, dass das Bild nicht die gleiche poetische Wirkung erreiche, wie das Wort. Es sei dem Bild nicht möglich zwei Zeitpunkte gleichzeitig zu zeigen bzw. darzustellen, dies sei der Dichtung vorbehalten. Das bedeutet im Weiteren, dass er dem Bild nur eine in sehr geringem Maße ausfallende erzählerische Komponente zugesteht.[173]

Nun wurde und wird eine Forschung angestrebt, die „grenzüberschreitend" ist. Daraus entwickelte sich die Intermedialitätsforschung, die *„die verschiedenen Zeichen gegeneinander ausspiel[t]"*[174] und dabei eine neue Trennlinie zwischen Hoch- und Populärkultur zieht. Für die Intermedialitätsforschung sind *„Literatur, Zeitungen, Oper, Popmusik, Malerei, Film, Videokunst und eben auch Comics gleichberechtigte mediale Phänomene"*[175]. Sie versucht herauszufinden in welchen Formen sie sich gegenseitig zitieren, aufeinander beziehen, und Methoden und Stilmittel voneinander kopieren. Dabei soll auf kulturelle und auch kulturhistorische Beziehungen eingegangen werden.[176]

Im Kontext Comic bedeutet dies, dass diese Forschung auf Text-Bild-Kombinationen achtet. Sie will dabei nicht herausfinden, ob nun das Bild oder der Text wichtiger ist, sondern geht vom Faktum der Kombination und somit der gleichgewichtigen Bedeutung dieser beiden aus. Es wird viel mehr danach gefragt, welchen Unterschied die Verschiedenheiten und Gleichheiten von Wort und Bild bringen und warum es von Bedeutung ist, wie die Bilder und Wörter aneinander gereiht, vermischt oder getrennt sind. Doch es soll dabei nicht nur die Bild-Text-Kombination per se untersucht werden, denn das intermediale Erzählen beinhaltet auch das *„Seiten- oder Tableaulayout, die Reihenfolge der Panels, Bewegungslinien, die Beobachterposition, die Körpersprache und Mimik der Figuren, die Darstellung von Zeit und Raum und den Einsatz von Farbe bzw. Helligkeit und Dunkelheit"*[177]. Auch das Rezipieren von Comics muss untersucht werden, da hier nicht nur Wörter, sondern auch Bilder „gelesen" werden. Schon die Gestaltung der Schrift hat einen ikonischen Faktor, denn so werden *„Intonation, Tonlage, Atmosphäre etc."*[178] ausgedrückt.[179] Daneben gibt es auch noch verschiedene Medienzitate zu beachten, die in Comics von Fotos, Malereien, Bildhauereien oder zusammengesetzten Kunstwerken herrühren können.[180]

---

[173] Vgl. Grünewald, Comics, 2000, S 17.
[174] Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 59.
[175] Ebda.
[176] Vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 59.
[177] Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 73f.
[178] Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 63.
[179] Vgl. Ebda.
[180] Vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 74. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 86.

Auch die Sprache fungiert als „*visueller Bedeutungsträger; sie wird auf simultane und sequentielle Weise rezipiert.*“[181] Diese simultane und sequentielle Art des Rezipierens ermöglicht es aus den beiden Teilen „Panel“ und „Zwischenraum“ (=“Hiatus“, die Zwischenräume der Panels) einen Handlungsablauf herzustellen, denn so werden im Hiatus Bilder mitgedacht – eine bereits erwähnte Grundfunktion des Comics, die Induktion. Genau dieses Füllen der Zwischenräume oder auch „gutter“ mit Handlungen durch Imagination ist das, was den Comic ausmacht. Weder Film noch Theater fordern dieses Ausmaß an Imaginationsleistung von den Rezipient_innen wie der Comic. In der Regel wird zwischen jedem Panel die Leser_inschaft Mitautor_in. [182]

Der Comic ist eine multimediale Gattung. Daher wurde eine Methodologie entwickelt, die von einer künstlerischen oder einer philologischen Analyse ausgeht. Eine Text-Bild-Kombination erfordert einen methodischen Zugang durch die Diskursanalyse, Hermeneutik, Narratologie, Ikonografie und Semiotik. Da Comics nun als narrative Kunst definiert wurden, sollte die durch die Text-Bild-Kombination getragene Erzählung vor diesem Hintergrund untersucht werden. Die intermediale Narrativität macht den Comic zu einem besonderen und eigenständigen Medium. Jedoch befindet sich die narrative Forschung in einem Wandel. Es wird versucht, die Grenzen der narrativen Künste aufzubrechen und somit neue Forschungszugänge zu ermöglichen. Damit soll es „einfacher“ sein, narrative Forschungsverfahren auf andere Bereiche zu transferieren und in weiterer Folge vorhandene Theorien zu überarbeiten oder gar neue zu entwickeln. Besonders wichtig wäre in diesem Zusammenhang auch die Entwicklung einer neuen Terminologie, vor allem im Hinblick auf die geschichtswissenschaftliche Comicanalyse.[183]

Das Problem der Comicforschung liegt u.a. auch darin, dass das vorhandene Vokabular und Werkzeug für die Forschung nicht weiter entwickelt wurde. Außerdem gibt es bis jetzt kaum aktuelle Untersuchungen zur Comic-Serie. Die Intermedialitätsforschung ist jung, daher ziehen kaum Methoden Bild und Text bei einer Analyse gleichwertig ins Kalkül. Hoppeler, Etter und Rippl stehen der Entwicklung der Intermedialitätsforschung aber positiv gegenüber.[184]

Der Aufbruch der Grenzen innerhalb der narrativen Forschung soll die Gleichwertigkeit von Bild und Text erzielen.

[181] Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 63.
[182] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 68 - 77.
[183] Vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 60.
[184] Vgl. Hoppeler, Etter, Rippl, Intermedialität in Comics, S 58f.

Am Weg zur Intermedialität, getragen vom „cultural turn“, platziert sich auch Scott McCloud. Seine vielzitierte Definition fußt auf den Stichwörtern Sequentialität und Narration. Exakt jene Begriffe sind auch als zentrale Bausteine der modernen Comicforschung im Rahmen der Intermedialität zu verorten. Darüber hinaus führte der „cultural turn“ und die Neunivellierung der Grenze zwischen Hoch- und Populärkultur dazu, dass die Populärkultur als solche nicht mehr unbedingt als notwendigerweise trivial bewertet wird. Durch das Interesse der kulturwissenschaftlichen Universitätsbereiche an den Populärkulturen wird dem Comic schlussendlich sogar vorgeschlagen, eine Sparte der Populärkultur zu bleiben, was aber nicht bedeutet, dass Qualitätssteigerungen in diesem Rahmen nicht möglich sind. Dies zeigen auch zahlreiche qualitativ hochwertige Comics wie „Persepolis“ von Marjane Satrapis, „Barfuß durch Hiroshima“[185] von Keiji Nakazawa und „Maus“ von Art Spiegelman.
Stein, Ditschke und Kroucheva erklären in ihrem Artikel „Birth of a Notion“[186], warum denn der Comic ein populärkulturelles Medium ist und verwenden darin in den Grundzügen jene Merkmale, die den Comic definieren. So schreiben sie, dass der Comic ein populärkulturelles Medium ist, da Kombinationen aus Bild, Symbolen und Schrift Verwendung finden und in unterschiedlichen Formen gestaltet werden. Die sequentielle Anordnung, der Hiatus und das meist serielle Erscheinen werden genauso thematisiert wie die Verwendung von anderen Medien im Comic. Daher ist die Schlussfolgerung möglich, dass der Comic das grundlegende populärkulturelle Medium ist.

Diese (neue) Akzeptanz gegenüber dem Comic fußt also im Grunde auf der kulturellen Wende des 20. Jahrhunderts und den damit verbundenen neuen Forschungszugängen sowie den Kulturwissenschaften und damit auch einer sich verändernden Bedeutung des Begriffs Populärkultur. Wurde populäre Kultur vor allem im deutschsprachigen Raum, aber auch im angloamerikanischen Raum in der Mitte des 20. Jahrhunderts noch mit Massenkultur gleichgesetzt und als eine Art proletarische Kultur empfunden, so änderte sich diese Definition aufgrund der Ausbreitung von populärer Kultur durch die neuen Kommunikationsmedien und der damit verbundenen größeren Bedeutung für die Gesamtgesellschaft. [187]
Die „Kulturelle Wende“ um 1980 ist ein Schritt in die Richtung, sich von Populärkultur nicht abschrecken zu lassen, sondern im Gegenteil sie ernst zu nehmen und zu erforschen.

[185] Vgl. Keiji *Nakazawa*, Barfuß durch Hiroshima (übersetzt ins Deutsche von Hans Kirchmann) (Reinbeck bei Hamburg 1982).
[186] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 13f.
[187] Vgl. Brockhaus Enzyklopädie Online, populäre Kultur, [21]2005-2013, online unter: http://www.brockhaus-enzyklopaedie.de/be21_article.php (01.03.2013).

„Denn Populärkultur kann Vieles: Sie kann eine ganze Bevölkerungsgruppe denunzieren und dabei gleichzeitig ein neues Medium etablieren, […]; sie kann ihre Ursprünge maskieren und dabei eine immense globale Wirkung entfalten, wie es Mickey Mouse tut; und sie kann sich selbstreflexiv mit Vorgängen der kulturellen Verschmelzung und Hybridisierung auseinandersetzen, wie es Spiegelman und andere Comic-Zeichner in ihren Werken tun.“[188]

Natürlich gibt es zu dieser Bewegung auch Gegenströmungen, doch die Akzeptanz, wie man in der Entwicklung der Comicforschung sieht, steigt.
Nun stellt sich aber die Frage, was diese Erkenntnisse für die Comicforschung im Allgemeinen, aber im Besonderen für die Geschichtswissenschaft bedeutet. Wie kann sie den Comic sehen, nutzen und analysieren, auch vor dem Hintergrund der Intermedialität und dem Comic als multimedialer Gattung. Anhand von diversen Comics kann man erkennen,

„dass normative Vorstellungen von Comics als ‚billiger' und minderwertiger Unterhaltungsform wenig hilfreich sind, wenn es darum geht, die Geschichte und die Spielarten dieses Mediums zu beschreiben und zu verstehen gegenüber der sogenannten Bildungskultur.“

Es ist bei Comics auch hilfreich, von den typischen Zugängen zur Kunst wie Originale und Genies wegzugehen und einen populärkulturellen Blick zu wählen, um die Vorgänge dieser Kultur zu beleuchten.
Damit dies gelingen kann, muss zuvor die Funktionsweise des Comics verstanden werden.

4. Grammatik des Comics

Der Comic ist ein intermediales Medium. Text und Bild bedingen sich gegenseitig. Diese beiden Komponenten des Comics sind gleichwertig und bilden eine neue Sprache. Dies wurde von der Ästhetik lange nicht erkannt, da sie davon ausging, dass durch die kombinierte Darstellung immer einer der beiden Teile zu kurz kommen und somit „Triviales“ entstehen würde. *„Der gelungene Comic kombiniert jedoch Funktionen von Bild und Sprache zu einer eigenen ‚Wirklichkeit' – dem erzählenden Bild.*“[189] Die Zusammenarbeit von Text und Bild

[188] Vgl. Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 20.
[189] Munier, Geschichte im Comic, S 49.

bringt in diesem Fall die Realität des Comics näher an die Konsument_innen. Eine Besonderheit des Comics ist auch, dass er aufgrund seiner Bimedialität rasch lesbar ist, da eine gewisse „assoziative Vieldeutigkeit", die sowohl Bild als auch Text für sich stehend haben, fehlt.
Den narrativen Charakter erhält der Comic aber noch durch ein zusätzliches formales Element, die Symbolik.[190]

4.1. Vokabular und Sprache des Comics

„Wörter, Bilder und andere Symbole sind das Vokabular der Sprache, die wir Comic nennen."[191]

4.1.1. Bild

Schlägt man einen Comic auf, so fällt der Blick zuerst auf die Bilder. *„Bilder sind Informationen, die sinnlich wahrgenommen werden. Wir brauchen keine besondere Ausbildung, um sie zu „verstehen". Die Botschaft ist unmittelbar verständlich."*[192] Je abstrakter solch ein Bild ist, d.h. je mehr von der Realität in der Darstellung abstrahiert wird, desto eher muss es bewusst erfahren werden.[193]
Doch auch wenn ein Bild naturalistisch ist, gibt es einen Nachteil, der auch beim Foto, Fernsehen oder Film auftritt. Die Wirklichkeit ist immer komprimiert dargestellt, da nur ein Ausschnitt von ihr gezeigt werden kann.[194]
Das Gute an den Bildern im Comic ist, dass sie in diesem Medium kaum irgendwelchen physikalischen Gesetzen unterworfen sind und somit auch eine Bandbreite von Symbolen darstellen können.[195]
Diese *„Bilder werden hauptsächlich durch Stil, Technik, Farbe und Material näher klassifiziert"*[196]. Es gibt viele verschiedene graphische Stile. Je nachdem, welcher Stil angewandt wird, kann eine Comickünstlerin bzw. ein Comickünstler die narrative Gestaltung beeinflussen. Die Grafik umfasst zum Beispiel die Farbgebung und den Zeichenstil. So lenkt

[190] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 49.
[191] McCloud, Comics richtig lesen, S 55.
[192] McCloud, Comics richtig lesen, S 57.
[193] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 57.
[194] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 51.
[195] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 60f.
[196] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 60.

die Farbgebung eher auf Formen und Konturen, der Einsatz von Schwarz-Weiß richtet den Blick dagegen stärker auf den Inhalt bzw. die Idee, die vermittelt werden soll. Somit steht bei Schwarz-Weiß-Comics der Inhalt über der Form, was eine Annäherung an die Sprache erkennen lässt. [197]

4.1.2. Text

Die „*Schrift ist Information, die bewusst erfasst werden muss. Die abstrakten Symbole der Sprache zu entschlüsseln erfordert Zeit und spezielle Kenntnisse*.“[198]
Der Einsatz von Text ist nicht unbedingt eine Notwendigkeit in einem Comic, aber wird doch in der Regel getätigt. Es gibt drei mögliche Formen des Texteinsatzes: den Blocktext, die Sprechblase und die Lautmalerei. Der Blocktext befindet sich meistens am oberen oder unteren Bildrand – zumindest bei westlichen Comics. Hier werden Situationen beschrieben, Kommentare, Vorhersagen und Authentizitätsbeteuerungen getätigt, die Überbrückung von Raum und Zeit erklärt und auch eine Metanarration verfolgt. Die eigentliche wörtliche Sprache des Comics ist die Sprechblase. Sie ist eine mit „*Text gefüllte Ellipse, die eine wörtliche Rede oder Gedanken anzeigt*“. Durch „Sprechblasenränder“ können Personen zu den wörtlichen Reden zugeordnet werden, und es gelingt durch Sprechblasen auch Lautstärke, Tonfall, Gemütsverfassung, Klang des Dialogs, Motivationen und Intentionen auszudrücken. So bedeutet eine leere Sprechblase zum Beispiel auch Sprachlosigkeit, Ratlosigkeit oder Unverständnis. Flüche werden symbolhaft dargestellt, Ausrufe unterstreichen den emotionalen Zustand und die Schriftart kann zum Beispiel Auskunft darüber geben, woher die sprechende Person kommt. So kann auch Text symbolische Bedeutung in sich tragen.
Bekannt ist der Comic neben seinen Sprechblasen aber auch für Lautmalerei. So werden Soundwords zur additiven Aufgabe des Bildes eingesetzt.[199] Diese Soundwords werden auch Onomatopöien genannt.[200]
Wichtig für die graphische Sprache des Comics sind neben der Reihung der Panels auch die Anordnung und eben die Gestaltung der Texte im Comic. So wird zum Beispiel durch die Sprechblase oder durch Textkasten anderes vermittelt als durch Fließtexte.[201]

[197] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 196 – 200.
[198] McCloud, Comics richtig lesen, S 57.
[199] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 62f.
[200] Vgl. Grünewald, Comics, 2000, S 14.
[201] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 57.

4.1.3. Symbol

Neben Bild und Text wurde bereits noch ein weiteres wichtiges Element des Comics erwähnt, das Symbol.

> *„Symbole können als Zeichen für eine Person, einen Ort, eine Sache, oder eine Idee stehen. Nichtbildliche Symbole bezeichnen abstrakte Inhalte, sie haben eine konstante, unveränderliche Bedeutung und ihre Formen haben keinen Einfluss auf diese. Bei bildlichen Symbolen hingegen ist die Bedeutung nicht fixiert und variiert in Abhängigkeit von der Form“.*[202]



Abbildung 1: Symbole praktischer Gebrauch

Es gibt also verschiedene Arten von Symbolen. Zuerst soll hier erwähnt werden, dass das Emblem als Kategorie für das Symbol gilt. Dann gibt es Symbole für den praktischen Gebrauch, hier sind „*Symbole der Sprache, der Wissenschaft und der Kommunikation*“[203] gemeint (siehe Abb. 1). Weiters gibt es bildliche Symbole, also Symbole die Abbildungen von etwas sind (siehe Abb. 2). Diese bilden also ein Original ab, dabei ergibt sich aus der Ähnlichkeit zum Original die Symbolhaftigkeit. Hierzu gehören visuelle Metaphern wie Totenköpfe, Blitze, Wolken, Sterne, Tränen oder auch die altbekannte Glühbirne, die eine Idee symbolisiert[204]. „*Bei den nicht-bildlichen Symbolen ist die Bedeutung unveränderlich und eindeutig, da sie abstrakte Inhalte bezeichnen, hat ihre Form keinen Einfluss auf ihre Bedeutung*.“[205] Das abstrakteste „Bild“ ist das Wort.[206]

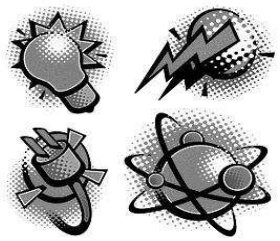


Abbildung 2: bildliche Symbole

Ein Bild wird umso abstrakter je größer die Reduktion ist. Ein gezeichnetes Gesicht, welches bemüht naturalistisch ist, ermöglicht es den Zeichner_innen nicht, in jener Weise eine Information zu vermitteln, wie es bei einem abstrakteren cartoonhaften Gesicht möglich ist. Hier wird das Gesicht auf jene Informationen „hinuntergebrochen“, die die Künstler_innen

[202] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 63f.
[203] McCloud, Comics richtig lesen, S 35.
[204] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 61.
[205] McCloud, Comics richtig lesen, S 36.
[206] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 35f.

vermitteln wollen. Je cartoonhafter eine Figur ist, umso mehr Menschen stellt sie dar, bzw. umso leichter ist die Identifizierung für die Rezipient_innen mit der Figur. [207]
Besonders Nebenrollen werden gerne symbolhaft dargestellt, da somit schnell und einfach eine Charakterisierung erreicht wird. Es werden daher oft stereotypische Imaginationen verwendet, um Figuren darzustellen, bei denen eine ausgeprägte individuelle Charakterisierung nicht vonnöten ist. Genau dieser Baustein des Comics kann gefährlich sein. Hier ist das größte Potential *„für Propaganda und ideologische Beeinflussung"*[208] zu finden. Diese Anwendung von Klischees vereinfacht den Zeichenvorgang, aber auch den Rezeptionsvorgang, da diese Reduktion der Informationen eine leichtere Identifikation mit den Figuren ermöglicht. Je größer die Identifikationsstärke der Leser_innenschaft mit den Figuren ist, umso mehr Emotionen werden bei der Rezeption ausgelöst.[209]

Um einen Comic verstehen zu können, müssen diese drei Elemente miteinander in Bezug gebracht werden sowohl von den Künstler_innen als auch in weiterer Folge von den Rezipient_innen. Dabei ist wichtig, dass sich der Comic auf *„der Basis von gemeinsamen visuellen Erfahrungen von Comic-Künstlerinnen und –konsumentinnen."*[210] befindet.[211] Vereint können diese Bausteine des Comics in einem Panel bzw. in einer Sequenz werden.

4.2. Funktionsweise des Comics



Abbildung 3: Funktionsweise

[207] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 36 – 38.
[208] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 64.
[209] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 64f.
[210] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 64.
[211] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 66.

4.2.1. Panel

Ein Panel ist die Umrahmung einer räumlichen Darstellung eines Bildes. Diese Panels werden mit Inhalt gefüllt, aneinander gereiht und bilden somit eine narrative Struktur. Diese Geschichte wird im westlichen Teil der Welt in der Regel von links oben nach rechts unten gelesen, im asiatischen Raum aber von rechts unten nach links oben. Eine Spezialität des Comics ist, dass man im Gegensatz zum Film immer einige Panels auf einmal sieht und dies die Lesequalität steigert bzw. das Leseerlebnis intensiviert[212]. Im Gegenzug zu einer Fotografie findet in einem Panel nicht notgedrungener Weise eine Momentaufnahme statt, denn die räumliche Darstellung des Comics führt zu einer Darstellung von Zeit, die sich durch andere Elemente als sie dem Wort zukommen auch im Panel zeigen lässt. So wird durch Bewegung, innerhalb eines Panels oft durch Speedlines (siehe Abb. 4) vermittelt, Zeit dargestellt. Auch die direkte Rede symbolisiert das Verstreichen von Zeit. Die Panels sind meist rechteckig, quadratisch, kreis- oder sternförmig. Besonderheiten der Inszenierung sind das Weglassen eines Panels oder die Gestaltung eines Panels über eine ganze Seite hinweg, auch als „Splashpanel“ bezeichnet.[213]

Der Rahmen des Panels wird Habitus genannt, und mit seiner Hilfe können die zeitliche Ebene und der Lesefluss der Rezipient_innen geregelt werden. Der Habitus ermöglicht auch Empfindungen auszudrücken oder den Zeitrahmen zu ummanteln. Ist der Habitus undeutlich oder verwaschen, so kann er Erinnerung symbolisieren.

Der Comic ist keine durchgehende Erzählung wie der Film. Zwischen den einzelnen Panels findet sich ein Leerraum. Diesen Leerraum nennt man Rinnstein, „gutter“, „gap“ oder Hiatus. Um zu verstehen, was im Hiatus geschieht, muss Imaginations- bzw. Induktionsarbeit von den Rezipient_innen geleistet werden. Dabei kommen auch Emotionalisierung und Synästhesie zum Wirken. Wenn mehrere Panels nacheinander eine kleine Sinneinheit ergeben, so nennt man das Sequenz.[214]

Die Sequenz ist die narrative Struktur des Comics. Die Reihung bzw. Abfolge der Panels trägt für den Erzählfluss und die Handlungskontinuität Verantwortung. Hierbei dient die „*Zeit als eine Funktion von Bildraum und Text*“ und der Habitus als „Schnitt“, um ein Ursache- und Wirkungskontinuum darzustellen.[215]

[212] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 57.
[213] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 66f.
[214] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 59, S 66f.
[215] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 57.

4.2.2. Induktion

Um als Rezipient_in eine Sequenz erkennen und verstehen zu können, muss der Hiatus überwunden werden. Dies wird umso schwieriger, je größer die Zeitunterschiede zwischen zwei aufeinander folgenden Panels sind.[216] Doch wie kann der Hiatus überwunden werden? Dies passiert durch Imagination im Zusammenspiel mit Induktion. Induktionsleistung wird auch im Film und noch mehr im Fernsehen verlangt. Doch der Comic ist jenes Medium, welches am stärksten auf Induktion basiert. Man könnte den Vorgang im Comic so erklären, dass aus zwei Bildern ein Gedanke wird. Die Induktion ist also die Grammatik von visuellen Symbolen, die wiederum das Vokabular des Comics sind. [217]
Scott McCloud erklärte die Wirkung der Induktion in einem Satz, der zugleich auch eine kurze Erklärung – keine Definition – für den Comic generell abgeben könnte. Er verdeutlicht hier, welche grundlegende Bedeutung die Induktion im Comic innehat.

> „*Comic-Panels zerlegen Zeit und Raum zu einem abgehackten, stakkatohaften Rhythmus getrennter Augenblicke. Aber die Induktion ermöglicht es uns, diese Augenblicke zu verbinden und gedanklich eine in sich zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit zu konstruieren.*“[218]

Während der Hiatus bei Film und Fernsehen zwangsweise und regelmäßig ist, ist er beim Comic je nach narrativer Struktur einsetzbar und somit das wichtigste Mittel, um Zeit und Bewegung zu suggerieren.[219] Dies ergibt sich auch aus dem Umstand, dass der Comic an und für sich ein monosensorisches Medium ist. [220] Während der visuelle Sinn im Comic die tragende Rolle spielt, wird weder dieser noch ein anderer Sinn im Hiatus direkt angesprochen, „*und genau deshalb werden hier alle Sinne aktiv*“[221]. Man könnte den Einsatz der Induktion[222] als einen stummen Tanz der Realität mit der Imagination bezeichnen. Es gibt wohl kein anderes



Abbildung 4: Induktion I

[216] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 68 – 70.
[217] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 73 - 75.
[218] McCloud, Comics richtig lesen, S 75.
[219] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 76f.
[220] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 94.
[221] McCloud, Comics richtig lesen, S 97.
[222] McCloud stellte dazu Techniken vor, welche aber nur als Richtlinien gelten sollen. Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 78 – 81.

Printmedium, das seinen Rezipient_innen gleichzeitig so viel gibt und von ihnen verlangt. Dies führt zum Kern des Mediums Comic. Die Induktion ist jener Aspekt, der den Comic zu einem eigenständigen Medium klassifiziert![223] Denn sie ist nicht nur zwischen den Panels, sondern auch direkt in den Panels zu leisten.[224] In Abbildung 5 wird von den Rezipient_innen gefordert, ein „N“ im Panel zu erkennen, dazu muss die Vorstellungskraft aktiviert werden, denn auch wenn es da ist, ist es in einer unüblichen Form dargestellt.

Auch das Erkennen der Anordnung von Panels und deren gebildete elementare Reihenfolge fordern Induktionsleistung.[225] Das schließt die Hinweise in den einzelnen Panels ein, die sich auf die nächsten zu lesenden Panels beziehen. Somit kann die Leserichtung der Erzählung eingehalten werden, wenn es auch Künstler_innen gibt, die diese Hinweise absichtlich nicht geben. Diese Hinweise sind Teil eines Verweissystems. Wird von einer Person gesprochen oder kommt sie das erste Mal im Comic in einem Panel vor, so ist das die „Setzung“. Auf diese gesetzte Figur verweist eines der nachfolgenden Panels, indem zum Beispiel von ihr gesprochen wird oder ein Ausschnitt gezeigt wird, der unwiderruflich zu dieser Figur gehört. Diesen Vorgang nennt Pandel „Verweis“. Die Wiederaufnahme geschieht, wenn die Figur wieder als Ganzes in einem Panel erscheint. Somit wird eine Verknüpfung zwischen den Bildern erreicht und diese erhalten Sinn. Die Verknüpfung führt dazu, dass zeitliche und inhaltliche Zusammenhänge hergestellt werden können. In einem Comic stecken viele unterschiedliche Geschichten, und die Künstler_innen leiten auf die „eine“ Geschichte hin. Dieses „pikturale Verweissystem“ thematisierte Hans Jürgen Pandel in Aufsätzen 1994[226] und 2010[227].



Abbildung 5: Induktion II

Gundermann führt noch aus, dass das pikturale Verweissystem auch Medien- bzw. Kunstzitate miteinschließt. Comics als Kunstform beziehen sich auch auf Kunst und fordern teilweise von den Leser_innen eine kunstgeschichtliche Vorbildung, um eine erfolgreiche Induktion erreichen zu können. Gelingt dies nicht, kann der Comic nicht verstanden werden bzw. seine intellektuellen Anspielungen gehen verloren. Oftmals werden

[223] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 100.
[224] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 94.
[225] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 75.
[226] Vgl. Hans-Jürgen *Pandel*, Comicliteratur und Geschichte. Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewusstseins. In: Geschichte Lernen Heft 37 (1994) 18 – 26 hier 20f.
[227] Vgl. Pandel, Comics, S 357 – 359.

Kunstzitate integriert, d.h. dass berühmte *„Bilder, Plastiken oder klassische literarische Texte“*[228] in für den Comic reduzierter Form eingesetzt werden.[229]
Pandels Verweissystem ist nach Gundermann aber nicht ausreichend. Besonders am Beispiel von Geschichtscomics und zeitlichen Rückblenden wird dies bewusst. Denn diese können vor allem dann verstanden werden, wenn auch die Hintergründe in den Panels sich verändern.[230] Jedoch ist sich Pandel dessen bewusst und führt aus, dass das pikturale Verweissystem nicht nur von Bild auf Bild, sondern auch von Text auf Bild und vice versa funktioniert.[231]
Munier verdeutlicht wiederum, dass besonders der Geschichtscomic von wiederholenden Hintergründen lebt, da dies dem_der Konsument_in helfen soll, sich mit der Hauptfigur stärker zu identifizieren. Diese Identifikation gelingt eher, wenn sich die Leser_innenschaft nicht bei jedem Bild neu orientieren muss, sondern die Umgebung der Handlung schon bekannt ist. Jedoch muss eine gewisse Vorstellungsleistung erbracht werden, um einen Comic verstehen zu können. Die Künstler_innen schaffen sozusagen das „framework“, ein Setup für die Umrahmung, und die wahre Geschichte wird von den Leser_innen ausgefüllt.[232] *„Comics selbst erzählen also gar nicht im üblichen Sinne, sie bieten dem Betrachter lediglich einen kohärenten Rahmen, den dieser ausfüllen muss.“*[233]

4.2.3. Identifikation

Ähnlich wie bei wiederholenden Hintergründen ist es auch mit dem abstrakten Zeichenstil, dem Cartoon zum Beispiel. Eine Botschaft wird durch weniger Details direkter transportiert. Man schenkt den Botschafter_innen weniger Aufmerksamkeit und konzentriert sich stärker auf die Botschaft selbst, wenn diese „einfach“ gezeichnet ist.[234]
Je abstrakter eine Figur dargestellt ist, d.h. je cartoonhafter sie ist, umso mehr Menschen kann sie darstellen, was auch bedeutet, dass sich mehr Menschen mit ihr identifizieren können. Ein Cartoon erfreut sich solch großer Beliebtheit, da wir uns darin selbst sehen können. Während wir mit anderen Menschen interagieren und sie dabei vor uns stehen, können wir das Gesicht des Gegenübers genau betrachten und in all seinen Einzelheiten erkennen. Von uns selbst herrscht aber immer nur eine strukturelle Idee unseres momentanen und oft auch generellen

[228] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 86.
[229] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 86.
[230] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 70.
[231] Vgl. Pandel, Comics, S 357f.
[232] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 70. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 67.
[233] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 70.
[234] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 44f.

Aussehens vor. Wir sehen nicht, wie wir aussehen, wenn wir lachen (außer es ist ein Spiegel zugegen), aber wir wissen, dass wir es tun, weil wir es dem Gesicht befehlen. Diese Idee unseres aktuellen Aussehens kommt einem cartoonhaften Gesicht sehr nahe. Wir abstrahieren uns selbst zu einem einfachen schematischen Äußeren, einer Reduktion auf das Minimale.[235] Dieser Vorgang ermöglicht es den Rezipient_innen auch, sich mit den Protagonist_innen zu identifizieren. Dieser Umstand wird in Comics oft genutzt, indem auf naturalistischen Hintergründen cartoonhafte Figuren gezeichnet werden, um sich mit den Protagonist_innen (z.B. „Tim und Struppi“) identifizieren zu können. Auch Art Spiegelman hat in „Maus“ dieses Phänomen genützt.

„*Ein Cartoon ist wie ein schwarzes Loch, in das unser Ich und unser Bewusstsein eingesogen werden […] eine leere Hülle, in die wir schlüpfen und die es uns ermöglicht, uns in einer anderen Welt zu bewegen*.“[236]

4.2.4. Zeit und Bewegung

Auch in der Comic-Welt gibt es Zeit, die u.a. durch die Induktion zwischen und auch in den Panels empfunden wird. Aber auch durch Gezeichnetes bzw. durch die Darstellung von gewissen Elementen des Comics wird die Zeit abgebildet. So können Panels durch die Art und Weise ihres Hiatus (Rahmen), das Verstreichen von Zeit abbilden. Sowohl ein randloses Panel (ohne Habitus) als auch ein angeschnittenes Panel können Zeitlosigkeit vermitteln.[237] Ein besonders einfaches Mittel, um eine Zeitdauer anzuzeigen, ist das Wort. Lautmalereien und gesprochene Wörter, dargestellt meist in Sprechblasen, benötigen immer eine gewisse Zeit, um ausgesprochen und gehört zu werden. Dies liegt daran, dass diese direkten Reden und Lautmalereien oder auch „Soundwords“ in der Realität Schall sind. Schall ist in Bewegung und Bewegung benötigt Zeit. Während stumme Panels zu „richtigen“ (dem Foto ähnlichen) Augenblicken werden können und auch Untertitel diese Momente bewahren können, heben z.B. Wörter der direkten Rede diesen Augenblickscharakter eines Panels auf und bewirken somit ein szenenhaftes Bild.[238]

„*Als wir lernten, Comics zu lesen, haben wir gelernt, Zeit räumlich wahrzunehmen, denn in der Comic-Welt sind Zeit und Raum ein und dasselbe*.“[239] Vergleicht man den Comic in diesem Fall mit dem Film, kann man folgende Schlussfolgerung ziehen: Was die Zeit für den

[235] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 39 - 44.
[236] McCloud, Comics richtig lesen, S 44.
[237] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 108 - 110.
[238] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 103 - 106.
[239] McCloud, Comics richtig lesen, S 108.

Film ist, ist der Raum für den Comic. Der Animationsfilm ist zum Beispiel auch eine visuelle sequentielle Kunst, jedoch werden die Einzelbilder immer auf eine Fläche projiziert, sie folgen also zeitlich aufeinander, während der Comic Raum einnimmt, da die Bilder neben bzw. nacheinander angeordnet sind, um die verstreichende Zeit darzustellen.[240]
Doch eben nicht nur der Raum und die Zeit korrelieren miteinander, auch die Bewegung bedingt die Zeit.[241] Die Darstellung von Bewegung im Comic ist relativ jung, zumindest unter der Prämisse, dass es den Comic seit dem Altertum gibt. Definiert man aber „The Yellow Kid“ als ersten Comic, so ist die Darstellung von Bewegung im Comic schon lange ein Thema. Die ersten Auseinandersetzungen mit der Darstellungsweise von Bewegung in Bildern beweisen die „Futuristen“ und auch Marcel Duchamp. Beide legten hier richtungweisende Ideen für den Comic vor, aber verloren alsbald wieder das Interesse an diesen Bemühungen, während sich der Comic bis heute damit auseinandersetzt und dieses Element weiter entwickelt. Abgebildet wird Bewegung mit Hilfe von Bewegungslinien, bzw. „Speedlines“, oder auch „Actionlines“. Die Bewegungslinien entwickelten sich von unstrukturierten Strichen zu schematischen Darstellungen, die durch weitere Bemühungen und Ideen sogar teilweise so wirken, als hätten sie ein Eigenleben.[242]



Abbildung 6: Speedlines

Bewegungslinien können Szenen auch dramatisieren und nicht nur die Zeit darstellen. Verstärkt werden kann die Bewegung, indem man Bewegungsphasen darstellt. Dies gelingt, indem ein_e Läufer_in vor einem schattierten Hintergrund dargestellt wird, der den Eindruck erweckt, als würde er an einem vorbeirasen. Gleichzeitig ist es auch möglich, die einzelnen Bewegungsabläufe des_der Läufer_in in einem Panel zu zeigen. Diese Bewegungsabläufe werden durch aneinandergereihte Momentaufnahmen dargestellt und mit Bewegungslinien umhüllt. Interessant ist, dass sich weder die Europäer_innen noch die Amerikaner_innen bis in die 1990er Jahre mit der „subjektiven Bewegung“ beschäftigten. Die subjektive Bewegung vermittelt den Rezipient_innen das Gefühl, mit einer Figur mitzulaufen. Um dies zu erreichen, wird der Hintergrund eines Panels verschwommen dargestellt und daraus folgt die Suggestion von Bewegung. Ähnlich funktioniert auch der Effekt der fotografischen Schlieren. Dadurch

[240] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 15.
[241] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 115.
[242] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 117 - 119.

können auch „Verwacklungseffekte“ dargestellt werden, die sich sehr gut zur Darstellung von Bewegung eignen.[243]
Um diese Darstellungen von Bewegung in einem Panel wahrzunehmen und gleichzeitig auch zwischen den Panels weiterzuführen, ist die Aufgabe der Rezipient_innen, Induktion zu leisten.[244]
In den Bewegungslinien liegt auch die Möglichkeit, sie ähnlich wie Symbole zu funktionalisieren. Denn Bewegungslinien zeigen sowohl Sichtbares wie auch Unsichtbares. Man denke in diesem Kontext an die Darstellung von qualmendem Rauch. Der Rauch ist sichtbar und in Bewegung. Unsichtbares, wie „erschrocken“ zu sein, kann durch (siehe Abb. 3) „abspringende“ Tränen, um ein Gesicht herum angeordnet, symbolisiert werden. Solche Darstellungen können sich bei wiederholter Verwendung durch unterschiedliche Zeichner_innen zu Symbolen etablieren. Und genau diese Entwicklung von neuen Symbolen dient auch als Anfang einer sich möglicherweise entwickelnden formalisierten Sprache.[245]

4.2.5. Emotion

Auf diese symbolhafte Weise wird noch ein weiteres wichtiges Element des Comics in Szene gesetzt. Die bereits erwähnten Tränen drücken etwas per se Unsichtbares, ein Gefühl aus. Emotionen können im Comic neben dem Wort auch durch alle bereits erwähnten Elemente dargestellt werden. Die Schriftart, die Form der Sprechblase und die Form der Panels können Gemütsbewegungen genauso ausdrücken wie bildliche Symbole und Bewegungslinien. (siehe Abb. 3 und 4) Besonders eignen sich dafür auch die Darstellungen von Gesichtern. Diesen Beispielen, den gezeichneten Umsetzungen von Emotionen, liegt immer eines zu Grunde: der Strich. Striche haben einen Charakter. Die Form der Strichsetzung, kantig, gerade, rundlich, breit, schmal, dick und dünn usw. kann die Stimmung und die Aussagekraft eines Bildes stark mitbestimmen. Die expressionistische Kraft des Striches wird im Comic nicht immer angewandt, was aber nicht heißt, dass den Künstler_innen dieser Umstand nicht bekannt bzw. die Fähigkeit zur Anwendung nicht gegeben wäre.[246]
Gefühle können auch zwischen den Panels entstehen oder durch Hintergründe vermittelt werden.[247]

[243] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 120 - 122.
[244] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 124.
[245] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 135f.
[246] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 132f.
[247] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 129, S 140.

Die bereits erwähnten Sprechblasen bieten für diesen Zweck besonders viele Möglichkeiten, da sie je nach Form und Gestaltung über eine große Bandbreite verfügen, um Unsichtbares zu vermitteln. Vor allem bieten sie auch dem Wort, dem abstraktesten Symbol, Platz. Man könnte sogar sagen, dass der Comic eine Kunst des Unsichtbaren ist[248]. Trotzdem sind Sprechblasen keine Notwendigkeit für einen Comic, Schall und Sprache können auch ohne diese sinnvoll in ein Panel integriert werden.[249]
Aber Symbole, Bilder und Sprache in Kombination geben dem Comic dann besonders viel Kraft, wenn eine gute Verknüpfung, ein harmonischer Ausgleich zwischen diesen Kategorien gefunden wird.[250] Denn „ [d]*er Comic ist eine Kunst sowohl des Weglassens, als auch des Hinzufügens*.“[251] Die Balance zu finden ist das schwierige im Comic, auch um abzuwiegen, welche Emotionen in welcher Intensität bei den Leser_innen erreicht werden sollen.
Dieses grundlegende „Weglassen und Hinzufügen“ ist auch ein viel diskutiertes Thema unter den Künstler_innen in Bezug auf den Einsatz von Farbe.

4.2.6. Farbe

Die Farbe war für die Kunst immer ein wichtiges Thema und sie ist für visuelle Medien generell ein zentrales Instrument. Beim Comic hat sie sich aber ihren Platz erkämpfen müssen, weil die Farbnutzung mit kommerzieller Nutzung und somit Qualitätssenkung in Verbindung gebracht wurde. Hinzu kommt auch die technische Entwicklung. Der erste Farbcomic trieb die Auflagen hoch, aber auch die Kosten für den Druck, und es wurde nach günstigeren Farb-Druck-Verfahren gesucht. Die Farbe verhinderte im Sinne des Kommerzes die Entwicklung des (expressionistischen) Strichs, und andererseits erlaubte es die damalige Technik nicht, die Farbe in ihren gegebenen Möglichkeiten zu nutzen. Deshalb wurden hauptsächlich Primärfarben eingesetzt und jene wurden nach ihrer Intensität im Comic verwendet. Zwischentöne gab es in der Regel nicht, somit konnten die emotionalen Wirkungsvarianten von Farben nicht ihren Möglichkeiten entsprechend ausgenutzt werden. Durch die Farbe erhielt der Comic eine neue symbolische Dimension, und die Superheld_innen gewannen ein Erkennungszeichen.[252] Sieht man sich das Kostüm des vermutlich bekanntesten Superhelden an, so ist Superman‘s Kleidung in den Primärfarben blau, rot und gelb gehalten.

[248] vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 144.
[249] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 142.
[250] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 55.
[251] McCloud, Comics richtig lesen, S 93.
[252] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 193 - 196.

Weiters konnte man durch Farben auch die Konturen stärker hervorheben, folglich stellt sich die Frage, ob „*die Meister der vollflächigen Farben vor allem Meister der Form und der Komposition sind*?“[253] Hergé verwendete zum Beispiel in Europa trotz besserer Druckqualität vollflächige Farben. Es gelang ihm dadurch, eine heile demokratische objektive Welt zu schaffen. Andere Künstler_innen des alten Kontinents versuchten wiederum durch die Farbe zu einem subjektiveren Stil zu finden. Farben und Farbnuancen können Stimmungen ausdrücken, Schattierungen können Tiefen erzeugen. Diese Möglichkeiten konnten die Comickünstler_innen ab den 1970er Jahren in den USA nützen. Die neuen technischen Möglichkeiten verlangten aber auch nach neuen Formen und Stilen. Manche Comics, die für vollflächige Farben gezeichnet wurden, wirken bei besserer und feinerer Druckqualität nicht in dem erhofften Maße. Doch die neuen Chancen konnten von vielen Künstler_innen nicht genutzt werden, da der Farbdruck immer noch sehr teuer war und ihn sich nur größere Verlage leisten konnten. So mussten viele wieder auf Schwarz-Weiss zurückgreifen, andere taten dies freiwillig. Die Undergroundcomix sind oft in Schwarz-Weiß gehalten, dies hat einerseits sicher finanzielle Motive, andererseits auch künstlerische.[254]

„*Die Unterschiede zwischen schwarzweissen und farbigen Comics sind so gross wie zahlreich und beeinflussen das Leseerlebnis auf allen Ebenen*.“[255] [sic!]

In Schwarz-Weiß dringt die Idee der Kunst stärker durch, sie ist abstrakter und nähert sich der Sprache an. Bei vollflächiger Farbe werden die Form und der Raum hervorgehoben. So kann durch den Einsatz von expressiven Farben der Comic Emotionen vermitteln, die ohne Farbe nicht möglich wären. Farbe ist auch realitätsnäher, doch Schwarz-Weiß erfüllt andere Erwartungen, die sich auf inhaltlicher Ebene finden, und somit ist davon auszugehen, dass es beide Varianten immer geben wird.[256]

„*Richtig angewandt, ist die Farbe im Comic – wie auch der Comic selbst viel mehr als nur die Summe ihrer Komponenten*.“[257]

[253] McCloud, Comics richtig lesen, S 197.
[254] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 198f. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 60 - 62.
[255] McCloud, Comics richtig lesen, S 200.
[256] Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 199f.
[257] McCloud, Comics richtig lesen, S 22.

4.2.7. Perspektiven und Einstellungen

Je nach Zusammenspiel der bis jetzt aufgezählten Elemente können bestimmte Werte und Empfindungen vermittelt werden. Unterstützt wird diese Möglichkeit besonders auch durch die Bildeinstellung und das gewählte Format der Panels bzw. des Comics. Ähnlich wie im Film gibt es hier Bildeinstellungen, wie „Totale“, „Halbtotale“, „amerikanische Einstellung“, „Nahaufnahme“ und „Großaufnahme“. Neben diesen Einstellungsgrößen bedient sich der Comic auch verschiedener Perspektiven „*wie z.B. der ‚Normaleinstellung’, der ‚Vogelperspektive’ oder der ‚Froschperspektive’*“[258] Diese Blickwinkel, welche einen großen Einfluss auf die Leser_inschaft ausüben, ermöglichen es, Empfindungen, Werte, Hierarchien etc. zu erzeugen und sie können auch dazu beitragen, Geschichten zu ent- oder beschleunigen.[259] In der Abbildung 7 werden die Rezipient_innen zu anfangs als Beobachter_innen situiert, doch in den letzten fünf Panels werden sie schräg hinter Art gerückt und somit in das Panel hineingezogen. Dadurch erreicht der Autor, dass die Rezipient_innen das Gefühl haben, mit Artie gemeinsam der Geschichte zu lauschen.



Abbildung 7: Perspektiven/Einstellungen

5. Der Comic als Medium der Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik

Um herauszufinden, worin die Möglichkeiten des Comics für die Geschichtswissenschaft und für die Geschichtsdidaktik liegen, müssen grundlegende Fragestellungen thematisiert werden. So stellen wissenschaftliche Bereiche aus der Kunst andere Problemstellungen an den Comic, als jene der Linguistik. Im Comic sind viele verschiedene Einflüsse zu finden, da es ein „*interdiskursives, intermediales und populärkulturelles Medium*“[260] ist, welches genug Stoff bietet, um von verschiedenen Disziplinen im Bereich „*Literatur-, Medien- und Kulturwissenschaft*[en]“[261], aber auch in der Kunsthistorik und in den Sozialwissenschaften

[258] Munier, Geschichte im Comic, S 53.
[259] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 52 - 54.
[260] Stein, Ditschke, Kroucheva, Birth of a Notion, S 20f.
[261] Ebda.

bearbeitet zu werden. Insofern müssen unter der Berücksichtigung der Bimedialität und Intermedialität des Comics je nach Disziplin und Fragestellungen verschiedene Analyseinstrumentarien zur Hilfe genommen werden. [262]

Solch ein ausgearbeitetes Instrumentarium für den Comic fehlte in der historischen Forschung des vorigen Jahrhunderts. Munier versucht hier für die Geschichtsdidaktik Abhilfe zu schaffen und entwickelte ein historisch-spezifisches Begriffsinstrumentarium. Er untersuchte die Theoriekonzepte zum Geschichtsbewusstsein von Jörn Rüsen und Hans-Jürgen Pandel und bezog sich bezüglich der Geschichtsnarration auf Hayden White. Diese Fusion birgt vor allem eine sinnvolle Erweiterung von Pandels Kategoriensystem und eine Comictypologie, aber auch die Schaffung von Verknüpfungen der Theorien in sich. [263]

Das wirklich „Neue" ist seine Comictypologie, die später von René Mounajed kritisiert und umstrukturiert wurde. Er führt aus, dass inklusive Gundermanns Erweiterung um die Kategorie Comicjournalismus die Grenzen der Typen verschwimmend sind. Dies soll hier akzeptiert werden, da vor allem der Comic aufgrund seiner Bimedialität verschiedene Kombinationen an Genres ermöglicht, wie auch an „Maus" mit seinen drei narrativen Ebenen, die in dieser Arbeit noch besprochen werden, zu sehen ist. Jedoch fordert Mounajed eine Analyse, die klärt, ob der Comic ein Bildmedium oder ein erzählender Text ist, und damit tritt er einen Schritt hinter die aktuelle Forschung zurück und widerspricht der Erkenntnis, dass der Comic ein eigenständiges Medium ist. Darüber hinaus kritisiert er ein Fehlen von Begriffen wie (De-)Konstruktion, Imagination, Emotion und Suggestion, was einerseits eine berechtigte Feststellung ist, da diese Begriffe in der modernen wissenschaftlichen Forschung verankert sind, andererseits lässt sich Pandels Kategoriensystem, auf welches sich Munier und Gundermann beziehen als ein mögliches System zur Dekonstruktion eines Comics ansehen. Die Imagination findet sich im Diskurs zur Induktion, die Emotion und auch die Suggestion sind thematisiert in der bildlichen Analyse des Comics, vor allem anhand des Bausteins des Symbols. [264]

Christine Gundermann andererseits legt sich in „Jenseits von Asterix" nicht nur mit einer Erweiterung an Muniers Typologie an, sondern erweitert auch das von Munier diskutierte Kategoriengerüst von Pandel um ein Element. Gemeinsam ist diesen Autor_innen, dass die Basis einer historischen Comicanalyse in einem geschichtstheoretischen und geschichtsdidaktischen Konzept gesehen wird und mit Hilfe dessen Comics aufgelistet werden können, die historisch relevant sind.

[262] Vgl. Munier, Geschichte im Comic.
[263] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 81,
[264] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 90f.

Mit einem geschichtsdidaktischen Analyseinstrumentarium soll es also gelingen, *„narrative Sinngebungstopoi zum Geschichtsbewusstsein“*[265] zu ermitteln, *„sofern der Comic dazu einen Beitrag leistet.“*[266] Munier geht sogar davon aus, dass Comics *„eher die Sinnbildung über bestimmte geschichtliche Themen prägen, als es die Bemühungen der Zukunftgelehrten und Geschichtslehrer vermögen“*[267]. Rüsen[268] u.a. führen aus, dass sich Geschichtsbewusstsein in unterschiedlichen narrativen Gestalten zeigen kann, wie auch anhand von *„Denkmäler*[n] *und historische*[n] *Symbole“*[269]. Die klassische Prosa definieren sie als die reine Form, doch in der Realität finden sich in Kultur und Alltag viele andere Erscheinungen, dabei inkludieren sie sprachliche Zeichen, die auf Geschichten hinweisen und sie sogar symbolisieren. Die Symbole stehen für gewisse historische Ereignisse und können nur verstanden werden, wenn das Wissen darüber vorhanden ist. Beispiele sind *„die Bastille für die Französische Revolution“*[270], oder *„Auschwitz für die Herrschaft des Nationalsozialismus“*[271].
Diese *„narrativen Abbreviaturen“*[272] funktionieren ganz ähnlich zur Induktion im Comic. Vor allem, wenn sich die Induktion im Comic nur dann erschließen kann, wenn bestimmtes Vorwissen vorhanden ist. So verhält es sich auch bei den narrativen Abbreviaturen, denn wenn diese Geschehnisse nicht im Geschichtsbewusstsein verankert sind, kann keine Sinnbildungsleistung erfolgen. Diese Parallele ist darauf zurückzuführen, dass die Ausbildung des Geschichtsbewusstsein einer mentalen Struktur zu Grunde liegt, wie auch das Lesen von Comics oftmals einer kognitiven Leistung verpflichtet ist. Damit aber der Comic nicht nur erzählt, sondern auch historisch triftig ist, muss er eine Sinnbildungsleistung erbringen, die eine Orientierung in der Zeit ermöglicht und somit von der Gegenwart in die Vergangenheit zurück über die Gegenwart in die Zukunft Deutung ermöglicht.[273]
Auch Pandel, der im Comic mehr als nur eine historische Erzählung in Bildern sieht, gibt zu bedenken, dass ein Geschichtscomic diese Orientierungsleistung, aber auch Authentizität

[265] Munier, Geschichte im Comic, S 12.
[266] Ebda.
[267] Munier, Geschichte im Comic, S 13.
[268] Vgl. Jörn *Rüsen*, Klaus *Fröhlich*, Hubert *Horstkötter*, Hans Günter *Schmidt*, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet. In: Bodo von *Borries*, Hans-Jürgen *Pandel*, Jörn *Rüsen* (Hgg.), Geschichtsbewußtsein empirisch (Geschichtsdidaktik, Studien, Materialien. Neue Folge Bd. 7, Pfaffenweiler 1991) 221 – 344.
[269] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 230.
[270] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 230.
[271] Ebda.
[272] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 231.
[273] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 229 – 231.

liefern muss. [274] Es stellt sich aber die Frage ob der Comic als Kunstform, vorausgesetzt man akzeptiert die Zuweisung zur Kunst, ausreichend authentisch Fakten vermitteln kann, ohne dabei in die Fiktionalität abzuweichen und somit falsches Geschichtsbewusstsein auszubilden. Diese Frage der Authentizität mussten sich die Forschungen der Geschichtswissenschaft und der Geschichtsdidaktik in ihrer Vergangenheit selbst stellen. Daraus wurden Konzepte wie das „Geschichtsbewusstsein" entwickelt, die das Berechtigungsdasein der Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik als Wissenschaften begründete, was nun ermöglicht, historische Triftigkeit in einem Medium wie dem Comic zu suchen. Aus diesen Bestrebungen entwickelte sich die Geschichtsdidaktik und es entstand eine historische Begrifflichkeit.

5.1. Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik

Während sich die Geschichtswissenschaft im 19. Jahrhundert noch um Ästhetik bemühte, forderte man von ihr im 20. Jahrhundert eine stärkere Zuwendung zu wissenschaftlichen Methoden. Eine Fachsprache wurde entwickelt, jedoch kommt der Geschichte besonders in der Geschichtserzählung ein hoher gesellschaftlicher Wert zu und so werden ab den 1960er Jahren Rufe nach verständlicher Geschichtserzählung lauter. In den 1970er Jahren wurde den Historiker_innen ein „*Faktizitäts- und Objektivitätsanspruch*"[275] versagt und vorgeworfen, dass sie nur Literarisches in den Bereichen „*der Erkenntnis, der Darlegung und des Diskurses*"[276] erzeugen würden. Doch in den 1980er Jahren kam es zu einem narrativistischen Paradigmenwechsel in Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik. [277]
Die Reaktion auf die Vorwürfe führte zu einer Unterscheidung von der Präsentation von Geschichte und ihrer Erforschung. So wurde zwischen der Präsentation von Forschungsergebnissen in der Fachwelt und der Erzählung von Geschichte in der „Außenwelt" differenziert.[278] Munier äußerte sich im Jahr 2000 folgendermaßen dazu: „*Im Grunde genommen sind die Darlegung von Forschungsergebnissen und die erzählte Geschichte zwei unterschiedliche Phasen des geschichtswissenschaftlichen Erkenntnisprozesses*."[279]

[274] Vgl. Pandel, Comics, S 351.
[275] Michele *Barricelli*, Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts 2005) 6.
[276] Ebda.
[277] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 5f.
[278] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 84.
[279] Munier, Geschichte im Comic, S 84.

In dieser Phase gewann auch die Geschichtsdidaktik ihr Selbstbewusstsein, denn sie gilt auch als Vorreiterin bzw. Mitwirkerin des Begriffs Geschichtsbewusstsein. Historisches Lernen passiert nicht nur rezeptiv, sondern auch aktiv, da sich das Geschichtsbewusstsein auch durch Bewusstseinshandlungen, die durch alle möglichen Erfahrungen außerhalb des Schulwissens gebildet werden, prägt. Das Interesse konzentriert sich nicht mehr auf das bloße Lernen von Inhalten, sondern wichtig wird die Frage, wie diese Inhalte zu Sinn und Bedeutung gelangen.[280]

Drei Jahrzehnte nachdem die Geschichtsdidaktik als eigene Wissenschaft anerkannt worden war, meinte Barricelli, dass der generelle Wandel des Verständnisses der Geschichtswissenschaft als Kulturwissenschaft, *„deren Merkmal es ist, dass sie ihre Gegenstandsbereiche beständig neu konstruieren bzw. erfinden kann“*[281], auch die Geschichtsdidaktik einholte. Die Geschichtsdidaktik wird von Barriccelli hoch gelobt als selbstständige Wissenschaft, die auf der Basis von Erfahrungen Kontinuität, Alterität und Kontingenz thematisiert und dabei auch in die Zukunft blickt.[282]

In den 1980er Jahren wurde akzeptiert, dass die Geschichtswissenschaft ihre Erkenntnisse erzählt und dies die Geschichtsdidaktik darstellt, aber dabei auch erforscht, wie historisches Lernen vor sich geht und was Geschichtsbewusstsein eigentlich ist. Diese historischen Erkenntnisse sind vergangene Geschehnisse, die aus dem Blickwinkel der Gegenwart gedacht werden.[283]

Doch wie kann die Geschichtsdidaktik zur Bildung von Geschichtsbewusstsein beitragen, ohne in die Fiktionalität abzuschweifen, und ist ihr dies überhaupt durch die immanente Methode der Narration möglich, welcher wohl immer Ästhetisches anhaftet?

5.2. Geschichtsnarration, Hayden White und der Geschichtscomic

Um historische Sinnbildung zu erreichen ist es wichtig, dass das Publikum das Erzählte versteht. Daher muss bei der Präsentation von Forschungsergebnissen darauf geachtet werden, wem sie näher gebracht werden. Wenn man sich an eine Zuhörer_innenschaft wendet, die nicht vom Fach ist, so wird das zu Erzählende besonders gestaltet. Dieses in „Szene setzen“ ist genau das, worauf man bei der Erzählung wie beim Geschichtscomic achten muss, wobei

[280] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 223 - 225.
[281] Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 5.
[282] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 5.
[283] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 6.

Geschichtscomics in den seltenen Fällen aus einem pädagogischen Motiv heraus gezeichnet werden. Man könnte jedoch durch das in „Szene setzen“ durchaus eine gewinnbringende Möglichkeit sehen, um Geschichte erfolgreich zu vermitteln und historische Sinnbildung zu erreichen. Aber genau in dieser Weise der historischen Narrativität wird oft Unwissenschaftlichkeit verortet. Gefühle und Empfindungen sowie Metaphern und ästhetische Bemühungen sollen aus der Geschichtserzählung verbannt werden. Zumindest wird dies oft als Möglichkeit genannt damit umzugehen. Jedoch stellen sich die Fragen, ob dies möglich bzw. auch wirklich notwendig ist.

Nach Munier ist diese Entästhetisierung aber unmöglich in einem Text. Er weist darauf hin, dass auch Hayden White darlegt, „*dass Historiographie prinzipiell nicht frei sein kann von Poesie*.“[284] Gefühle und Emotionen sind für Munier bei historischer Narration im Bereich des Erlaubten, solange sie der richtigen Sache dienen. Dies muss aber überprüft werden.

Es stellt sich die Frage, was „die richtige Sache“ ist und wie diese überprüfbar ist. Die Darstellung von Ereignissen oder Persönlichkeiten mit Hilfe von ästhetischen Stilbildern ist nicht mit Nicht-Wissenschaftlichkeit gleichsetzbar. Pseudowissenschaftlich ist es nur, wenn falschen Inhalten zugestimmt würde, oder hinterfragbare Interpretationen stattfänden. Munier tritt dafür ein, dass historische Erkenntnisse in einer Form verbreitet werden dürfen, die dem Populärkulturellen entsprechen. [285] So spricht er von Geschichtserzählungen für den „*Feierabendgebrauch*“, oder auch als „*sinnvoller Freizeitgestaltung*“ und von einem „*Unterhaltungswert*“ [286] .

Der deutsche Universitätsgelehrte schlägt einen neuen Weg für Historiker_innen vor. Er rät nicht davon ab, sich den populärkulturellen Medien anzubieten, sondern ganz im Gegenteil, er wünscht sich Wissenschaftler_innen als Szenarist_innen für die Popkultur, um die neuen Medien näher an die geschichtswissenschaftliche Erzählung zu führen, mit dem Ziel, eine bessere geschichtswissenschaftliche Sinnbildung zu erreichen. Denn diese Medien begegnen einem größeren und breiteren Publikum als Fachjournale das je erreichen werden können. In einer durchgehenden Entästhetisierung der Geschichtserzählung sieht er den Forschungsbericht als Ergebnis, und dies hält er nicht für erstrebenswert.[287]

Munier fordert also historische Sinnbildung in den Medien der Populärkultur. Barricelli macht darauf aufmerksam, dass das Problem der Erkenntnis bei historischer Narrativität immer thematisiert werden soll. Bezogen auf den Geschichtsunterricht würde das heißen, dass das

[284] Munier, Geschichte im Comic, S 85.
[285] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 85.
[286] Munier, Geschichte im Comic, S 85.
[287] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 86.

Erkenntnislogische als mögliches historisches Wissen betrachtet wird, das Formale bedeutet, dass alle historischen Repräsentationen eine narrative Struktur haben und das Funktionale die Sinnbildung durch das Erzählen ist. [288]

Hayden White[289] revolutionierte in diesem Kontext die Geschichtstheorie. Er stellte fest, dass eine Geschichtsnarration, auch in Prosa und ohne Verwendung von Stilbildern, also sich um Wissenschaftlichkeit bemühend, trotzdem keine „*ideologiefrei Objektivität*“ [290] für sich beanspruchen kann, da ein_e Historiker_in, ob er_sie will oder nicht immer interpretierend erzählt. Beim Vorliegen von zahlreichen historischen Fakten müssen jene für eine Geschichtserzählung oft ausgesiebt werden. Dieser Vorgang gleicht einer Interpretation, auch wenn die Narration prosaisch stattfindet. Hinzu kommt, dass auch Prosa literarische, also poetische und rhetorische Komponenten in sich birgt. Diese unvermeidbare Fiktionalität kann gar zu einer „*mythischen Formalisierung*“[291] ausarten. Die Lösung wäre nach White wie auch nach Barricelli, dass der_die Historiker_in die Narration beständig als erkenntnistheoretisches Problem darstellen würde.[292]
Bei der Vermittlung von Geschichte überlegt der_die Historiker_in u.a., an wen sich die Erzählung richtet. Nach dieser „Adressatenanalyse“ wird zwar das Faktengerüst (möglicherweise) nicht verändert, aber was zwischen den Fakten liegt, ist Fiktion. Diese passiert beim Interpretieren von Quellen und dem sinnvollen Einordnen von Fakten. Historiker_innen sollten sich, um dieses Problem zu lösen einer Selbstreflexion unterziehen, in welcher sie erkenntnistheoretisch Rechenschaft sowohl über ihr poetisch Schöpferisches als auch über die Vermittlung von Realität ablegen. Dadurch, aber auch durch das methodische Mittel der Deduktion und mit Hilfe nomologischer Verfahren kann nach White ein Grad der Wissenschaft erreicht werden, dem dann auch poetische Tendenzen und Adressatenanalysen nichts mehr anhaben. Deshalb sieht White keinen Unterschied zwischen erfundenen und historiographisch-realen Darstellungen, da beiden fiktionale Elemente zukommen. Somit ist es auch nicht von solcher Bedeutung, ob die Geschichtsschreibung lyrisch oder prosaisch ist. White stellt auch fest, dass Literat_innen genauso wie Historiker_innen über „Bedeutungsschemata“ zur Erklärung in einer Erzählung gelangen. [293]

[288] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 7.
[289] Folgende Ausführungen geben nur einen Einblick in Whites Theorien. Weiterführend vgl. Hayden *White,* An Old Question Raised Again: Is Historiography Art Or Science? (Response To Iggers). In: Rethinking History 4(3) (2000) 391 - 406.
[290] Munier, Geschichte im Comic, S 90. Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 402.
[291] Munier, Geschichte im Comic, S 90f.
[292] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 90f. Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 391.
[293] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 91.

Die Historiker_innen interpretieren nach White zumindest auf zwei Ebenen, einmal auf jener, in der sie ein Faktengerüst zu einer Geschichte bilden, und das andere Mal, indem sie die Geschichte als Komödie, Tragödie, Epos oder Satire darstellen. Der Amerikaner hebt somit die strenge Trennung zwischen Prosa als Geschichtsschreibung und Dichtung als Literatur auf. Er ist davon überzeugt, dass sich Historiker_innen immer der fiktionalen Elemente ihrer Narration bewusst sein müssen – es gibt keine reine Idiographie in seinen Augen. Der_die Historiker_in *„interpretiert […] als Mitteilende[r] von Geschichte die Fakten in der Konstituierung*“[294] seiner_ihrer Erzählung.[295]

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Interpretation in der Geschichtsschreibung auf drei Ebenen passiert: Ästhetik, Epistemologie und Ethik. Die Ästhetik kann durch die Wahl von narrativen Erzählweisen eingedämmt werden, die Epistomologie ergibt sich durch das Erklärungsverfahren und die Ethik gründet sich auf der Wiedergabe von aktuellen gesellschaftlichen Ereignissen.[296]

Hayden White weist darauf hin, dass Fiktionales in der Erzählung von Geschichte nicht vermeidbar ist.[297] Darin sieht er aber kein Problem für die historische Sinnbildung, im Gegenteil vermutet er in der Fiktionalität eine Chance. Problematisch wird es nur, wenn Historiker_innen sich diesem Umstand nicht bewusst sind und verlautbaren, dass historische Narration ein rein faktenorientierter und ein rein wissenschaftlicher Vorgang ist.[298] Er gibt zu bedenken, dass Historiker_innen, die erzählen, trotz Imagination und Fiktion nicht zugleich Irrationales wiedergeben, sondern dass das Erzählte durchaus der Wahrheit entsprechen kann. Genau hier liegt nach Hayden White die Kunst der historischen Narration verborgen.[299]

Rüsen verlautbart hierzu nach Barricelli, dass die Narrationen in der Geschichtsschreibung dann wissenschaftlich sind, wenn sie rational sind, also vernunftbestimmte Triftigkeit (bzw. auch Plausibilität) aufweisen.[300] *„Wissenschaftsförmig wird das historische Erzählen genau dann, wenn es seine Rationalitätschancen durch Beachtung spezifischer, regulativer Plausibilitätskriterien ausschöpft.*“[301]

[294] Munier, Geschichte im Comic, S 91.
[295] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 91f. Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 392.
[296] Vgl. Hayden *White*, Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen – Studien zur Tropologie des historischen Diskurses (Stuttgart 1986) 92. Zitiert nach: Munier, Geschichte im Comic, S 91f.
[297] Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 392.
[298] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 91f.
[299] Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 394f.
[300] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 7.
[301] Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 7.

Gundermann bezieht sich auf den Geschichtscomic, wenn sie zu bedenken gibt, dass dieser (bis auf Ausnahmen) nicht dazu gedacht ist, historisches Lernen per se zu ermöglichen, auch wenn nicht immer die Unterhaltung das Motiv seiner Entstehung ist. Durch Comics ist die Bildung von Geschichtsbewusstsein möglich. Das heißt aber nicht, dass wahrheitsgetreue Comics am zweckdienlichsten dafür sind, denn auch fiktive Comics können ein adäquates geschichtliches Bewusstsein ausbilden. Es werden historische Themen verarbeitet, die durch gesicherte „*Fakten, der Fiktion der Zeichnerin und der Imagination der Leserin*“[302] zu einem Sinn gelangen. Die Komponente Imagination ist notwendig, um überhaupt eine historische Geschichte zu erzählen. So meint White: “*Much happens between the historian's apprehension that „something happened“ in some region of the past and her depiction of „what happened“ in her narrativized account of it.*”[303] Dieses „gap“ wird durch die Historiker_innen mit Bedeutung gefüllt. Eine historische Narration ist nach White immer an Wahrnehmung, Konzeptualisierung und Gedanken bzw. Ideen, aber auch an Sprache, Figuration und Diskurs gebunden[304]. Wenn Gundermann nun davon spricht, dass die Messung der „*Qualität von Geschichtscomics ausschließlich an einem wissenschaftlichen Maßstab der Historiografie“* [305] das Wesen des Comics verkennen würde, ist dies in Whites Sinne, aber nur, wenn der_die Autor_in des Comics seine_ihre Narration reflektiert. Dies heißt also für den Comic, dass er unter bestimmten Voraussetzungen durchaus ein Medium der historischen Narration sein kann. Weiters zeigen Comics auch, dass „*Geschichte nicht eine Wiedergabe dessen, was gewesen ist, sein kann, sondern dass sie immer wieder neu geschrieben wird*.“[306] Denn besonders bei der historischen Darstellung in einem Comic ist die Ebene des Gestaltens bewusst. Gundermann nähert sich auch hier White an, der der historischen Narration die Vermittlung von vergangenen Ereignissen abspricht, vielmehr in ihr ein interpretierendes Konstrukt erkennt, um mögliche vergangene Realitäten aufzuzeigen.[307]

Barricelli sieht ebenfalls genau darin die aktuelle Übereinkunft in der Geschichtsdidaktik zur Geschichtsnarration.[308]

Auch wenn Hayden White durchaus umstritten[309] ist, für die Grundlegung des Comics als historisch sinnstiftendes und historisch narratives Medium ist seine Theorie willkommen. Er

[302] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83.
[303] White, Is Historiography Art or Science?, S 396.
[304] vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 396f.
[305] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 82.
[306] Ebda.
[307] Vgl. White, Is Historiography Art or Science?, S 398.
[308] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 6.
[309] Vgl. Ole *Frahm*, Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor´s Tale (München 2005) 178 – 182.

sagt selbst über "Maus", dass es neben den Schriften von Primo Levi eines der bewegendsten narrativen Veröffentlichungen ist.
Wie historische Narration entsteht bzw. wie sie im Geschichtsbewusstsein verankert wird, geht aus dem Konzept zum Geschichtsbewusstsein von Jörn Rüsen hervor.

5.3. Geschichtsbewusstsein nach Jörn Rüsen

> *„Das historische Erzählen vergegenwärtigt die Vergangenheit immer in einem Zeitbewußtsein, in dem Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft einen inneren, schlüssigen Zusammenhang bilden, und eben dadurch konstituiert es Geschichtsbewußtsein.*"[310]

Jörn Rüsens Denken von Geschichtsbewusstsein über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wurde weiter oben schon erläutert und soll nun vertieft thematisiert werden. Geschichtsbewusstsein ist also zusammenfassend eine „*Sinnbildung über Zeiterfahrung*"[311], indem die Erinnerung an die Vergangenheit immer auch Gegenwart und Zukunft mit einschließt. Daraus ergibt sich, dass die Geschichte eine Synthese von beidem ist, da sie einerseits aus den Fakten der Vergangenheit besteht und andererseits die Bedeutung daraus für die Gegenwart und Zukunft hervorgeht. Dies bedeutet auch, dass Geschichte „*eine Synthese von innen und außen, von ‚real' und ‚fiktiv', von dinglich und intentional, von empirisch und normativ*"[312] ist. Dieser Zusammenhang verknüpft das Geschehen in der Realität und das nicht weniger reale menschliche Bewusstsein. Das Geschichtsbewusstsein arbeitet mit der Erinnerung rezeptiv (Erfahrung, Wahrnehmung, Anschauung) und produktiv (Denken, Deutung, Beabsichtigung, Orientierung). Erlebt ein Mensch in der Gegenwart etwas, was eine Zeitdeutung benötigt, greift er auf seine Erfahrungen zurück. Die benötigte Erinnerung kehrt in die Gegenwart zurück und dies implementiert auch immer zugleich eine Deutung für die Zukunft. Die gleichen Erinnerungen bzw. Erfahrungen können durch unterschiedliche äußere Bedingungen in der Art der historischen Sinnbildung differenzieren. Eine weitere Variante der Sinnbildung des Geschichtsbewusstseins ist, dass sie durch Faszination an Vergangenem diese Erinnerungen in der Gegenwart parat hält. Daraus

[310] Jörn *Rüsen*, Historische Vernunft, Grundzüge einer Historik I: Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft (Göttingen 1983) 56.
[311] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 228.
[312] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 228.

entwickeln sich Hoffnungen, die bei einem von außen kommenden Anlass eine Sinnbildung direkt über die Gegenwart zur Zukunft generieren. Die Alteritätserfahrung/Zeitdifferenzerfahrung wird durch beide Modi erreicht und führt zum Geschichtsbewusstsein, welches für die Orientierung in der Lebenspraxis notwendig ist. Werden diese Erfahrungen erzählt bzw. gedacht, so sind diese Geschichten historische Narration. Eine Narration ist also für das Leben eines Menschen von großer Bedeutung, denn die Verknüpfung der Erfahrungen in der Gegenwart mit Geschehnissen in der Vergangenheit ermöglicht das Leben in der Gegenwart und in der Zukunft. Dieses historische Erzählen ist in zwei Richtungen gerichtet, einerseits zu dem_der Zuhörer_in, um ihm_ihr eine zeitliche Orientierung in der Geschichte zu ermöglichen, und andererseits nach innen. Es wird dem Subjekt die eigene Zeitlichkeit und dessen Ende bewusst, doch es identifiziert sich mit Strukturen, die das eigene Leben überdauern. Dieses „wir" bezieht sich zum Beispiel auf die Zugehörigkeit zu einer Nation und spiegelt die „*historische Identität*"[313] wieder. Die historische Identität und die zeitliche Praxisorientierung sind die essentiellen Größen des Geschichtsbewusstseins. [314]

Diese Möglichkeiten der historischen Sinnbildung sind abstrakt, theoretisch und allgemein gedacht. Rüsen will sie differenzieren und zwar anhand der Narration von Geschichte. Dabei konzentriert er sich aber nicht auf die Inhalte der Versprachlichung des Geschichtsbewusstseins, welche durch die Kommunikation mit der Umwelt entstehen, sondern auf die von den Inhalten getragenen Zeitdeutungen des Geschichtsbewusstseins, die für die lebenspraktische Orientierung notwendig sind. Diese historischen Deutungsmodi finden sich auf einer Ebene zwischen Empirie und Theorie des Geschichtsbewusstseins. So bieten sie eine Orientierung in der Zeit, ohne zu konkretisieren. Als Beispiel führt er an, dass sich in dieser Ebene die Deutung des Nationalsozialismus als negative Tradition oder moralische Herausforderung findet. Es geht hier nicht um das historische Faktenwissen, sondern um die Einordnung dieses Wissens, welches auf ein Verständnis der historischen Regelhaftigkeit schließen lässt.[315] Diese Strategien zur Orientierung in der mittleren Ebene

[313] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 232.
[314] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 228 – 233.
[315] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 233 - 235.

nennt er „*Typologie der historischen Sinnbildung*“[316]. Er beschreibt sie als differenzierbare „‘*Logiken‘, denen die Erinnerungsarbeit des Geschichtsbewußtseins folgt*“[317].

Auf dieser Ebene zwischen Theorie und Empirie liegen auch noch unterschiedliche Bewusstseinsschichten des Geschichtsbewusstseins, welche quer zur Typologie der historischen Sinnbildung liegen und Empirisches nach Art oder Grad des Bewusstseins unterscheiden. In dieser Ebene können auch verschiedene Dimensionen in Bezug auf kulturelle Bereiche wie Politisches, Kognitives und Ästhetisches zur Sinnbildung herausgearbeitet werden. Ebenso lassen sich verschiedene Bedeutungsqualifikationen festmachen wie zum Beispiel, dass die Vergangenheit hilft, die Probleme der Gegenwart und Zukunft zu lösen. Diese Bedeutungsqualifikationen werden „historische Topoi“ genannt. Die Einteilungen und Abstufungen helfen das Geschichtsbewusstsein zu ordnen und historische Kategorien zu kreieren wie zum Beispiel Epochen oder in Bereichen der historischen Erfahrung verschiedene inhaltliche „Bedeutungspotentiale“ herauszufiltern.[318]
Diese Differenzierungen sind „*nicht direkt zur Erhebung, Klassifikation und Interpretation von empirischen Daten des Geschichtsbewußtseins*“[319] verwendbar, aber sie ermöglichen es, die zahlreichen unterschiedlichen Erscheinungen des Geschichtsbewußtseins einzuordnen – umfangreicher als das den empirischen Ergebnissen zu gelingen vermag.[320]
Als eine dieser Differenzen sollen die Typen der historischen Sinnbildung genauer betrachtet werden, da genau diese die „*unterschiedliche*[n] *Realisationen der narrativen Form des menschlichen Geschichtsbewußtseins*“[321] aufzeigen. Diese Typen sind die grundsätzlichen „*Modi der mentalen Operationen, in denen sich Geschichtsbewußtsein vollzieht, also Geschichten als Sinngebilde der Zeitdeutung durch Erinnerung verfaßt werden und auftreten.*“[322] Diese Kategorien haben eine Spannweite, die über alle Möglichkeiten der historischen Sinnbildung, die empirisch erforscht werden können, reicht. [323]

[316] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 235.
[317] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 235.
[318] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 235f.
[319] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 235.
[320] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 235f.
[321] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 236.
[322] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 236.
[323] Vgl. Ebda.

Munier sieht in dieser Typologie eine Möglichkeit zur Analyse eines Comics gegeben. [324] Etwas weniger spezifisch spricht auch Barricelli von diesen mentalen Prozessen des Geschichtsbewusstseins, um historisches Bewusstsein geschichtsdidaktisch analysieren zu können.[325]
In der Praxis ist es aber schwierig, diese Sinnbildungstopoi, die sich auf einer Metaebene befinden, in der historischen Narration herauszufiltern.

5.3.1. Typologie der historischen Sinnbildungstopoi

Traditionelles Erzählen
Das traditionelle Erzählen hat zum Ziel, durch die Vermittlung von vergangenen Ereignissen Orientierung in der Gegenwart zu schaffen. Das heißt, man versucht hier eine Brücke zu schlagen zwischen Vergangenem und Gegenwärtigem, wobei die Ereignisse der Vergangenheit dazu dienen sollen, die Vorkommnisse der Gegenwart zu verstehen, quasi aus einer Tradition heraus. Somit wird ein „Wir"-Gefühl vermittelt und dies oftmals auf eine Art und Weise, die Kritik und Hinterfragen nicht mehr zulässt bzw. erschwert und diese Denkweise in der Gegenwart und Zukunft rechtfertigt. [326] „*Die Zeit wird als Sinn ‚verewigt'.*"[327] Für den Comic heißt das bei traditionellem Erzählen, dass er Gefahr läuft das Vergangene um seiner selbst willen abzubilden und somit den wichtigen Gegenwartsbezug verliert. Besonders problematisch ist, wenn die Autor_innen beim historisierenden Comic immanente traditionelle Denkmuster unreflektiert wiedergeben. Auch hier muss die kritische Comic-Analyse ansetzen.[328]
Im Kontext Schule ist es von besonderer Wichtigkeit, bei dieser Erzählform die Schüler_innen zum kritischen Denken zu animieren. Der Comic selbst würde sich besonders gut dazu eignen, das traditionelle Erzählen zu stören.[329] Um ihn in dieser Funktion zu nutzen, müssen sich die Lehrer_innen dieser Erzählweisen auch bewusst sein.

> „*Während sich im traditionalen Topos Gültigkeitspostulate, Nachahmungsberechtigungen und Dazugehörigkeitsempfinden als Lernleistungen aus*

[324] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 94 – S 98.
[325] Vgl. Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S 5.
[326] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 94 - 96. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 237.
[327] Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 237.
[328] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 94 - 96.
[329] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 96.

der Geschichte gleichsam empfindungsmäßig und spontan ableiten, resultiert aus dem hierarchisch höherstehenden exemplarischen Typ das Bewusstsein, durch analogische Vergleiche der Geschichte und Gegenwart […]“[330]

für die Zukunft zu lernen.

Exemplarisches Erzählen

Exemplarisches Erzählen will aufgrund von vergangenen Ereignissen und durch die Darstellung von Kontinuität in der Geschichte ein Geschichtsbild vermitteln, das die Geschichte als Lehrerin des Lebens darstellt. Dieses Erzählen erfordert also ein bestimmtes Erkenntnisvermögen, das mithilfe von gesammelten Erfahrungen Regeln aufstellt, die wiederum bei zukünftigen Erfahrungssammlungen helfen. Dieser weite Erfahrungsraum ermöglicht, die Sichtweise, in welcher Geschichte als Tradition gesehen wird, hinter sich zu lassen und somit auch wahrzunehmen, was abseits vom traditionellen Geschichtsbewusstsein vorhanden ist. Die Zeit wird zu einer Art historischen Erfahrungswelt, basierend auf abstrakten und regelhaften Prinzipien des Lebens. Diese Form der historischen Narration war bis in die Mitte des 18.Jahrhunderts maßgebend. „*Sie lehrte am Beispiel der Vergangenheit politische Klugheitsregeln für Gegenwart und Zukunft.*“[331] In diesem Kontext wird auch die Zeit als Sinn verräumlicht. Die Gefahr besteht beim exemplarischen Erzählen darin, dass diese gebildeten Regeln überschätzt und nicht mehr überdacht werden. Der Comic soll diese Gefahr und diesen Sinntopos erkennen und dem traditionellem Erzählen das exemplarische Erzählen gegenüberstellen.[332]

Genetisches Erzählen

Auch das genetische Erzählen deutet auf eine Regelhaftigkeit der Geschichte hin, hebt aber im Gegensatz zum exemplarischen Erzählen die Veränderlichkeit der Geschichte hervor. Die Sinnbildung soll hier über die Zeiterfahrung stattfinden. Durch sich wiederholende und durch verschiedene Erfahrungen in der Vergangenheit wird verdeutlicht, dass Ereignisse in der Gegenwart und Zukunft auch anders verlaufen können. Was man aus der Vergangenheit lernen kann, ist eine stetige Veränderung, die sich auch auf das aktuelle und zukünftige Leben

[330] Munier, Geschichte im Comic, S 97.
[331] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 238.
[332] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 97. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 237f.

auswirkt. Die Zeit ist der Antrieb für Veränderung, was Verbesserung genauso inkludiert wie Verschlechterung. [333]

Die Gegenwart ist also eine Übergangsphase, die die Zukunft einleitet und in der man sich auf das Andere konzentriert, um Neues zu erfahren. Dies führt zu einer individuellen Bildung, die man durch das Lernen von Geschichte erlangen kann, da durch die Konzentration auf Anderes, auf Neues, neue Perspektiven und Standpunkte gewonnen werden. Diese neuen Erkenntnisse werden immer wieder verglichen und erlangen somit neue Qualitäten oder werden verworfen. [334] Die

> *„[h]istorische Identität wird als Dauer des eigenen Selbst durch Wandlung konzipiert; sie gewinnt ihre Kraft aus der Anerkennung des Andersseins der anderen in einer historischen Perspektive, die unterschiedliche Entwicklungen in einen übergreifenden Prozeß integriert.“*[335]

Die persönliche Entwicklung ist somit ständig in Bewegung. Die genetische Narration blickt folglich über das exemplarische Erzählen. Der Comic kann das genetische Erzählen durch einen geschickten Einsatz von Stilmitteln und Textarten auf der Grundlage seiner ihm eigenen Bimedialität erreichen. Denn durch diese Elemente kann es ihm gelingen, unterschiedliche Positionen aufzuzeigen und somit auch zur Ausbildung eines genetischen Bewusstseins und kritischen Sinntopos beizutragen.[336]

Kritisches Erzählen

Das kritische Erzählen funktioniert ähnlich wie die genetische Narration, jedoch will es neue Positionen einnehmen, aus deren Sicht Ereignisse noch nicht betrachtet wurden. Die kritische Sinnbildung sucht andere, neue Blickwinkel als traditionelle und exemplarische Narration. Sie weist auch *„aufoktroierte[sic!] Lebensorientierungen“*[337] zurück, wenn sie vom Menschen nicht mehr akzeptiert werden. Das heißt, dass die kritische Narration althergebrachte Deutungsmuster von Zeiterfahrungen überdenkt und wenn nötig zurückweist. Es wird eine Art Gegengeschichte auf der Suche nach Brüchen in den bisherigen historischen

[333] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 97f. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 238f.
[334] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 97f. Vgl. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 238f.
[335] Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 239.
[336] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 97f.
[337] Munier, Geschichte im Comic, S 98.

Erinnerungen erstellt, um Korrelationen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu dekonstruieren. [338]

Als Beispiel kann hier die historische Genderforschung herangezogen werden. Da das kritische Erzählen die anderen Erzählstrukturen benötigt, um darauf zu reagieren, meinen einige Historiker_innen, dass diese Ebene nicht hierarchisch, sondern querliegend einzuordnen ist. Im Comic ist jedoch weniger die Anordnung der Topoi festzustellen als vielmehr, welche Sinntopoi verwendet wurden.[339]

Es wäre mit den vorhandenen Strukturen möglich, historisch-sinnbildende Comics von jenen zu unterscheiden, die der Geschichtswissenschaft und ihrer Vermittlung nicht zuträglich sind. Im Zuge dessen würde es also auch gelingen, Comics unter verschiedene Sinnbildungskategorien einzuordnen, jedoch fehlt ein Instrumentarium, das es ermöglicht zu untersuchen, „wie“ und in welcher Qualität Identität und Sinn in einem Comic vermittelt werden. Munier sieht in der kritischen Erzählung die Möglichkeit, diese Aufgabe zu übernehmen und somit auch zur Bewertung beizutragen[340]. Dabei benötigt er aber weitere Kategorien wie zum Beispiel eine, die das Politische thematisiert.

Genau dies wurde bei Rüsen kritisiert, sein Modell sei analytisch nicht ausreichend, und auch mit zu unreflektierten (ethischen) Bewertungstendenzen ausgewiesen[341]. Dies liegt daran, dass die Sinnbildungstopoi in einer Erzählung selten in reiner Form auftreten und in Mischformen nicht oder nur schwer erkennbar sind. In Reinform bieten die Sinnbildungstopoi des historischen Erzählens jedoch die Möglichkeit abzuschätzen, inwiefern die historische Narration das alltäglich vorhandene Geschichtsbewusstsein beeinflusst, und somit können Comics als historische Sinnbildner auch verifiziert werden.[342]

Rüsen selbst erkennt in seinem System der methodischen Anwendung Schwierigkeiten, da er zu bedenken gibt, dass die Sinnbildungstopoi zwar als gedankliches Modell funktionieren, um das „Füllen“ des Geschichtsbewusstseins nachvollziehen zu können, doch in der praktischen Erforschung oftmals in historischer Narration die Sinnbildungstopoi kaum erkennbar sind.

[338] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 98f. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 238.
[339] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 98f. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 238.
[340] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 98f.
[341] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 184.
[342] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 99.

Dies liegt auch daran, dass die hierarchisch gedachten Topoi meist in Mischformen auftreten.[343]
Konkreter nicht das Kategoriengerüst zum Geschichtsbewusstsein von Hans-Jürgen Pandel, dem sich auch Munier zuwendet. [344]

5.4. Pandels Modell des Geschichtsbewusstseins

Auch Hans-Jürgen Pandel verortet wie Rüsen im Geschichtsbewusstsein eine mentale Struktur[345], die es ermöglicht, sich in einer Zeit zu orientieren[346]. Diese mentale Struktur bildet sich durch kulturelle und erlebte Erfahrungen und bestimmt, wie ein Mensch Geschichte erzählt, also welche Perspektiven er wählt. Diese Perspektiven beschreibt Pandel anhand von Kategorien. Damit soll ermöglicht werden, das vorhandene Geschichtsbewusstsein, welches sich durch die kulturelle Lebenswelt ausbildet zu erkennen. Das historische Denken einer Gesellschaft findet sich im Geschichtsbewusstsein wieder. Um das Geschichtsbewusstsein verorten zu können, muss Erzählung analysiert werden, denn hier äußert sich das historische Denken nach außen. Dabei kristallisiert sich heraus, ob der Erzählung historisches Wissen innewohnt. [347]
Empirisch und theoretisch sieht Pandel das Geschichtsbewusstsein ausreichend ausgearbeitet, doch das Problem findet sich in der Praxis des Unterrichtens. Denn die Verknüpfung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gelingt, wenn in der Gegenwart angesetzt wird. Dies bedeutet eine Auseinandersetzung mit der Geschichtskultur, die die Schüler_innen gegenwärtig und auch in der Zukunft umgibt. Um diese herauszufiltern, kreierte Pandel ein Modell des Geschichtsbewusstseins. [348]
Dieses Modell soll also eine Erzählung analysieren und den status quo des Geschichtsbewusstsein widerspiegeln. Dies gelingt durch die Betrachtung der gewählten Perspektiven. Dabei ist sowohl von Interesse, wie diese Perspektiven bzw. Kategorien ins Bild gesetzt werden als auch welche Kategorien in der Erzählung vorkommen. Somit ist

[343] Vgl. Vgl. Rüsen, Fröhlich, Horstkötter, Schmidt, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet, S 236.
[344] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100. Vgl. Hans-Jürgen *Pandel*, Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein – Zusammenfassendes Resümée empirischer Untersuchungen. In: Bodo von *Borries*, Hans-Jürgen *Pandel*, Jörn *Rüsen* (Hgg.), Geschichtsbewußtsein empirisch (Geschichtsdidaktik, Studien, Materialien. Neue Folge Bd. 7, Pfaffenweiler 1991) 1 – 23 hier: 3.
[345] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 77f.
[346] vgl. Hans-Jürgen *Pandel*, Geschichtsunterricht nach PISA. Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts. 2005) 10.
[347] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein, S 1f.
[348] Vgl. Pandel, Geschichtsbewusstsein nach PISA, S 8f.

erkennbar, ob in der Erzählung (historisches) Wissen verortet ist. Auch ein Comic kann anhand dieser Kategorien analysiert werden, um herauszuarbeiten, welches Geschichtsbewusstsein er vermittelt bzw. ob er historisch triftig ist. Verschiedene Comictypologien haben schon historisch triftige Comics vorgeschlagen, diese könnten durch das vorgelegte Modell von Pandel nochmals untersucht und auf die gewählten Perspektiven bzw. den Authentizitätscharakter hin analysiert werden.
Gundermann sieht in diesem Modell die Chance für Schüler_innen, historische Kompetenzen zu entwickeln, die sie auf der narrativen und der methodischen Ebene erkennt. Die Entwicklung einer narrativen Kompetenz bei einer Comicanalyse soll den Schüler_innen ermöglichen, Sinnbildungstendenzen und somit Wahrheitsansprüche und Normen zu erkennen. Die methodische Kompetenz wird durch das Herausarbeiten und Erkennen der Sinnbildungstendenzen anhand von Textgattungen, hier am Beispiel des Comics, geübt.[349]

5.4.1. Kategorien

Pandel eröffnet sieben Doppelkategorien, die als Basis dienen. Drei davon sind das *Temporalbewusstsein (früher – heute/morgen)*, das *Wirklichkeitsbewusstsein (real – imaginär)* und das *Historizitätsbewusstsein (statisch – veränderlich)*.[350] Die vier weiteren Bewusstseinstypen, „*die ganz besonders die mentalen Vorgängen individueller geschichtlicher Wahrnehmungsentwicklung als Dimensionen der Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein beleuchten*“[351], sind das „*Identitätsbewusstsein (wir-ihr/sie)*“, das „*politische Bewusstsein (oben-unten)*“, das „*ökonomisch-soziale Bewusstsein (arm-reich)*“ und das „*moralische Bewusstsein (richtig-falsch)*“[352]. Während Christine Gundermann noch die Bewusstseinskategorie der Ästhetik hinzufügte, ergänzt Munier selbst noch das ökologische und das geschlechterspezifische Bewusstsein. Damit will er das Brechen der vorhandenen „Zeitverlaufsvorstellungen“ erreichen, um in weiterer Folge durch Comic-Analysen Gegenpositionen herauszuarbeiten.[353] Gundermanns Addendum holt einen wichtigen kunstwissenschaftlichen Aspekt in das Kategoriensystem mit hinein. Dieser soll

[349] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 78.
[350] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein, S 3. Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[351] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[352] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein, 1991, S 4.
[353] Dieser Versuch erinnert an Jörn Rüsens „kritische Erzählen“ – s.o.

sich von der Kunstwissenschaft abgrenzen, ist aber für die Ausbildung von der Methodenkompetenz von Bedeutung.[354]

Der Kategorie „Wirklichkeitsbewusstsein“ fügt der deutsche Historiker mehrere Authentizitätstypen[355] hinzu, um die dargestellte Realität im Comic auf ihren Wirklichkeitsgehalt hin zu überprüfen. Dieses Kategoriensystem lässt sich nicht direkt mit Rüsens Sinnbildungskategorien vergleichen oder darin einfügen. Während Pandel mit einem spezifischen Blick auf den Comic nach einem System sucht verschiedene Authentizitätsbescheinigungen herauszuarbeiten, konzentriert sich Rüsen auf eine theoretische Typologie, die es ermöglicht, historische Narration zu finden. Rüsen befindet sich mit seinen Sinnbildungstopoi auf einer Meta-Ebene der Empirie, dagegen eröffnet Hans-Jürgen Pandel mit Hilfe seiner Kategorien die Möglichkeit eines Bewertungssystems. Beiden Zugängen ist gemein, Fiktion und Faktizität in der historischen Narration herauszuarbeiten, doch Pandel arbeitet mit einem fokussierten Blick auf die Empirie, der auch zulässt, den Comic miteinzuschließen. Die Ergebnisse einer Untersuchung anhand Pandels Kategoriensystem können aber sehr wohl behilflich sein, um Rüsens historische Sinnbildungstopoi zu erkennen. Umgekehrt würde dies aber nicht zum Ziel führen, somit wäre Rüsens System auf einer Metaebene einzuordnen, während sich Pandels Kategoriensystem für eine praktische Untersuchung, auch im Unterricht, besser eignet[356].

Der Deutsche zeichnet verschiedene Arten von Authentizitätstypen auf[357]. Die Quellenauthentizität gibt an, in welcher Zeit der Comic entstand, welche Lebensumstände, Kleidungsstile, Akzente etc. vorhanden waren.[358] Gleichzeitig ermöglicht diese Kategorie auch zu erkennen welche Geschichtsbilder in der Entstehungszeit des Comics vorherrschten – zumindest am Bespiel des Geschichtsbewusstseins der Künstler_innen. Die Erlebnisauthentizität beschreibt Darstellungen von subjektiv realen Erfahrungen, die durchaus von fiktiven Personen erlebt werden hätten können. Faktenauthentizität wird dann erreicht, wenn die geschilderten Personen und Ereignisse auf geschichtswissenschaftlichen Erkenntnissen beruhen. Fiktion ist nur dann erlaubt, wenn es der Erzählung dient, aber nicht historischen Forschungsergebnissen widerspricht. Wenn fiktive Personen so dargestellt werden, dass sie durchaus wahre Persönlichkeiten hätten sein können und auch in ein

[354] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 77f.
[355] Vgl. Hans-Jürgen *Pande*l, Wahrheit und Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch. In: Bernd *Jaspert* (Hg.), Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit (Hofgeismarer Protokolle Nr. 298, Hofgeismar 1993) 72 – 108 hier: 95-103. Zitiert nach: Gundermann, Jenseits von Asterix, S 82.
[356] vgl. auch: Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[357] Vgl. Pandel, Wahrheit und Fiktion, S 95 - 103.
[358] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 82.

geschichtswissenschaftlich bestätigtes Umfeld gebettet sind, dann sprechen wir von der Kategorie Typenauthentizität. Lässt sich die dargestellte Geschichte in einen historischen Gesamtzusammenhang einordnen, so ist eine Repräsentationsauthentizität gegeben. Man kann hier auch von einer beispielhaften Darstellung sprechen.[359]

5.4.2. Geschichtsbewusstsein und der Comic

Ähnlich wie bei Rüsens Sinngebungstopoi ist es kaum möglich einen Comic einer einzigen Kategorie zuzuordnen. Dies erkannte Pandel aber auch, der die Bewusstseinskategorien mit „Rubik´s Cube" verglich, also durchgehende unterschiedliche Verknüpfungen der Dimensionen beschrieb[360]. Genauere Zuordnungen gelingen schon eher durch Untersuchungen von einzelnen Szenen. Mit diesem System ist es auf jeden Fall möglich, so nach Gundermann, das „*Potenzial zur Stimulierung des Wirklichkeitsbewusstseins*"[361] einzuschätzen.
Was aber Gundermann zu bedenken gibt ist, dass Geschichtsbewusstsein nicht durch ein Medium ausgebildet werden kann, sondern in einem Kontext von Zeit und Realität entsteht. Ein Geschichtscomic kann also nicht alleine zu einem Geschichtsbewusstsein führen, sondern die notwendigen Kategorien nur inhaltlich füllen. Durch den dem Comic eigenen aktiven Leseprozess, das pikturale Verweissystem, kann dies erreicht werden. Die Autorin anerkennt aber, dass das Lesen eines Comics selbst zu einer gedanklichen Auseinandersetzung über die Veränderungen der Vergangenheit bis zur Gegenwart führen kann.[362]
Pandel gesteht dem historischen Comic zu, eine inhaltliche Orientierung in einer Zeit zu ermöglichen, einen Wahrheitsanspruch geltend zu machen und somit narrativ zu sein. Damit erklärt er den Comic dazu befähigt, Geschichte darzustellen. [363]
Er traut dem Comic aber nicht zu, ein Geschichtsbuch zu ersetzen, aber nur deshalb, da die vorhandenen historischen Comics nicht für den Unterricht gezeichnet wurden und somit nicht dem Ziel der Lehrpläne entsprechen. Was aber für den Comic spricht ist, dass er hilft, das kognitiv-intellektuelle Wissen, welches in großen Mengen auf einer begrifflich-abstrakten Ebene im Unterricht den Schüler_innen näher gebracht wird, aufgrund der vorhandenen Bildorientierung leichter verständlich zu machen. Somit erkennt er im historischen Comic für

[359] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[360] vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 9.
[361] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[362] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83.
[363] Vgl. Pandel, Comicliteratur und Geschichte, S 18.

den Unterricht vor allem Chancen, wenn er zusätzlich zu anderen Medien wie eben dem Geschichtsbuch eingesetzt wird.
Besonders die aktuelle Intermedialitätsforschung versucht den Comic in seiner Bimedialität zu begreifen. Bis dato hat sich daraus aber noch kein intermediales Kategoriensystem zur Analyse des Comics entwickelt. Doch vor allem an den jungen Sammelbänden von Ditschke, Kroucheva und Stein „Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums“ von 2009 und dem 2011 erschienen „Theorien des Comics. Ein Reader“ von Eder, Klar und Reichert ist eine Entwicklung dahingehend zu beobachten[364].
Eine genauere Betrachtung des Comics in diesem Kontext kann möglicherweise Analysevorgänge revolutionieren und Comics, die bis jetzt als historisch sinnbildend angesehen werden, denunzieren oder umgekehrt, eine größere Zahl an historisch sinnbildenden Comics liefern.

5.5. Geschichtscomictypologie

Die Bewusstseinsdimensionen ermöglichten ein historisches Analyseinstrumentarium, welches dazu genutzt wurde, eine Geschichtscomictypologie zu bilden. Diese klassifiziert Comics bzw. Geschichtscomics im Hinblick auf die Ausbildung von Geschichtsbewusstsein. Pandel legt eine Typologie vor, die alle Comics miteinschließt und hebt sich hier von den weiteren Typologien von zum Beispiel Munier, Gundermann oder auch Mounajed ab. Diese Autor_innen bildeten Typologien explizit zum Geschichtscomic, die es ermöglichten, vorhandene Geschichtscomics bezüglich ihres Potentials für die historische Sinnbildung und ihrer thematischen Epochenzugehörigkeit einzuordnen.

Munier führt eine Typologie mit folgenden Kategorien ein: Comic-Geschichtsgroteske und –parodie, Comic-Epochalepos, Comic-Autobiographie, Real-geschichtliche Comic-Nacherzählung und Historisierende Comic Abenteuerimagination.[365]
Schon die Feststellung der Gattung ermöglicht eine bestimmte methodische Zuwendung zu einem Comic. Ein Comic, der von sich aus behauptet, er sei biographisch, erreicht vermutlich einen anderen Grad der historischen Sinnbildung als ein Comic des Typs „Historisierende Comic Abenteuerimagination“. Aber hält man sich an Hayden White, so kann eine

[364] vgl. Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009). Vgl. Barbare *Eder*, Elisabeth *Klar*, Ramón *Reichert* (Hgg.), Theorien des Comics. Ein Reader (Bielefeld 2011).
[365] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 103 - 106.

Abenteuerimagination sogar mehr zur Sinnbildung beitragen als eine Autobiographie – hier ist wieder die „Zeitdeutungskonzeption“ von Bedeutung.
Diese Typologie erweiterte Gundermann um den „Comic-Journalismus“.[366]
Mounajed kritisiert Muniers Typologie. Er hebt hervor, dass es für die geschichtsdidaktische Comicanalyse nicht von solch großer Bedeutung ist, in welchem Zeichenstil die Inhalte präsentiert werden. Historische Sinnbildung kann auch bei humoristischen oder karikaturistischen Comics vonstattengehen. Viel wichtiger als der Zeichenstil ist für ihn die geschichtswissenschaftliche Vorbildung der Autor_innen, denn die Vorstellungen des_der Künstler_in und sein_ihr Wissen zur Geschichte prägen auch den Grad der historischen Triftigkeit eines Comics. Daraus resultiert eine Typologie mit vier Kategorien: „*Geschichts-Fantasiecomics, Geschichts-Sachcomics, Geschichts-Romancomics und Geschichts-Propagandacomics*.“[367] Während für den Geschichts-Fantasiecomic Recherche nicht notwendig, aber durchaus möglich ist, gilt für den Geschichts-Sachcomic genau das Gegenteil. Dieser wird produziert, um zu bilden. Aber die Fiktion hält auch hier Einzug - verstärkt im Visuellen, aber auch im Verbalen. Im Text laden vor allem die Gedanken-Sprechblasen und Soundwords dazu ein.[368] „*So ist es unmöglich zu wissen, was Menschen ‚wirklich‘ dachten und nur selten lässt sich auch mit Bestimmtheit festhalten, was sie ‚eigentlich‘ sagten*.“[369]
Beim Geschichts-Sachcomic ist im Vergleich zum Geschichts-Fantasiecomic die Autor_innen-Intention herauszufiltern, da es gilt, die Fiktion weitestgehend zu minimieren. Aufgrund dieser Eigenschaft des Geschichts-Sachcomics hält Mounajed jenen für den Geschichtsunterricht sowohl zur Vertiefung als auch zur Erarbeitung eines Themas für geeignet.[370] Die Geschichts-Romancomics sind eine Mischform, „*[sie] verbinden Fakten und Fiktionen, allerdings derart, dass die daraus resultierende Darstellung von Geschichte nicht kontrafaktisch wird*.“[371]
Die Fiktion muss sich also mit den Fakten so kombinieren lassen, dass die Narration weiterhin der historischen Triftigkeit entspricht. Ähnlich wie beim Geschichts-Sachcomic kann auch hier das historische Bewusstsein der Autor_innen gelesen werden. Für den Unterricht und auch für wissenschaftliche Betrachtungen eignet sich besonders der Geschichtsromancomic, vor allem wenn eine Quellennachweis vorhanden ist. Als Mittel zur Vertiefung von

[366] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 95.
[367] Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 117.
[368] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 117f.
[369] Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 118.
[370] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 118.
[371] Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 118.

Gelerntem sieht Mounajed den Geschichts-Romancomic als geeignet an, jedoch gesteht er ihm nicht die Möglichkeit zu, Geschichte darzustellen. Diese Leistung erkennt er nur im Geschichts-Sachcomic. [372]

Eine bildliche Darstellung von Geschichte, besonders wenn die Autor_innen sie nicht selbst erlebt haben, ist generell ein schwieriges Unterfangen, und diesbezüglich werden sämtliche visuelle Medien von Mounajed kritisiert.

Als weitere Kategorie der Typologie fügt Mounajed den Geschichts-Propagandacomic ein, welcher als querliegend zu den bisherigen Kategorien betrachtet werden kann. Dies liegt daran, dass alle bisher genannten Typen dem grundlegenden Motiv der Propaganda unterstehen können. Beim Geschichts-Propagandacomic ist deshalb auch das Geschichtsbewusstsein der Autor_innen nicht erkennbar, da eine Doktrin vermittelt wird.[373]

> *„Im Geschichtsunterricht sind sie für historisches Lernen im Sinne einer Vertiefung von Sachkompetenz nicht brauchbar, wohl aber können sie im Bereich der Medienkompetenz den per se möglichen Suggestivcharakter aller Geschichtscomic-Produkte verdeutlichen und darüber hinaus in der Erarbeitung des jeweiligen Themas als Quelle dienen.“*[374]

Munier[375], Gundermann[376] und auch Mounajed[377] legten Comic-Typologien vor, die jeweils auf der Basis von Kategoriensystemen bzw. Analyseinstrumentarien fußten. Anhand dieser Typologien können sich Geschichtswissenschaftler_innen und vor allem auch Geschichtsdidaktiker_innen orientieren.

Pandel klassifiziert Comics mit historischem Charakter auf einer allgemeineren Ebene als die bisher vorgestellten Comictypologien. So gesteht er je nach dem geschichtsdidaktischen Ziel „Funnies“, „Quellencomics“, „Comicromane“, „Epochencomics“ und „Comic-Historie“ die Bildung von Geschichtsbewusstsein zu. Indem er Quellencomics als eigene Kategorie einführt und darunter sowohl den Comic als Quelle per se, als auch die Narration als mögliche Quelle versteht, liegt er mit Gundermann auf einer Wellenlänge, wenn diese in bzw. an jedem Medium Historisches erkennen kann. [378] Mounajed hingegen kritisiert die Hinzufügung des

[372] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 118f.
[373] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 120.
[374] Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 120.
[375] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 104 – 106.
[376] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 88 – 95.
[377] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 115 – 117.
[378] Vgl. Pandel, Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, S 360 – 362. Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 75.

Quellencomics als Kategorie, weil er nicht zwingend historischen Inhalts sein muss. [379] Doch genau hier verkennt er eine der Möglichkeiten des Comics und zwar auch für die Geschichte, zum Beispiel für die Sozial- und Wirtschaftsgeschichte sinnbildend zu wirken, auch wenn der Comic kein historisches Thema behandelt.
Mounajed kritisiert auch, dass in Pandels Kategorien Comics vergessen wurden, die keine Komik enthalten, wie der Abenteuercomic. [380] Diese können aber im von ihm kritisierten Quellencomic oder aber auch in den anderen Kategorien Platz finden.

Comics haben für den Unterricht also gewisse Potentiale, aber bringen zugleich auch Schwierigkeiten mit sich. Damit Comics ihren Beitrag leisten und mit ihnen eine Entwicklung und Ausbildung einer historischen Kompetenz erreicht werden kann, ist eine aktive Phase der Reflexion notwendig. Ein Comic muss, wenn er im Geschichtsunterricht, aber auch in anderen geschichtswissenschaftlichen Sparten erfolgreich eingesetzt werden will, analysiert werden.[381]
Dieser von Gundermann geforderter Reflexionsvorgang ist genau der Aspekt, den das Medium für den Geschichtsunterricht relevant macht.

5.6. Theoretischer Leitfaden für eine historische Comic-Analyse

Allgemein ist für eine Analyse des Comics zu sagen, dass sowohl der Inhalt als auch Bilder und Symbole, also auch die nonverbalen Aspekte des Comics miteingeschlossen werden müssen. Stereotypen sind ein gängiges Mittel des Comics und daher ist wichtig, dass sie von den Leser_innen erkannt und reflektiert werden. Diese Stereotype werden sowohl für die Charakterisierung von Personen als auch für Handlungsabläufe eingesetzt. Selbst Gegenstände sind mit Wertigkeiten versehen, daher ist auch die Ausprägung eines moralischen Bewusstseins wichtig. Eine Schwierigkeit im Comic ist die Emotionalität, die zwar als positive Komponente wirken kann, aber auf jeden Fall reflektiert werden muss. Für die Ausbildung von Geschichtsbewusstsein ist die Emotion unausweichlich lt. Hayden White[382]. Deutlicher und offensichtlicher kommen aber das politische und sozial-ökonomische Bewusstsein zum Vorschein. Diese erwähnten Bewusstseinskategorien finden sich u.a. oft in Hintergrunddarstellungen. Eine Multiperspektivität kann der Comic durch

[379] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 115.
[380] Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S 115.
[381] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 79.
[382] Vergleiche Kapitel „5.2. Geschichtsnarration, Hayden White und der Geschichtscomic“

verschiedene Erzählstränge und sozial unterschiedlich situierten Protagonist_innen erzeugen.[383] Rüsen würde in einer multiperspektivischen Darstellungsweise sowohl ein durch exemplarisches Erzählen aufgewühltes traditionelles Erzählen als auch ein genetisches Erzählen, da ein Veränderungsprozess aufgezeigt wird, verorten.

Für eine Analyse ist anfangs zu beachten, um welchen Comictyp es sich handelt. Schon ob es ein Abenteuercomic oder doch eine biographische Geschichte ist, lässt vermuten, ob eine nähere Beschäftigung mit diesem Comic vor dem Hintergrund des geschichtsdidaktischen Ziels sinnvoll ist. Wie bereits erwähnt, liefert nicht jeder Geschichtscomic einen Beitrag zum historischen Bewusstsein. In Anlehnung an Rüsen ist wichtig, dass

> *„über die Thematisierung des Vergangenen hinaus Bildner von Geschichtsbewusstsein in Bezug auf Vergangenheitsdeutung, Gegenwartsverständnis und Zukunftsperspektiven zum Tragen kommen, ehe einer Bildererzählung der Rang einer belangreichen Auseinandersetzung mit Geschichte beigemessen wird.“*[384]

Das bedeutet, dass das Genre und der gewählte Erzähltypus sowohl auf empirische Triftigkeit als auch auf normativen Aussagengehalt hin untersucht werden müssen. Wenn die Fakten in Verbindung mit dem Erklärungsgehalt einen Sinn ergeben und somit eine Orientierung in dieser Zeit möglich ist, so kann ein historischer Wahrheitsanspruch geltend gemacht werden. Die Folge daraus ist, dass es gelingt, dem „Publikum“ eine Orientierung für diese Zeit zu bieten.[385]
Die Geschichte darf sich aber nicht nur darauf konzentrieren zu kontrollieren, ob die dargestellten und erzählten Sachverhalte eines Comics auch wirklich den aktuellen historischen Erkenntnissen entsprechen, sondern muss sich auch mit der „Zeitdeutungskonzeption“ auseinandersetzen. Denn eine empirische und normative Untersuchung setzt nicht Historisches voraus, *„denn an jeden erzählten Stoff über irgendeinen Sachverhalt kann der Maßstab der Realitätstüchtigkeit in Bezug auf empirische Tatsachen und normative Handlungsorientierungen angelegt werden.“*[386]
Als einen der weiteren ersten Schritte muss ein_e Historiker_in bei einer Comic-Analyse feststellen, von welcher politischen Gesinnung der Comic getragen wird und welches

[383] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 85.
[384] Munier, Geschichte im Comic, S 81.
[385] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[386] Munier, Geschichte im Comic, S 81.

Geschichtsbewusstsein somit erzeugt werden soll. Für Munier ist bei einem historisierenden Medium wohl dies die spannendste Frage: „*Welche Zeitdeutungsabsicht verfolgt der Künstler*?“[387] Geschieht eine Mythenbildung, wie werden Erklärungsansätze gestaltet, wie ist das Lernen aus der Geschichte in Szene gesetzt? Dies veranlasst auch die Frage nach dem historischen Wahrheitsanspruch. Denn beim Comic ist der Wahrheitsgehalt weniger groß als bei geschichtswissenschaftlichen Texten, da er ein künstlerisches Medium ist.[388] Doch dies trifft auch für andere Medien wie zum Beispiel für den Roman zu, besonders wenn sie nicht um Geschichtswissenschaftlichkeit bemüht sind.
Die Frage nach der Authentizität und nach anderen für das Geschichtsbewusstsein bildenden Kategorien können anhand der Sinnbildungstopoi und dem Kategoriengerüst herauskristallisiert werden. Da die Sinnbildungstopoi schwierig zu erkennen sind, eignen sie sich eher dafür, einen Comic darauf exemplarisch zu untersuchen und ihn somit als historisch sinnbildend zu qualifizieren. Pandels Kategorien hingegen ermöglichen einerseits eine Untersuchung auf das Vorhandensein der Sinnbildung und andererseits auf welche Art und Weise und in welcher Qualität diese geschieht.

> „*Erst wenn eine narrative Triftigkeit vorliegt und die Geschichte, die der Comic erzählt, durch die Verbindung von Fakten und Erklärungsgehalt einen Sinnzusammenhang zur Orientierung in der Zeit vermittelt, wäre ein historisch vertretbarer Wahrheitsanspruch erfüllt, den es zu konstatieren gilt.*“[389]

So kann man sich bei einer Comic-Analyse auf die Frage konzentrieren, ob er das Fortschrittskriterium im Hinblick auf die Emanzipation erfüllt. Stellt man eine narrative Triftigkeit fest, findet man entweder durch die Sinnbildungstopoi das dargestellte Geschichtsbewusstsein, oder untersucht den Comic mit Hilfe mehrerer oder einer Kategorie, wie der Gesellschaftlichkeit. Dann fehlt noch die Klassifizierung des Erzähltyps, um schließlich einen Comic mit einem geschichtsimmanenten Analyseinstrumentarium analysiert zu haben.[390]
Rüsens Sinnbildungstopoi können somit zur Einordnung auf der Meta-Ebene dienen und Pandels Kategorien helfen eine Bewertung durchzuführen, wobei auch durch die Kategorien eine Sinnbildung attestiert werden kann. Da der genetische Sinnbildungstyp im Comic auf

[387] Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[388] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[389] Munier, Geschichte im Comic, S 101.
[390] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 101.

Grund seiner Bimedialität gut umgesetzt werden kann, ist sie für die Intermedialitätsforschung interessant und kann bei einer Comic-Analyse mitgedacht werden. Vor allem anhand von Pandels Kategorien, da diese praktisch leichter umsetzbar sind, wird im nächsten Kapitel Art Spiegelmans Graphic Novel „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden", welche von Pandel dem Typ „Comic-Historie" [391] zugeordnet wird, analysiert.

6. Art Spiegelmans „Maus"

Beschäftigt man sich mit Comics, trifft man immer wieder auf dieselben Namen, dies ist oft der Fall, wenn man sich in einem neuen Themenbereich orientiert. Neben Will Eisner und Scott McCloud, die Theoretiker und Praktiker sind, stößt man sicher auch auf den Praktiker Art Spiegelman. Der immigrierte US-Amerikaner hat die Comicwelt stark beeinflusst, vielleicht sogar revolutioniert. Vor allem gelang ihm dies durch seinen Erfolg mit der Graphic Novel „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden", die in zwei Bänden in den USA 1986 und 1991 erschien. Neben dem Geist des „cultural turn" hat wohl auch, besonders im deutschen Sprachraum, sein Comic den öffentlichen Diskurs zum Massenmedium Comic entfacht und den wissenschaftlichen stark beeinflusst. „Maus" ist, so der Eindruck, eine der bekanntesten hochwertigen Geschichtscomics und somit auch über die Grenzen der Comicliebhaber_innen bekannt. Seine Bedeutung als Geschichtscomic in der Geschichtswissenschaft und für die Entwicklung des Comics ist unbestritten.

6.1. Art Spiegelman

> „*Mein Antrieb, Zeichner zu werden, hatte damit zu tun, einen Bereich zu finden, der nicht der meiner Eltern war*."[392]

Diese Aussage tätigte Art Spiegelman in „Metamaus" 2012. Es ist jenes Buch, das mit allen Vorurteilen aufräumen und alle Fragen zu „Maus" beantworten soll. Durch „Maus" wurde er ein erfolgreicher Cartoonist. Er zählt zu der intellektuellen Elite der Linken in den USA und verlautbarte Barack Obama zu wählen. Nach dem Skandal rund um die dänischen Mohammed-Karikaturen trat er für die „Redefreiheit" ein. Selbst zeichnete er 2004 einen

[391] Vgl. Pandel, Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, S 362.
[392] Art *Spiegelman*, Metamaus. Einblicke in Maus, ein moderner Klassiker (Frankfurt am Main 2012) 37.

kritischen Comic namens „In the Shadows of no Towers“, in welchem er die Anschläge auf das World Trade Center 2001 mit kritischem Blick verarbeitete. Dies brachte ihm viel Kritik in den USA ein, in einem Land, das nach den Terroranschlägen vor Patriotismus überschäumte. Seinen Job als Gestalter des Covers bei der Zeitschrift „New Yorker“ kündigte er 2002, da ihm die Zeitung zu konventionell agierte und seinen Cartoon mit schwarzem Hintergrund, auf welchem die zwei Türme nur schemenhaft zu sehen sind, nicht drucken wollte. Leisten kann er sich das vor allem aufgrund seines Welterfolges „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“. Bis zu diesem Erfolg war es aber ein weiter Weg.[393]
Geboren wurde der Amerikaner am 15. Februar 1948 in Stockholm.[394] Seine Eltern hatten in den Kriegsjahren zuvor als polnische Juden den Holocaust im Konzentrationslager Auschwitz überlebt und bauten sich danach in Stockholm ein neues Leben auf. Drei Jahre nach Arts Geburt immigrierten die Spiegelmans in den USA. [395] In New York brachte es Wladek zu einem ansehnlichen Vermögen als Diamantenhändler[396], aber glücklich war die Familie nicht. Der Schatten des „Krieges“, wie seine Eltern den Holocaust titulierten, lag immer über der Familie. Art wurde bald bewusst, dass sie keine „normalen“ amerikanischen Juden waren, doch die Hintergründe blieben ihm lange verborgen und begannen sich erst zu lichten, als es 1961 zum Fernsehprozess von Adolf Eichmann kam.[397]
Art Spiegelman wuchs anders auf als seine Schulkolleg_innen, das betrifft auch den kulturellen Einfluss seiner Eltern. Sie zeigten kaum Interesse an der amerikanischen Kultur, doch Art fand in ihr – in Form des Comics – seine Liebe. Das avantgardistische Comicmagazin MAD hat seine Kindheit geprägt.[398]
Seinem Vater blieb die Comicwelt, im Weiteren auch die Kunstwelt, bis zum Schluss unverständlich und es entzog sich seiner Vorstellungskraft, mit dieser „Zeichnerei“ Geld verdienen zu können. Trotzdem kaufte Wladek seinem Sohn in der Zeit des Comic-Codes, die geprägt war von Hetzerei gegen dieses Medium, avantgardistische Comichefte. Anja stand Art wohlwollender gegenüber und versuchte ihn bei seinen Plänen, Zeichner zu werden, zu unterstützen. Sie gab ihm schließlich auch den Auftrag, ihre Geschichte festzuhalten.[399]

[393] Holger *Kreitling*, Comics. Art Spiegelman und die verbotenen Bilder, Die Welt (http://www.welt.de 15.04.2008), online unter: http://www.welt.de/1903699 (25.02.2013).
[394] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 292.
[395] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 291f.
[396] Vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus, S 283.
[397] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 12 - 14.
[398] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 189f.
[399] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 37 - 40, S 165.

Mit 15 Jahren erhielt er seinen ersten Job in der Comicbranche und war bei der Long Island Post angestellt.[400] 1963 begann er die Highschool of Art and Design in Manhattan zu besuchen und 1965 inskribierte er dann sein Kunst und Philosophie Studium am Harpur College. Heute ist es die State University of New York at Binghamton, die ihm 1995 für seine künstlerischen Leistungen den Ehrendoktor verlieh. Als Student nahm er mit 18 Jahren einen Ferienjob als Zeichner bei Topps Bubble Gum an. Diese Anstellung als „*kreativer Berater, Zeichner, Designer und Herausgeber*“[401] behielt er für 23 Jahre, sein Studium brach er aber 1968 für einen einmonatigen Aufenthalt in der Psychiatrie ab. Es folgte ein großer Schicksalsschlag, denn kurz nach seiner Entlassung beging seine Mutter Anja am 21. Mai Selbstmord. Während sein Vater Wladek ein Jahr danach Mala heiratete, eine Bekannte aus Polen und ebenfalls Überlebende des Holocaust[402], zog Art 1971 für vier Jahre nach San Francisco.[403] Diese Zeit prägte sein Leben.

Mit jungen 23 Jahren gehörte Art schon zur Comix-Szene, also zur Undergroundcomic-Bewegung der späten 1960er Jahre, die sich in San Francisco rund um R. Crumbs „Zap Comix“ tummelte. Er verarbeitete an der Ostküste der USA den Selbstmord seiner Mutter mit Hilfe des expressionistischen Comics „Gefangener auf dem Höllenplaneten“, welcher in „Short Order Comix“ 1973 veröffentlicht wurde. In jener Zeit entstand die Idee zu „Maus“ und diese zog ihn 1975 auch wieder zurück nach New York. 1977 wurde Breakdowns, eine Sammlung seiner bisherigen Comics veröffentlicht. Danach begann er seinen Vater regelmäßig aufzusuchen und zu seinem Leben zu interviewen. In diesem Jahr heiratete er die französische Architekturstudentin Françoise Mouly, die er nach seiner Rückkehr 1975 in New York kennen gelernt hatte.

Schon in San Francisco lehrte er von 1974-1975 an der San Francisco Academy of Art, in New York unterrichtete er die Geschichte und Ästhetik von Comics in den Jahren 1979 bis 1987, also parallel zu seiner Arbeit an „Maus“ und RAW.[404]

Das Ehepaar beschloss ein eigenes Comic-Magazin namens RAW (1980-1991[405]) im Stile der avantgardistischen Comics der 1960er und 1970er zu publizieren. Es sollte jungen und unbekannten Künstler_innen eine Plattform bieten und schließlich veröffentlichte Art schon

[400] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 40.
[401] Näpel, Auschwitz im Comic, S 40.
[402] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 293.
[403] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 24, S 40, S 292f.
[404] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 40.
[405] Vgl. Hillary *Chute*, Raw in Special Collections. In: Library News. The University of Chicago (Oktober 2011), online unter: http://news.lib.uchicago.edu/blog/2011/10/07/raw-magazine-in-special-collections/ (25.02.2013).

hier ab der zweiten Ausgabe des Heftes seinen Comic „Maus“ kapitelweise – sparte aber das letzte Kapitel aus.[406]

Als Wladek 1982 zum Ende seiner Erzählung kam, erlag er einem Herzfehler. Die Arbeit an „Maus“, der Tod seiner Eltern und die Schuldgefühle gegenüber ihnen, ein besseres Leben gehabt zu haben, veranlassten ihn, einen Therapeuten aufzusuchen, der ebenfalls ein Auschwitz-Überlebender war.[407]

1986 fand Spiegelman nach langer Suche den Verlag Pantheon, welcher die ersten Kapitel von „Maus“ im Buchformat veröffentlichten. Nadja wurde 1987 geboren, das erste Kind des Ehepaars. Aufgrund des großen Erfolges wurden auch die letzten Kapitel in einem Buch 1991 publiziert. Der berufliche Erfolg wurde auch von privatem Glück begleitet als das zweite Kind Dashiell das Licht der Welt erblickte. 1992 erhielt Art als erster Comickünstler den Pulitzer-Preis für „Maus“ und hatte somit den Gipfel des Erfolges erklommen. Dies war bis dahin aber nicht seine erste Auszeichnung und sollte auch nicht die letzte bleiben. [408]

Nach „Maus“ war Spiegelman von dem Erfolg überwältigt und versuchte sich danach weiter zu entwickeln und sich wieder neu zu erfinden. Er illustrierte die Titelblätter vom New Yorker, interpretierte ein Gedicht in Comicform und schaffte Comics für Kinder und Bilderbücher. Doch der Erfolg ließ auf sich warten. Für Aufsehen in den USA sorgte er mit „In the Shadows of no Towers“, welcher sogar anfangs in der deutschen „Zeit“ und nicht in den USA erschien.[409]

2008 kam es dann zu einer Neuausgabe von „Breakdowns“ als „Breakdowns: Proträt des Künstlers als junger %@&*!“.[410] 2011 versuchte er mit „Metamaus“ den Schatten von „Maus“ loszuwerden. Dieses Buch zeigt alle noch erhaltenen Materialien zum Comic „Maus“ und ein langes Interview mit Art Spiegelman, geführt von Hillary Chute, in welchem er versucht, all jene Fragen, die seit dem Erscheinen seines Erfolgscomics immer wieder gestellt wurden, zu beantworten. Da die Materialien den Umfang eines Buches sprengen würden, ist auch eine DVD beigelegt und die schriftliche Form beinhaltet neben dem Interview die Transkriptionen von Wladek, Mala und anderen Überlebenden.

[406] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 24, 293ff.
[407] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 24, S 69f, S 293.
[408] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 293ff.
[409] Spiegelman, Metamaus, S 79f.
[410] Spiegelman, Metamaus, S 294.

6.2. „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“

6.2.1. Idee und Entwicklung

In San Francisco entstand unter seinen avantgardistischen Comiczeichner_innen die Idee, ein Comicheft, welches für Tierrechte eintritt, zu verfassen. Dabei sollten anthropomorphe Tiere zum Sprechen kommen. Das Heft hieß „Funny Aminals“ und wurde 1972 veröffentlicht. Es wurde ein gesellschaftskritisches Comix-Heft und die Geburtsstunde von „Maus“. [411]
Spiegelman besuchte einen Vortrag am Harpur College, gehalten von einem befreundeten Filmemacher. Ken Jacobs referierte über die Anfangszeiten der Trickfilme und zeigte Parallelen zwischen schwarzen Jazzkünstlern und der Darstellung von schwarzen Mäusen auf. Zu anfangs wollte Art in Anlehnung an die Trickfilmzeit Schwarze als Mäuse und den Ku-Klux-Klan als Katzen darstellen, um die schwarze Erfahrung und Geschichte in den USA zu erzählen. Bis heute weiß er nicht genau, wie er diese Idee in den Comic übersetzen soll, ohne auf rassistische Metaphern zurückgreifen zu müssen. „*Nachdem sich massive Selbstzweifel bei mir eingenistet hatten, wurde mir klar, dass die Katz-und-Maus-Metapher der Unterdrückung zu meiner eher unmittelbaren Erfahrung passte.*“[412] So münzte er diesen Grundgedanken auf seine Familiengeschichte um. Er fuhr 1972 zu seinem Vater nach New York und interviewte ihn zu dessen Leben im 2. Weltkrieg. Daraus entstand die dreiseitige „Maus“ in „Funny Aminals“. [413] Zu diesem Zeitpunkt war ihm noch nicht bewusst, dass solch ähnliche Metaphern auch schon bei den Nationalsozialisten verpackt waren. Er hatte zwar literarisch Treffendes konsumiert wie zum Beispiel Kafka, aber dabei die Tierfabeln nicht als Metapher für das jüdische Volk erkannt. Es war ihm zu diesem Zeitpunkt nur bewusst, dass eine Verfolgung von Mäusen durch Katzen ihn an seine Alpträume an Kindertage erinnerte, die Verfolgung von Juden durch Nazis. Er spürte jedoch, dass hinter dieser Idee etwas Großes steckte.[414]
Dieses Interview mit seinem Vater 1972 ist der „*Kern des Ganzen*“[415], was später „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ werden sollte.
Als Art 1977 seinen Vater besuchte und ihm den dreiseitigen Comic aus „Funny Aminals“ vorlegte, begann dieser sofort die Geschichte von diesem Punkt aus weiter zu erzählen. Art

[411] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 22, S 111 - 113.
[412] Spiegelman, Metamaus, S 113.
[413] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 22, S 111 - 113.
[414] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 114.
[415] Spiegelman, Metamaus, S 23.

besuchte seinen Vater Wladek bis zu dessen Tod, 1982 regelmäßig, um mehr Details zu erfahren.[416] Diese Aufeinandertreffen werden im Comic dargestellt.
„*Ehe ich mit ‚Maus' begann, ging ich bewusst auf die Suche nach Material, das mir helfen konnte, ein Bild davon zu gewinnen, was ich zeichnen musste*."[417]
In „Metamaus" erzählte er, dass er wohl mehr als 100 Bücher[418] zum Thema Holocaust las, um sich ein Bild machen zu können.[419] Dann begann er sich auch Zeichnungen aus den Konzentrationslagern durchzusehen, die oftmals nicht naturalistisch gezeichnet waren, aber trotzdem genau zeigten, was passierte. Dabei wurde ihm bewusst, dass es nicht darum ging perfekt zu zeichnen, sondern einen Zweck mit der Arbeit zu erfüllen. Trotzdem reiste er aus Recherche-Zwecken zweimal nach Polen, einmal in den 1970er Jahren und das zweite Mal 1987.[420] Zu jener Zeit entdeckte er, dass er auf eine Metapher gestoßen war, die die Nazis auch verwendet hatten. Sie bezeichneten zum Beispiel die Juden als Ungeziefer, als Ratten. Auch bei anderen Genozid-Versuchen wurden Menschengruppe entmenschlicht, so bezeichneten die Hutus in Ruanda die Tutsi als Kakerlaken.[421]
Spannend ist, dass es in manchen jüdischen Überlieferungen verboten ist, Menschen darzustellen. So wurde eine Haggada um 1300 mit menschlichen Vögeln bebildert. Das überlieferte Argument dazu war, dass somit etwas dargestellt werden konnte, was zu heilig war, um es zu zeichnen.[422] Und in einer der frühesten" Maus"-Besprechungen wurde nach diesem Beispiel gefolgert, dass Spiegelman mit „Maus" einen Weg begangen hat „*etwas zu zeigen, das zu gottlos war, um es zu zeichnen*."[423]

6.2.2. Tiermetapher

Diese Umstände führten unbewusst zu den Mäusen, und die Katzen sind die natürlichen Feinde der Mäuse, wobei Spiegelman auch Einflüsse wie Tom und Jerry geltend machte. Durch die ersten Skizzen stellte er fest, dass er Mäuse und Katzen gleich groß zu zeichnen hatte, um die Juden nicht als untergeordnet und Mitleid suchend darzustellen. [424] Durch die Größenverhältnisse der „Tiere" im Comic macht Spiegelman von vornherein deutlich, dass

[416] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 22 - 24.
[417] Spiegelman, Metamaus, S 49.
[418] Einige Titel sind nachzulesen in: Spiegelman, Metamaus, S 45.
[419] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 44.
[420] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 51, S 56.
[421] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 115.
[422] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 117.
[423] Spiegelman, Metamaus, S 117.
[424] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 118f.

sie Menschen symbolisieren. Die menschlichen Körper verstärken diesen Umstand nochmal. Er bricht auch mit der Tierfabel, indem er die Figuren mit „menschlichen“ Gegenständen agieren lässt.[425]

Während bei der 1972 erschienen „Maus“ sein Vater noch in einer Katzenstreufabrik tätig ist, arbeitet er bei der Langform in einer Schuhfabrik. Spiegelman wurde bewusst, dass er nicht vermitteln konnte, was passiert war, wenn er wirklich eine Tierfabel zeichnen würde. Die Masken sollten wirklich nur Masken sein.[426] *„Nur durch das Besondere konnte ich das Allgemeine durchblicken lassen*.“[427] So erreichte er durch die detailreichen Hintergründe wie die Diagramme, dass die Vernichtungsmaschinerie real wirkt. In „Maus“ ist es somit keine Frage, dass Realität abgebildet wird, auch wenn sie durch Zeichenstil und die anthropomorphen Tiere verfremdet wird.[428]

Die Metapher führte er fort, indem er die Pol_innen als Schweine zeichnete, weil er sie weder als Katzen noch als Mäuse darstellen und außerhalb der Nahrungskette platzieren wollte.

> *„In Hitlers Plan für das Tausendjährige Reich sollten die Slawen – also auch die Polen – nicht wie die Juden ausgerottet werden, sondern sich eher zu Tode schuften. Sie wurden als Arbeitssklaven der Herrenrasse missbraucht. In meinem Bestiarium hält man Schweine auf dem Bauernhof als Fleischlieferanten. Man zieht sie groß, tötet sie, isst sie. Wenn auf dem Bauernhof Mäuse oder Ratten leben, kann man nur eines tun: sie umbringen, ehe sie alles Korn auffressen.“*[429]

Die Amerikaner_innen wurden zu Hunden, da diese Geschöpfe von Natur aus Katzen jagen, so wie Katzen hinter Mäusen her sind. Die Engländer_innen wurden zu Fischen und die Schwed_innen zu Elchen. In gewissem Sinne versuchte er seine Tiermetapher ins Absurde zu führen, damit sie nicht zu ernst genommen wird. Einerseits gelang es ihm damit im Comic aufzuzeigen, dass ein friedliches Miteinander durchaus möglich ist, andererseits hebt er das Rassendenken der Nazis dadurch nochmals hervor.[430]

Die Funktionen der Tiermetapher sind vielschichtig. Die Hervorhebung des Rassendenkens führt zugleich ins Absurde, denn obwohl er die Jüd_innen konsequent als Mäuse darstellt, werden sie trotzdem als Menschen wahrgenommen. Sie sprechen, sie sind gleich groß,

[425] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 74f.
[426] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 118f.
[427] Spiegelman, Metamaus, S 120.
[428] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 72.
[429] Spiegelman, Metamaus, S 121f.
[430] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 129 - 131.

können genauso aussehen wie Pol_innen oder Deutsche und somit stellt sich die Frage, wie die Nationalsozialist_innen mit dieser Metapher erfolgreich sein konnten. Er bricht mit der Metapher auch, indem die Katzen die Mäuse nicht verspeisen, sondern an ihnen Massenmord begehen. Daraus wird ersichtlich, dass er mit der Metapher keine biologisch-naturgesetzliche Rechtfertigung für den Nationalsozialismus an den Tag legen wollte. Gleichzeitig erlaubt die Tiermetapher auch hervorzuheben, wie die Nazis die Jüd_innen behandelten. Sie wurden wie Getier in Viehwaggons getrieben, hinter Gittern und Stacheldraht eingesperrt, mussten Zwangsarbeit verrichten und wurden in eine Falle gelockt, in welcher sie mit Zyklon B, einem Insektenvernichtungsmittel vergast wurden. [431]

Ein weiterer Vorteil der Metapher war auch eine Art Schutz vor Ungenauigkeiten für Spiegelman.[432] Als er zwei Fotos im Comic einbaute, brach er abermals mit der Metapher. Warum aber baute Art ein Originalfoto von Wladek ein? Es ist ein Realitätsbezug und zeigt Wladek als Mensch und nicht als „Maus". Somit distanziert er sich wieder von der Tiermetapher und hebt hervor, dass es sich um reale Menschen handelt. Doch gleichzeitig wird damit suggeriert, dass auch ein Fotoband bzw. ein fotorealistischer Comic nicht bedeutet, authentisch zu sein. Das Foto zeigt Wladek nach der Befreiung in einem neuen Häftlingsgewand und soll somit eine Art Erinnerungsfoto sein. Dadurch weist er auch wieder darauf hin, dass die Erzählung zwar authentisch ist, aber eine künstlerische Verfremdung stattfand.[433]

Möglicherweise ist die Darstellung in einem als trivial verpönten Medium gerade richtig für solch ein Thema. Es war Art bewusst, dass er nicht realistisch darstellen konnte, was er nicht selbst gesehen hatte. Diesen Umstand thematisiert er auf mehreren Ebenen in „Maus". In einem Photoroman wäre die Akzeptanz der Leser_innen größer, das Abgebildete als wahr zu akzeptieren. Im Comic braust die Kritik hingegen schneller auf als in anderen Medien.

Die Metapher erlaubt auch eine Entindividualisierung und somit eine stärkere Empathie, die in einer tieferen Identifizierung mit den Figuren durch die Leser_innen mündet.[434]

Gleichzeitig, da die Masken ausgetauscht werden könnten, gelingt ihm auch das Einsetzen einer Differenzierung. [435] Spiegelman zeigte Vladek und Freunden, die ebenfalls den Holocaust überlebten, einige Skizzen von „Maus". Sie nahmen sich selbst nicht als Tiere wahr.[436]

---

[431] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 74 – 76.
[432] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 149f.
[433] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 80f.
[434] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 132. Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S 44f.
[435] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 76.
[436] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 78.

Dieser Differenzierungseffekt gelingt aber auch durch die Zeitsprünge, also den Wechseln zwischen den narrativen Ebenen.

6.2.3. Die narrativen Ebenen

Um diese und andere Probleme, die später noch genauer besprochen werden zu lösen, führte er zwei, aber eigentlich sogar drei Zeitebenen ein. Oliver Näpel nennt sie „Das Epos", „Der Bildungsroman" und „Der Künstlerroman".[437]
Art Spiegelman befragt seinen Vater Wladek Spiegelman zu seiner Vergangenheit. Dieser Vorgang des Befragens ist eine Art Rahmengeschichte, die Näpel als Bildungsroman tituliert. Dieser zeigt die Beziehung zwischen Vater und Sohn inklusive aller Schwierigkeiten. Die Rahmengeschichte erweckt den Eindruck der Authentizität. Durch Perspektiven und Einstellungen, aber auch durch das Mitschreiben bzw. Aufnehmen der Gespräche erhält die Leser_inschaft das Gefühl, einem wortwörtlichen Gespräch zu lauschen. Dabei ist immer mitzudenken, dass diese „*Verfremdung ein Problem für die historische Narration [bleibt], denn durch das Zwischenschalten eines Künstlers zwischen Quelle und Rezipient wird die Quelle nicht mehr direkt hinterfragbar, weil sie direkt auch nicht erkennbar ist.*"[438]
Es handelt sich hier nicht um eine „einfache" Vater-Sohn-Beziehung, die in dieser Ebene dargestellt wird, sondern um einen Generationenkonflikt, der geprägt ist von den Erfahrungen des Vaters im 2. Weltkrieg. Diese Ebene macht die Erzählung von Art Spiegelmans auch inhaltlich zu einem besonderen Werk.

> „*Ich weiss, es klingt verrückt, aber irgendwie wünsche ich mir, ich wäre mit meinen Eltern in Auschwitz gewesen, um wirklich zu wissen, was sie durchgemacht haben! … Ich glaube, es ist irgendein Schuldgefühl, ein leichteres Leben als sie gehabt zu haben.*"[439]

Diese Äußerung, aber auch die zahlreichen Reflexionen über das Medium Comic, über „Maus" selbst, über die Darstellungsmöglichkeiten der Geschichte und die Auseinandersetzungen mit der Kritik durch die Medien ist die Ebene, die Näpel als Künstlerroman bezeichnet. Der Künstlerroman greift den inneren Kampf von Art auf, der aufgrund seiner Familiengeschichte und der Rezeption auf das Werk entstand.

[437] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 41f.
[438] Näpel, Auschwitz im Comic, S 72.
[439] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 174.

In diesem Sinne ist es auf einer Seite ein sehr geschichtlicher Comic und auf der anderen Seite auch ein psychologischer.
Während man im Comic sieht, wie Art und Wladek aufeinandertreffen und welche Schwierigkeiten sie miteinander haben, gibt es immer wieder Rückblenden in die Vergangenheit von Arts Vater, das Epos. Die Geschichte, wie Wladek Auschwitz und Anja Birkenau überlebten, ist der Kern des Comics und die Motivation des Künstlers war es, diese Geschichte zu erzählen.

6.2.4. Die Geschichte eines Überlebenden

„Maus I – Mein Vater kotzt Geschichte aus“
Wladek erzählt seinem Sohn, wissend, dass es zu einem Comicbuch verarbeitet wird, was für ein Leben er vor dem Krieg führte. 1936 verlobte er sich mit seiner Mutter und ihr Vater machte Wladek zum Teilhaber in seiner Strumpffabrik. Als das junge Paar 1937 heiratete unterstützte Anjas Vater seinen Schwiegersohn beim Aufbau einer eigenen Textilfabrik und bald darauf wurde Richieu, ihr erstes Kind geboren. Anja konnte die Geburt nicht verarbeiten, bekam Depressionen und war hysterisch. Neben der Geburt könnten auch weitere Ereignisse zu ihrem Gemütszustand beigetragen haben. Eine Nachbarin wurde ins Gefängnis gesperrt, als Anja bei ihr Unterlagen für den kommunistischen Widerstand versteckte, und Wladek konnte während des Aufbaus seiner Fabrik nicht bei ihr wohnen, sondern lebte im Dorf seiner Arbeitsstätte.
Wladeks Schwiegereltern kümmerten sich um die Fabrik und das Baby, damit Anja und Wladek in ein tschechoslowakisches Sanatorium fahren konnten. Am Weg dorthin wurden sie im Zug das erste Mal mit einer Hakenkreuz-Fahne konfrontiert. Mitreisende erzählten auch vom Novemberprogrom in Deutschland, noch war alles fern. Anja konnte sich im Sanatorium erholen und so kehrten sie nach drei Monaten glücklich nach Polen zurück. Dort herrschte mittlerweile eine gewalttätige antisemitische Grundstimmung, doch bis Wladek bei Ausbruch des Krieges am 1. September 1939 in den Krieg einberufen wurde, konnte die Familie eine schöne Zeit miteinander verbringen. An vorderster Front geriet er in Kriegsgefangenschaft und wurde von den Deutschen in ein Kriegsgefangenenlager bei Nürnberg gebracht. Schon hier zeigte sich Wladek von gewissem Geschick und meldete sich, um den schlechteren Lebensbedingungen, die die Jüd_innen im Vergleich zu den Pol_innen hatten, zu entgehen, für schwere Arbeit in einer Fabrik. Nach ungefähr drei Monaten wurden die Kriegsgefangenen entlassen. Jene Pol_innen, die aus dem Generalgouvernement stammten,

konnten direkt nach Hause. Doch jenen, die aus dem Reich kamen, drohte nach der Entlassung der Tod. *„Das Völkerrecht hat uns geschützt ein wenig als polnische Kriegsgefangene. Aber ein Jude von dem Reich, jeder konnte ihn umbringen auf die Strasse!“*[440] Wladek landete in Lublin, wo er dem Tod entkam, da ein Freund seines Onkels ihn als Vetter deklarierte. So konnte er 1940 wieder zurück zu seiner Familie nach Sosnowitz, die nun unter schlechteren Lebensbedingungen zurechtkommen mussten. Die Enteignung der Jüd_innen ging vonstatten und seine Familie wohnte zu zwölft im Haus von Anjas Vater. Sie lebten von den Ersparnissen und Essensmarken. Die Situation für Jüd_innen, die keine Arbeitspapiere hatten wurde immer schlechter, doch bald halfen diese Bescheinigungen auch nicht mehr. Sie wurden enteignet, bestohlen, verprügelt und schließlich auch deportiert. 1941 wurden alle Juden von Sosnowitz per Erlass in einem Bezirk zusammengepfercht und nun lebten die zwölf Verwandten in zweieinhalb Zimmern, doch es gab noch keine Ausgangssperre. Man konnte sich bei Tageslicht frei bewegen und so hielt sich die Familie einige Zeit mit Schwarzhandel und Arbeiten in Klempnereien oder Tischlereien über Wasser. Doch der Handel am Schwarzmarkt war gefährlich, wie die vier von den Nazis gehängten Juden zeigen sollten. 1942 wurde die Familie das erste Mal getrennt, als die Deutschen einen weiteren Erlass beschlossen hatten: *„Alle Juden über 70 werden am 10.Mai 1942 nach Theresienstadt in der Tschechoslowakei verlegt...wo für die alten Leute besser gesorgt werden kann als hier in Sosnowitz…“*[441] Sie mussten Anjas Großeltern ausliefern, die aber nicht nach Theresienstadt gebracht wurden, sondern direkt nach Auschwitz, um vergast zu werden. Ein paar Monate später mussten sich alle Juden aus dem Gebiet im Stadion zur Selektion einfinden. Wladek schätzte, dass nach der Selektion cirka 10 000 Jüd_innen in Häusern für die Deportation zusammengepfercht wurden. Die übrige Jüd_innen wurden1943 in ein nahegelegenes Dorf, in ein Ghetto, umgesiedelt. Dort besuchte sie ein Vetter, der in einer anderen Stadt im Judenrat saß und bot an, u.a. Richieu mitzunehmen, um ihn zu schützen. Sie sahen Arts älteren Bruder an diesem Tag das letzte Mal. Als alle Jüd_innen in seinem Ghetto erschossen wurden, beschloss Richieus Aufsichtsdame die Kinder und sich selbst zu vergiften. Auch bei Anja und Wladek wurde die Lage immer gefährlicher und Wladek baute in jeder Wohnung, die sie bekamen, Verstecke, um sich vor den Nazis zu verstecken, denn *„[g]egen Ende Juli haben die Nazis liquidiert dem ganzen Ghetto – sie haben verschleppt 10 000 Juden in eine Woche.“*[442] Trotzdem konnten die Nazis sie dann

[440] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 61.
[441] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 86.
[442] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 112. Art Spiegelman legte darauf Wert, dass sein Vater Wladek in allen Sprachen mit dem jüdischen Akzent übersetzt wird, da es für ihn eine ausschlaggebender Punkt für die

doch ausfindig machen, da sie von einem Juden verraten wurden. Durch Bestechung eines Verwandten, der bei der jüdischen Polizei war, konnten sie entkommen, doch die Schwiegereltern wurden nach Auschwitz deportiert. Der Vetter brachte sie in einer Schusterei unter. Doch am Ende des Jahres 1943 waren nur noch wenige Juden im Ghetto von Srodula und es sollten auch noch die letzten deportiert werden. Ein anderer Vetter von Wladek, der auch bei der jüdischen Polizei war, hatte einen Bunker errichtet. So konnten sich Anja und Wladek bei den letzten Transporten dort verstecken. Sie mussten lange hungern, bis sie sich unter Pol_innen mischen und nach Sosnowitz wandern konnten, um dort eine Unterkunft zu finden. Ihr ehemaliges Kindermädchen gewährte ihnen keinen Unterschlupf, aber im Schuppen des Hausmeisters von Anjas Familie konnten sie sich für kurze Zeit verstecken. Durch alte Bekanntschaften in Sosnowitz bekamen sie den Tipp, sich bei einer Polin am Stadtrand zu verstecken. Danach kamen sie bei einer Frau unter, die am Schwarzmarkt arbeitete. Dort hatten sie es gut, bis sie am Schwarzmarkt von der Gestapo erwischt wurde und aus Angst die Spiegelmans rauswarf. Später konnten sie wieder zurück, doch Wladek hatte gehört, dass es in Ungarn für die Jüd_innen besser sei und versuchte mit Schmugglern Kontakt aufzunehmen. Diese Schmuggler belogen die Spiegelmans und Freunde von ihnen, nahmen ihnen ihr Geld ab und lieferten sie der Gestapo aus. Anja und Wladek landeten schließlich in Auschwitz.

„Maus II – Und hier begann mein Unglück“

Im Konzentrationslager wurden die zwei getrennt. Wladek musste seine sämtlichen Sachen ablegen, bekam nach einer kalten Dusche Gefangenenkleidung und war schließlich, als er die Schornsteine sah, der Verzweiflung nahe. Doch ein Priester hauchte ihm wieder Lebensmut ein, indem er ihm aufzeigte, dass seine Registriernummer in der jüdischen Zahlenmystik Positives versprach. Dadurch konnte er wieder Mut fassen. Es gelang ihm, sich durch (handwirkliches-) Geschick verhältnismäßig gut zu behaupten. So konnte er anfangs seinem Kapo Englischunterricht erteilen, was ihm mehr Essen bescherte. Als ihm der Kapo keinen Schutz mehr bieten konnte, versuchte er ihn als Blechschmied in einer Arbeitsgruppe zu registrieren. Dort fiel dem Vorarbeiter gleich auf, dass Wladek kein Blechschmied war. Durch Essensbestechung gelang es Wladek, ihn ruhig zu halten. Über eine Kapo von Birkenau, wo auch das Frauenlager war, konnte er Kontakt mit Anja herstellen. Als dann Arbeiter für Birkenau gebraucht wurden, meldete er sich freiwillig und konnte so Arts Mutter im Sommer

Geschichte und für die Authentizität ist. Wenn Wladek grammatikalisch richtig spricht, dann bedient er sich dem Jiddischen.

1944 wieder sehen. Als sich die Möglichkeit auftat, als Schuster zu arbeiten, ergriff er sie und hatte dabei sogar einen eigenen Raum, in welchem er in Ruhe arbeiten konnte. So gelang es ihm auch, indem er sparte, Nazis zu bestechen, damit Anja in die neu errichtete Munitionswerkstatt in seiner Nähe versetzt wurde. Wladek beschreibt dies als die glücklichste Zeit in Auschwitz. Doch dann wurde seine Werkstatt geschlossen und er war verdammt zu „*Schwarze Arbeit*“[443], was schwere Steine schleppen bedeutete. Doch er kam danach nochmal in die Blechnerei, mit dem Auftrag, die Vernichtungsmaschinerie auseinanderzubauen. Die Nazis hatten Angst vor den näher kommenden Russen, so wollten sie alle Juden nach Deutschland bringen und sämtliche Beweise für die Massenvernichtung verschwinden lassen. „*Du hast gehört von dem Gas, aber ich erzähl dir kein Gerücht, nur was ich hab wirklich gesehen. Ich bin gewesen ein Augenzeuge*.“[444] Einer der Arbeiter im Krematorium erzählte ihm detailliert, was er miterlebt hatte, während sie das Krematorium auseinanderbauten. Dabei erfuhr Wladek auch von den Verbrennungsgruben und Massengräbern. Wladek glaubt sich daran zu erinnern, ungefähr zehn Monate in Auschwitz gewesen zu sein, bis die Russen vor den Toren von Auschwitz standen. Die Deutschen zwangen die Häftlinge zu einem Marsch in das Durchgangslager Groß-Rosen in Deutschland. Dort wurden sie in Viehwaggons zusammengepfercht, teilweise lagen die Inhaftierten übereinander. Als der Zug Richtung Dachau plötzlich für mehrere Tage und Nächte stehen blieb, starben viele der Insassen. Immer wieder öffneten die Nazis die Waggons und befahlen ihn zu säubern und die Toten rauszuwerfen. Als sie sich wieder bewegten, wurde die Fahrt wieder unterbrochen und die Häftlinge erhielten vom Roten Kreuz ein Stück Brot und einen Schluck Kaffee. Wladek meinte, dass „*vielleicht 25 Leute von 200 in dem Waggon sind angekommen*.“[445] Anfang Februar 1945 brachten sie alle Häftlinge aus den Konzentrationslagern in Europa nach Deutschland in das nun komplett überfüllte KZ Dachau. Die Gefangenen wurden in die Baracken gepfercht und warteten dort auf ihren Tod. Neben dem Hungertod raffte auch Typhus viele Jüd_innen hin. Essen bekamen nur jene Gefangenen, deren Hemden frei von Läusen waren. In Dachau lernte er einen Franzosen kennen, der kein Jude war und somit Essenspakete vom Roten Kreuz erhalten durfte. Er teilte diese Pakete mit Wladek und verhalf ihm dadurch zum Überleben. Doch trotzdem erkrankte Wladek an Typhus, kam auf die Krankenstation und rang um sein Leben. Als sein Fieber sank, wurden Kranke aufgerufen, an die Schweizer Grenze zu fahren, um als Kriegsgefangene gegen Deutsche ausgetauscht zu werden. Doch dieser Austausch wurde nicht vollzogen. Der Krieg war vorbei und die

[443] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 225.
[444] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 227.
[445] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 243.

Deutschen drängten die Juden auf einen Güterzug. Nach einer halben Stunde hielt der Zug an, und sie strömten in alle Richtungen aus, nicht wissend, wohin sie eigentlich gehen sollen. Da liefen sie einer Wehrmacht-Patrouille in die Arme und waren wieder Gefangene. Diese wollten sie anfangs in der Nacht erschießen, sind aber davongelaufen. Dieser Vorgang wiederholte sich noch einmal. Wladeks Freund Schiweck und er suchten nach einem sicheren Versteck und liefen in der Gegend herum. Sie fanden ein Haus, das gerade von den Bewohner_innen verlassen worden war und blieben dort, bis die Amerikaner kamen. Diese stellten die beiden ein und so konnten sie wieder zu Kräften kommen. Schließlich wurden Schiweck und er in ein Flüchtlingslager nach Garmisch-Partenkirchen geschickt. Dort konnten sie leben und erhielten neue Papiere. Sein Freund wollte nach Hannover zu seinem Bruder, aber Wladek hatte einen Typhus-Rückfall und wurde krank. Später fand er heraus, dass er nicht nur Typhus, sondern auch Diabetes hatte. Als sie dann nach Hannover fuhren, mussten sie oft umsteigen und sahen dabei das zerstörte Deutschland. In Belsen, einem nahe gelegenen Flüchtlingslager, traf er Bekannte aus Polen, die ihm erzählten, dass in Sosnowitz immer noch Juden umgebracht wurden. Wladek wollte trotzdem nach Polen, um dort seine Frau und Familie wieder zu treffen. Sie hatten abgemacht, sich dort wieder zu treffen. Als er zusätzlich noch erfuhr, dass Anja noch lebte, machte er sich unverzüglich auf den Weg. Anja wartete auf Wladek und fragte jeden Tag bei der jüdischen Organisation nach ihm. Als sie einen Brief von ihm erhielt, war sie überglücklich. Beim Wiedersehen konnten sie ihr Glück nicht fassen und lagen sich weinend in den Armen.

1946 flog das Paar in einer kleinen Maschine von Polen nach Schweden. Dort warteten sie auf ein Visum, um in die USA zu ihrem Onkel Herman fliegen zu können. Wladek bekam einen Job und musste für kurze Zeit Kisten schleppen. Dann bot er sich in einem Kaufhaus als Vertreter an und bekam die Arbeit, als er versprach, unmodische Strumpfwaren verkaufen zu können. Sein Onkel, der eine Strumpffabrik in den USA besaß, schickte ihm die in Schweden so wertvollen Nylon-Strümpfe und mit jenen konnte er auch die unmodischen Strümpfe verhökern. Schlussendlich wurde Wladek gar zu einer Art Teilhaber der schwedischen Firma und konnte sich einen gewissen Wohlstand erarbeiten. Als sie die Visa erhielten, wanderten sie in die USA aus.

6.3. Rezeption von „Maus“

Bis „Maus“ den Weg zur Veröffentlichung fand hagelte es viele Absagen von Verlagen und auch die Übersetzungen waren von einigen Schwierigkeiten begleitet[446]. Der deutsche Verlag Zweitausendeins sicherte sich, und dies war eine Ausnahme, schon 1978 die Rechte an „Maus“ in Deutschland. Jedoch wollte der Verlag Wladek nicht in einem gebrochenen Jiddisch-Deutsch übersetzen. Art kaufte sich die Rechte zurück und fand im Rowohlt Verlag die Unterstützung, die er sich erhoffte. 1987 erschien „Maus I“ auf der Frankfurter Buchmesse in der Übersetzung des Ehepaares Christine Brinck und Josef Joffe. Ein weiteres Problem, über welches schon vor der Veröffentlichung diskutiert wurde, bildete das Hakenkreuz auf dem Cover. Art Spiegelman wollte in allen Ländern das gleiche Cover verwenden, doch in Deutschland fällt die Verwendung des Hakenkreuzes unter das Wiederbetätigungsgesetzt. Ausnahmen gibt es nur bei streng wissenschaftlicher Literatur. Doch sein Verleger konnte eine Erlaubnis erringen und so wurde „Maus“ auch in Deutschland mit dem Hakenkreuz-Cover publiziert. Art berichtet in „Metamaus“, kurz nach der Veröffentlichung eine Dokumentation über deutsche Skinheads gesehen zu haben, *„und einer hatte ein ‚Maus‘-Plakat in seinem Zimmer – das einzige Hakenkreuz, das der arme Junge kriegen konnte!*“[447]. Neben dem Cover schürten auch die „Maus“-Werbeplakate Kritik und 1995 ließ der thüringische Oberstaatsanwalt Werbeplakate von „Maus“ mit dem Hakenkreuz konfiszieren. Doch die Kritik nach der Veröffentlichung, die in Deutschland wohl besonders hart war, konzentrierte sich nicht nur auf das Hakenkreuz am Cover, sondern auf die Idee und Umsetzung von „Maus“ generell. Man war entsetzt darüber, dass man den Holocaust in einem Comic thematisiert und noch viel mehr, dass das noch dazu mittels einer Tiermetapher geschieht. Wie könne man denn Jüd_innen als Mäuse, Pol_innen als Schweine und Deutsche als Katzen darstellen?[448] Die Angst war groß, dass die Tiermetapher die Stereotypen verfestigen und Vorurteile schüren würde. Die Katz-Maus-Metapher würde ein spielerisches Moment suggerieren, die Ideale der Nazis bestärken und die Juden als schwaches Ungeziefer darstellen.[449]

Diese Kritik und Fragen musste Art aber nicht nur in Deutschland beantworten. Während in Deutschland der Comic kontrovers diskutiert wurde und man sich dabei großteils auf den Holocaust konzentrierte, war die Rezeption in anderen europäischen Ländern unterschiedlich.

[446] vgl. Spiegelman, Metamaus, S 152ff.
[447] Spiegelman, Metamaus, S 159.
[448] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 44f.
[449] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 73 – 75.

So wurde „Maus“ in Frankreich sogar in Regionalblättern besprochen. Hier lag der Fokus vor allem auf Form und Stil. In Italien war man an dem Generationenkonflikt, also an der psychologischen Komponente, interessiert und weniger an der Darstellung des 2. Weltkrieges.[450]

Die israelische Ausgabe von „Maus“ I musste veränderte werden, da einem Juden durch Wladeks Erinnerung Kriegsschuld angelastet wird, die vor Gericht bereits abgesprochen worden war. Spiegelman änderte diese Panels und kommentierte seine Änderungen in dem Sinne, dass es sich um Erinnerungen von Wladek handelte und der Weg, bis diese in Panels dargestellt wurden, lange war und somit auch Vieles verloren ging. Er hielt auch fest, dass schon die Erinnerung selbst nur mehr ein Geist dessen ist, was geschehen war.[451] Zu einer Übersetzung von „Maus II“ in Iwrit kam es erst gar nicht und in den arabischen Ländern war das Interesse an „Maus“ nicht vorhanden. Doch schätzt Spiegelman, dass „Maus“ bist jetzt in 30 verschiedene Sprachen übersetzt wurde.[452] Ins Polnische wurde „Maus“ erst 2001 übersetzt. Hier wurde gegen die Veröffentlichung sogar demonstriert, wenn auch nur eine Handvoll Widersacher_innen auf der Straße waren.[453]

Die Rezeption von „Maus“ veränderte sich im Laufe der Zeit, die Vorurteile gegenüber Comics im deutschsprachigen Raum wurden langsam abgelegt, obwohl immer noch die Angst vor Fiktionalität im Geschichtscomic groß ist. Verstärkt wird dieser Umstand auch dadurch, dass der Comic in Deutschland lange nicht diskutiert wurde. So wurde die noch negativ kritisierte „Maus I“ nach dem Erscheinen von „Maus II“ zu einer positiven Anomalie des Comics.[454]

„Maus“ hat also das Image des Comics aufpoliert, galt zu anfangs zwar als Ausnahme, die den Comic von der Schundliteratur abgrenzte, doch rückte mit „Maus“ die Comic Autobiografie in den Blick der Öffentlichkeit. Art Spiegelmans Geschichte verhalf dem Medium zu mehr Ansehen, zu einer breiteren Anerkennung und dies wiederum öffnete auch in Europa, insbesondere in Deutschland, der Comicforschung die Türen. Mittlerweile traut man „*in den meisten wissenschaftlichen und intellektuellen Kreisen*“[455] Comics alle Aufgaben zu, jedoch werden Neuerscheinungen des journalistischen oder biografischen Comics kaum

[450] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 159.
[451] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 154f.
[452] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 152f.
[453] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 123.
[454] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 45 - 47.
[455] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 47.

beachtet, solang sie nicht auf Comic-Messen bzw. in Comic-Zeitschriften ausgezeichnet werden.[456]

Doch nicht nur die Form, sondern auch der Inhalt hinterließ seine Spuren. So berichtet Art Spiegelman in „Metamaus“ selbst, dass er entdeckte, als er sich auf eine Website von Holocaust-Leugner_innen schlich, dass jene die Szene mit dem Lagerorchester so interpretierten, dass Art seinen Vater als Lügner aufgedeckt hätte. Besonders wertgeschätzt wird in der Rezeption aber die Darstellung der Vater-Sohn-Beziehung. *„Schon die bloße Vorstellung eines Kindes von Überlebenden, das seinen Eltern grollt und sich gegen sie wehrt, brach ein Tabu, das mir* [Art Spiegelman] *nicht bewusst gewesen war*.“[457] Einerseits brachte ihm diese ehrliche Darstellung auch Kritik ein, auf der anderen Seite eröffnete er anderen Kindern von Überlebenden die Chance, ihre eigenen Erfahrungen zu überdenken und einzuordnen.[458]

In Deutschland erhielt „Maus“ 1990 den Max-und-Moritz-Preis des Erlanger Comic Salons Erlangen.[459] In den USA wurde er vom National Books Critics Circle geehrt, Maus wurde auf der Bestsellerliste der New York Times[460] gelistet und war Bestandteil einiger Ausstellungen. Der Höhepunkt wurde mit der Ehrung durch den Pulitzer Preises 1992 erreicht, den „Maus“ als erster Comic je erhielt. Die Ehrungen für Art Spiegelman und „Maus“ sollten aber nach dem Pulitzer Preis nicht aufhören, und interessant ist, dass er 2007 bei der Simpsons-Folge „Husbands and Knives“ einen Auftritt hatte und sich dabei selbst sprach.[461]

6.4. „Maus“ - eine Comicanalyse

6.4.1. Comictypus

„Maus“ ist ein autobiographischer Geschichtscomic, der von den bereits genannten Autor_innen zum historisch sinnbildenden Comic gezählt wird. Betrachtet man die unterschiedlichen Typologien, so ist Maus nach Pandel eine Comic-Historie, nach Munier und Gundermann eine Comic-Autobiographie und nach Mounajed ein Geschichts-Romancomic.

[456] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 45 - 47.
[457] Spiegelman, Metamaus, S 103.
[458] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 102f.
[459] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 40.
[460] Interessantes Detail ist, dass Spiegelman hier zu anfangs unter „fiction“ gelistet wurde, und erst nach einem Lesebrief und den Verweis, dass Maus von der Library of Congress in den Bereich „Geschichtsdarstellung und Biographie“ klassifiziert wurde, führte ihn auch die New York Times unter „noch-fiction“. Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 150f.
[461] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 293f.

Die Thematisierung der Judenverfolgung im 2. Weltkrieg wird auf eine authentische Weise vorgenommen. Es ist kein historisches Wissen vorausgesetzt, jedoch führt der Comic zu einer Orientierung in dieser Zeit, wie die vorgeschlagenen Typologien vermuten lassen.
Der Comic thematisiert also ein historisches Thema und versucht augenscheinlich einen Wahrheitsanspruch zu vertreten, ist dabei aber selbstreflexiv. Besonders diese reflexive Phase würde auch anbieten, den Comic in Pandels Kategorie Quellencomic einzuordnen. „Maus" wird auch meist als Graphic Novel bezeichnet, da es ein Comic ist, der sich in seiner Art und Weise der Prosa annähert und dadurch auch eine gewisse Länge aufweist. Deshalb wird eine Graphic Novel in Buchform gedruckt, ist dem Roman ähnlich und richtet sich auch oder besonders an Erwachsene. Erwerblich ist „Maus" auch in Buchgeschäften.

6.4.2. Zeitdeutungsabsicht und Motivation des Künstlers

„*Ich will deine Geschichte so erzählen, wie sie wirklich war.*"[462]

Dies sagt Art, der Autor im Comic zu seinem Vater Wladek. Dieser erzählte ihm von einer Frau, die er vor seiner Mutter regelmäßig traf und bat seinen Sohn, diese Geschichte nicht zu erzählen. Indem er sie aber doch erzählt, begeht er auf der einen Seite einen Vertrauensbruch gegenüber seinem Vater, auf der anderen Seite vermittelt er den Leser_innen bei dieser Geschichtsdarstellung, nicht zu lügen[463]. Ein Vertrauensband zu den Leser_innen wird aufgebaut. Dieses Gefühl, dass man selbst der Geschichte von Wladek lauscht, verstärkt sich im Weiteren auch durch die ausgewählten Perspektiven, die die Leser_innen im Comic einnehmen.[464]
Doch es ist bei jeder Geschichtsnarration mitzudenken, dass der_die Autor_in auswählt, welche Informationen vermittelt werden und da in diesem Fall der Autor und nicht der Erzähler Bilder zeichnet, wird der Inhalt trotz ausführlicher Recherche nochmals verfremdet.[465] Näpel spricht hier aber ein grundlegendes Problem der Geschichtsnarration an, welches zuvor schon diskutiert wurde und dessen sich Art Spiegelman durchaus bewusst war. „*Auslassungen, Verkürzungen und Verdichtungen sind Teil jeder Gestaltung, und mein Ziel war, nicht zu verleugnen, was ich herausfand, hörte oder wusste, sondern es zu gestalten.*"[466]

[462] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 225.
[463] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 43f.
[464] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 44.
[465] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 43.
[466] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 34.

Die Gestaltung wiederum heißt auch zu verfälschen und darin findet sich auch die Motivation der Veröffentlichung von „Metamaus".
Näpel kritisiert jedoch, dass in „Maus" die meiste Zeit über nicht hervorgeht, welche Informationen direkt von Wladek kamen und welche durch Recherchearbeiten gesammelt wurden. Darin verortet er weiterhin ein elementares Problem der historischen Narration. [467]
Eine Ausnahme bildet die Sequenz mit dem Lagerorchester, mit welcher Art Spiegelman auf die Problematik von Erinnerung aufmerksam macht.
Doch was ist die Motivation für „Maus" gewesen? Im Comic lassen sich mehrere Motive für das Verfassen dieser Arbeit finden. Einerseits bat ihn seine Mutter darum, ihre Geschichte zu erzählen, andererseits hatte er auch selbst Interesse daran die Geschichte seiner Eltern zu erfahren. Dieses Interesse gründet sich vor allem darin, dass „der Krieg" wie ein Schatten über seiner Familie lag und vor allem auch die Beziehung zu seinem Vater stark beeinflusste. So hatten, wie aus dem Comic hervorgeht, die beiden eine schwierige Beziehung zueinander. Durch das Interview lernten sie sich wieder etwas näher kennen und in „Maus I" sagte Art zu Mala über Wladek: „*In mancher Hinsicht entspricht er genau der antisemitischen Karikatur des geizigen alten Juden.*" An einer anderen Stelle wiederum stellt er an Françoise gewandt fest, dass sein Vater Auschwitz vielleicht nie wirklich überlebt hat.
In „Metamaus" hebt der Künstler aber auch hervor, dass die Motivation, einen Comic zu fabrizieren, bei dem man ein Lesezeichen benötigt, eine weitere Rolle spielte. Dabei versuchte er seinen formalen Experimentwillen zurückzunehmen, aber bemerkte, dass er so viel wie möglich in jedes Panel zu packen habe.
Es wird ihm bei dieser Arbeit schnell klar, dass es nicht möglich ist, die Geschichte so zu erzählen, wie sie wirklich war: „*…falsche Wirklichkeitsnähe hätte mich nur von der tatsächlichen Realität entfernt, die ich doch rekonstruieren wollte*."[468]
Er will die Geschichte seiner Eltern erzählen und dadurch seine Kindheit und seine Beziehung zu seinem Vater aufarbeiten. Aber er will auch, und das wurde ihm bei den Recherchearbeiten klar, dass die Geschichte einen Zweck erfüllt. Er weist mit ihr auf die Gräueltaten der Nationalsozialisten hin, erzählt von der Massenvernichtung und setzt sich als Ziel, dabei nicht pädagogisch zu klingen oder zu emotional berührend zu zeichnen. „Einfach" die Geschichte seines Vaters zu erzählen, mit dem Versuch, so nah wie möglich der Realität zu entsprechen, das war sein Streben. Dabei will er zeigen, dass das Medium Comic dafür geeignet sein kann, trotz aller Probleme, die das Medium mit sich bringt.

[467] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 64f.
[468] Spiegelman, Metamaus, S 59.

Eine zeitgeschichtliche Einordnung des Comics scheint aber schwierig zu sein, da es in einem gewissen Sinne eine Interpretation der Geschehnisse der 1940er Jahre in den 1970er und 1980er Jahren ist, andererseits aber ein Augenzeugenbericht zu Grunde liegt. Auch die Ebene des Künstlerromans lässt wieder eine eigene zeitliche Zuschreibung zu.[469]
Aufgrund des Vorgehens von Art Spiegelman ist aber zu sagen, dass es sich einerseits um eine Biographie aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts und andererseits um eine Autobiographie aus der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts handelt.

Mit diesem Ansporn, die Realität zu zeigen, die Gespräche mit seinem Vater abzubilden, also um Authentizität bemüht zu sein, sich immer wieder selbst zu kritisieren und im Comic die Reflexionsschritte aufzuzeigen, kann dem Autor empirische Triftigkeit zuerkannt werden. Weitere Nachforschungen werden ergeben, dass Art gewissenhaft recherchiert hat und auch die Aussagen seines Vaters überprüfte, wie die Szene mit dem Lagerorchester zeigt. Die Geschichte folgt einer narrativen Triftigkeit und erlaubt somit eine Orientierung in dieser Zeit, auch wenn trotzdem manche Erinnerungen vielleicht nicht der Wirklichkeit entsprachen oder manche Namen[470] verfälscht wurden. Durch solche Szenen kann man oder sollte man aber auch kritisch bleiben. Denn er wies zwar auf diese Fehlinformation „Lagerorchester“ hin, doch dies kann bei jedem Augenzeugenbericht der Fall sein.
Denkt man an Rüsens Sinngebungstopoi, so kann man in „Maus“ durchaus das „Genetische Erzählen“ verorten. Denn hier wird die Veränderbarkeit der Zukunft durch Handeln in der Gegenwart und Erfahrungen aus der Vergangenheit verdeutlicht. Durch das Einnehmen von verschiedenen Positionen in diesem Comic ist auch das querliegende Sinngebungstopos, das Kritische Erzählen, zu entdecken. In diesem Sprung zwischen den „Gegenwarten“ kann man eine Gegenstrategie finden, die die Geschichte aufzubrechen versucht. Dies gelingt Spiegelman zum Beispiel durch das Lagerorchester oder als er seinen Vater bittet die Zeitabschnitte in Auschwitz genau einzuteilen, und dabei Verwirrungen auftreten. Diese Einordnung in Möglichkeiten der historischen Narrationen sind hier getätigte Annahmen und bedürfen einer Analyse.
Diese soll durch das eigenständige Kategoriensystem von Hans-Jürgen Pandel (erweitert von Christine Gunderman und Gerald Munier) gelingen. Es dient dazu, die Qualität der historischen Narration zu erkennen und sie zu bewerten. Dabei wird untersucht, ob die

[469] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 42.
[470] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 17f.

Authentizitätsbescheinigungen stimmen, der Comic historisch triftig ist und eine Orientierung in den verschiedenen Zeitdimensionen gelingt.

6.4.3. Untersuchung anhand von 10 Kategorien

Diese zehn Kategorien können wiederum in zwei Gruppen zusammengefasst werden. Das Temporalbewusstsein, Wirklichkeitsbewusstsein und Historizitätsbewusstsein sind die Basiskategorien und Kategorien der Geschichtlichkeit. Denn diese ermöglichen es erst Fiktion von Realität zu unterscheiden und daraus können sich die gesellschaftlichen Kategorien herausbilden. „*Das Ineinander von Temporalbewußtsein, Wirklichkeitsbewußtsein und Historizitätsbewußtsein bringt Geschichtlichkeit zum Ausdruck*.“[471] Die Kategorien der Gesellschaftlichkeit können sich je nach Generation verändern und erweitern, so basiert das nun folgende Kategoriengerüst auf Hans-Jürgen Pandel, wurde aber um die drei gesellschaftlichen Kategorien Ästhetisches Bewusstsein, Gender, und Ökologisches Bewusstsein erweitert.[472] Es gäbe auch die Möglichkeit eine weitere Kategorie einzufügen, die es ermöglicht auf ideologische und im spezifischen auf religiöse Bewusstseinsausbildung einen Blick zu werfen. Dabei wären, wie bei allen anderen Kategorien auch Überlagerungen zwischen den Bewusstseinstypen vorauszusehen. Trotzdem ist eine ideologisch-religiöse Bewusstseinskategorie zur Ausbildung von mentalen Strukturen zum Denken der Geschichtlichkeit eine Möglichkeit, die hier angedacht wird.
Pandel geht auf diesen Aspekt 2005 in seiner Monographie „Geschichtsunterricht nach PISA“ ein und verortet die Kategorie der Religion im Kulturellen. Es ist nicht ganz klar unter welcher gesellschaftlichen Kategorie er diesen Aspekt nun konkret einfügen würde, deshalb wird noch eine Ergänzung im Resümee dieses Kapitels folgen, die für eine Analyse an „Maus“ wichtig ist. Auch auf den Gender-Aspekt geht er genauer ein und sieht die Geschlechtsidentiätsforschung in der Kategorie Identität aufgehoben, eine durchaus nachvollziehbare und logische Einordnung, die im Folgenden mitgedacht, aber als nicht umgesetzt betrachtet werden soll. Denn da die Gender-Thematik die aktuelle wissenschaftliche Forschung in nahezu allen Bereichen prägt, soll ihr ein eigenes Kapitel zugesprochen werden.
Im Folgenden wird der Comic „Maus“ anhand der Basiskategorien und der gesellschaftlicher Kategorien analysiert werden. Dabei werden exemplarisch Panels, Szenen oder Seiten von

[471] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 3.
[472] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 3f.

„Maus“ dienen. Eine komplette Analyse der Graphic Novel würde den Rahmen dieser Diplomarbeit sprengen und ist auch nicht notwendig, um die Bewerkstelligung einer geschichtsimmanenten Analyse an „Maus“ zu zeigen.

Temporalbewusstsein[473]

Das Temporalbewusstsein beschreibt ein formales Wissen über Zeit. Die Zeitmodi „gestern“, „heute“ und „morgen“ sollen unterschieden, aber müssen hierfür nicht mit Inhalten gefüllt werden können. Im Comic „Maus“ bedeutet das zum Beispiel, dass beim Lesen des Comics begriffen wird, dass die dargestellten Erfahrungen während des 2. Weltkrieges „vorgestern“, das Interview „gestern“ und die Selbstreflexion im Kapitel „Die Zeit verfliegt“ „heute“ ist. Es lässt sich auf dieser Ebene auch ein „morgen“ finden, wenn Art Spiegelman von der Vollendung von „Maus“ in „Maus II“ spricht.
Neben der zeitlichen Lokalisation von Erfahrungen bzw. Ereignissen gibt es noch fünf weitere Komponenten. Die „*Wahrnehmung der Zeitausdehnung*“[474] des „gestern“, „heute“, und „morgen“ ist eine dieser fünf. „*Es geht hier um die Frage, wie weit das Geschichtsbewußtsein in die Vergangenheit zurück und in die Zukunft vorausdenkt.*“[475] In „Maus“ tätigt die junge Anja kurz vor dem 1. September 1939 die Aussage: „*[w]enn’s um Juden geht, braucht man die Polen nicht erst aufhetzen*!“[476]. Es stellt sich hier die Frage, wie weit das Bewusstsein der Leser_innen mit Anja gemeinsam in die Vergangenheit zurückdenken kann und ob die Leser_innen die Judenverfolgung als ein Phänomen begreifen, welches weiter in die Geschichte zurückreicht. Dieses Begreifen bzw. diese Imagination ist wichtig, um diesen Satz wirklich verstehen zu können. Doch schon die unterschiedlichen Zeitebenen in „Maus“, die Rahmenhandlung und die Rückblenden, sind in diesem Kontext einzuordnen. Die zweite von Pandel angeführte Komponente ist die „*Dichtigkeit der Ereignisse*“[477]. Es werden bestimmte Epochen als „länger“, oder „kürzer“ gedeutet bzw. „mehr“ oder „weniger“ Ereignisse mit ihnen in Verbindung gesetzt. In „Maus“ wird ein bestimmter Zeitabschnitt besprochen, der die Ereignisse in einem Zeitfenster einer Epoche beschreibt. Werden dabei weitere korrelierende Geschehnisse in diesem Zeitabschnitt mitgedacht, kann davon ausgegangen werden, dass dieser Zeitraum verdichtet ist. Auf jeden Fall kann „Maus“ zu einer Verdichtung und somit auch zu einer besseren Orientierung in dieser Zeit führen, wenn dabei hervorgeht,

[473] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 5-7.
[474] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 5.
[475] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 5.
[476] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 37.
[477] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 5.

dass auch vorher, daneben und nachher Ereignisse stattfanden und stattfinden, die sich auf das Geschilderte beziehen. Die Verdichtungen finden auch durch Informationen statt, die in „Maus“ durch die vielen Gespräche, die geführt werden, aber auch durch teilweise detailreiche Hintergründe gegeben werden. Doch müssen nicht unbedingt wahrheitsgetreue Bilder produziert werden, auch Symbole und Stereotypen können zu einer stärkeren Orientierung in einer Zeit führen. Bei „Maus“ sind das ganz augenscheinlich z.B. die immer wiederkehrenden Hakenkreuze oder Verhaltensmuster von Wachmännern_frauen oder Gefangenen[478]. Die Komponente „*Akzentuierung der Zeitdimensionen*“[479] beschreibt die Ausprägung eines historischen Bewusstseins zu einem bestimmten Zeitabschnitt bzw. in einer Epoche. Pandel sieht in den vergangenen Epochen immer wieder erkennbar, dass starke Bezüge auf vorhergehende vorhanden waren. So sieht Pandel in der „*Dimensionspräferenz*“[480] der Romantik das Mittelalter oder macht in der aktuellen Epoche die Zeit- und Gegenwartsgeschichte fest[481]. „Maus“ entspricht der Präferenz der Zeit- und Gegenwartsgeschichte, was sogar ein Beweis für die Konzentration der aktuellen Epoche ist, da es das Thema auf ein weiteres Medium übertrug und neue Aspekte miteinfließen ließ.
Es besteht die Möglichkeit, darüber zu philosophieren, ob die aktuelle Epoche deshalb mit sich selbst beschäftigt ist, um von der Gegenwart in die Vergangenheit zu blicken, daraus zu lernen und die Veränderungsmöglichkeiten, das Prozesshafte, in die Zukunft hineinzudenken, eine gesamtgesellschaftliche Geschichtsbewusstseinsausbildung, die sich dem genetischen Sinnbildungstopos im Sinne von Rüsen annähert.
Das „*Zäsurbedürfnis*“[482] entspricht dem kognitiven Willen, Zeitabschnitte mit Anfang, Ende oder Höhepunkt zu gliedern. Dabei ist weniger die Gliederung in Epochen, sondern mehr das typische Denken in der Schule gemeint. Denn hier wird der Zeitabschnitt oft nicht als solcher benannt, sondern er wird in Schuleinheiten unterteilt wie zum Beispiel: „Was wir vor drei Stunden gemacht haben“.[483] Dieses Vorgehen kann man bei „Maus“ beobachten, da es einerseits aus zwei Bänden besteht und zusätzlich in Kapitel unterteilt ist. Beim vermeintlichen Höhepunkt werden Anja und Wladek in Auschwitz inhaftiert und genau hier beginnt ein neues Kapitel und darüber hinaus der zweite Band. Die Einteilung der Kapitel könnte hinterfragt werden, da interessant ist, dass Art Spiegelman im letzten Kapitel des zweiten Bandes die chronologische Erzählung aufgibt und seinen Vater zuerst vom Leben in

[478] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 80.
[479] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 6.
[480] Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 10.
[481] vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 10.
[482] Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 11.
[483] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 11.

Schweder erzählen lässt, bevor er vom Ende des Krieges und der Zusammenkunft mit Anja berichtet.
Hier hebt Art Spiegelman aber bewusst die chronologische Zeit zu Gunsten der Narrativierung von Zeit auf. Die „*Narrativierung von Zeit*“[484] ist notwendig, um die erzählte und erfahrene Geschichte kognitiv chronologisch zu ordnen, um sie dann verständlich erzählen zu können. Bei der Erzählung muss aber die Chronologie nicht eingehalten werden, sondern es helfen hier Begriffe wie „kurz vorher“, oder „drei Wochen später“, um sich in der Narration zurecht zu finden.[485]
Die kulturelle Deutung des Temporalbewusstseins prägt die heutige Gesellschaft, da sie immer auf der Suche nach dem Anfang einer Chronologie ist, wie an den unterschiedlichen Entstehungsmythen und den damit einhergehenden unterschiedlichen Zeitrechnungen zu sehen ist. Die Ausbildung der Dimensionen, also des Temporalbewusstseins, sollte schon in der Grundschule passieren und dazu gehört nicht das Auswendiglernen von Daten und Fakten. Um sich zeitlich orientieren zu können, muss verstanden werden, dass die historischen Ereignisse nicht linear abliefen, sondern Ereignisse gleichzeitig und in unterschiedlicher Dauer passierten.[486]

„Maus“ kann das Temporalbewusstsein auf mehreren Ebenen mitbilden. Für Kinder ist es möglich, den Unterschied zwischen chronologischer und narrativer Zeit zu lernen. Dies gelingt vor allem durch das Springen zwischen den einzelnen Ebenen. Art Spiegelman überbrückt dann längere „stumme“ Zeitabschnitte, indem er sprachlich darauf hinweist, dass so und so viel Zeit vergangen ist. Im kleineren Maße können die Anordnung der Panels, die Gestaltung des Habitus und die Hintergrundgestaltung der Bilder solche Zeitsprünge unterstreichen. Beim Lesen von „Maus“ ist wichtig, immer mitzudenken, in welcher narrativen Ebene man sich befindet und wie viel Zeit in jenem Handlungsstrang seit der letzten Sequenz verging. Das heißt, dass hier die Dimension der Zeitausdehnung eine wichtige Komponente für das Verständnis bildet. So nimmt zwar das Epos im Comic mehr Platz ein, was beim Comic auch zugleich mehr Zeit symbolisiert, doch beschreibt das Epos eine kürzere Zeitspanne, als es der Künstler_inroman und der Bildungsroman tun. Dies liegt daran, dass mehr Ereignisse aus Wladeks Vergangenheit und insbesondere aus Auschwitz geschildert werden, was zu einer Verdichtung dieser Zeit führt. Diese Verdichtung wiederum bestärkt das Gefühl, dass die Handlung des Epos in einem längeren Zeitrahmen stattfand als

[484] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 6.
[485] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 11.
[486] Ebda.

die Entstehung des Comics. Hierzu gibt es zwei spannende Panels, anhand derer die Auseinandersetzung mit Zeit im Comic auch thematisiert wird. Art Spiegelman benennt danach sogar ein Kapitel „Die Zeit verfliegt“. Mit Abbildung 8 beginnt er dieses Kapitel und in Abbildung 9 zeigt er, wie schwierig eine chronologische Aufarbeitung der Geschichte war.

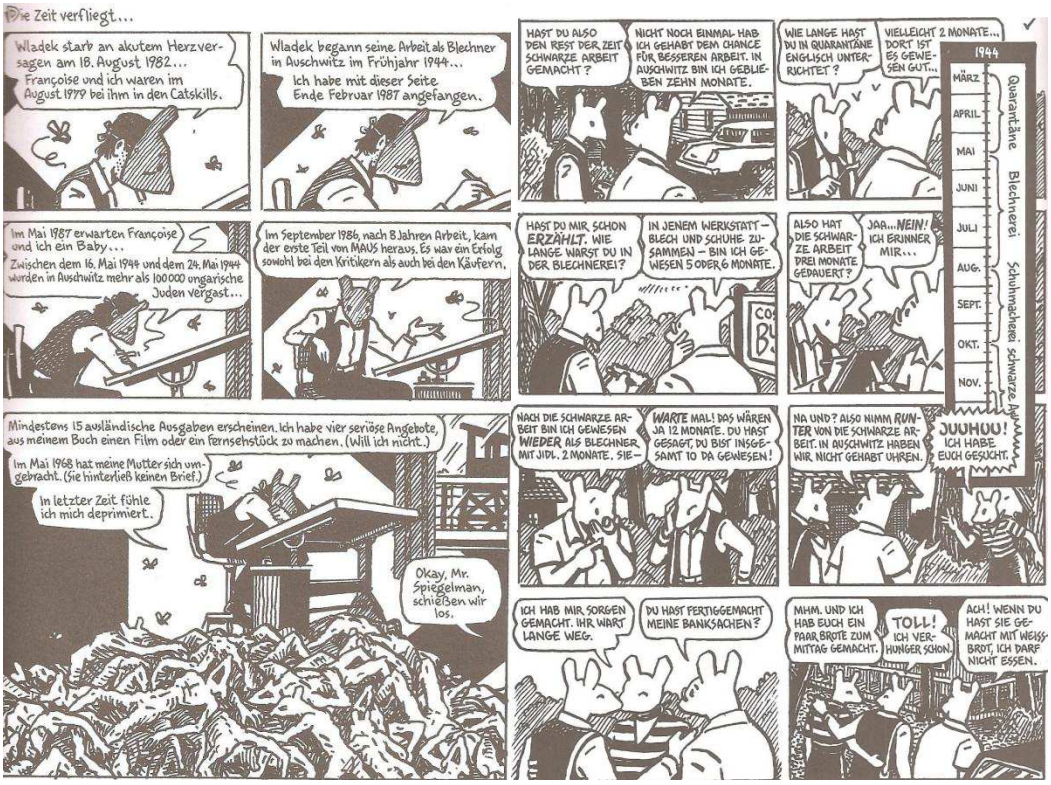


Abbildung 8: Zeit verfliegt **Abbildung 9: Chronologie des Erzählens**

Sensibilisierung und Ausbildung des Temporalbewusstseins ist auf jeden Fall in „Maus“ ein Thema und kann auch für den Unterricht eine spannende Untersuchungsthematik sein, die narrative Kompetenz, inhaltliches Wissen und Methodenkompetenz schult. Bei solch einer Untersuchung ist es auch von Bedeutung, das Temporalbewusstsein des Autors und des Erzählers zu erkennen.

Die historische Ausbildung der Autor_innen ist besonders bei Geschichtscomics von besonderer Bedeutung, denn jene prägt die Bildung des Temporalbewusstseins bei den Leser_innen.

Wirklichkeitsbewusstsein[487]

> *„Ich zerbreche mir noch immer den Kopf darüber, wo die Grenze zwischen Fiction und Nonfiction verläuft. Die Wirklichkeit ist zu komplex für die schmalen Kanäle und Grenzen der Erzählung, und ‚Maus' ist – wie alle anderen erzählenden Werke, auch Erinnerungen, Biographien und Geschichtsbücher – narrativ strukturiert und jedenfalls insofern Fiktion*."[488]

Die Ausbildung des Wirklichkeitsbewusstseins beinhaltet das Vermögen Taten, Fakten, Ereignisse und Personen, also historische Geschehnisse, in „real" oder „fiktiv" einteilen zu können. „*Es ist vielleicht die wichtigste Grundorientierung des Denkens, die das Denken erst zum historischen Denken macht*."[489] Die Ausbildung dieses Denkens ist vergleichbar mit der Aufklärung. Legenden bzw. Mythen müssen von Tatsachen unterschieden werden können, dies soll durch Vernunft und die Suche nach Zeugnissen passieren. „*Eine Aussage wird erst dann als historisch triftig akzeptiert, wenn die Quellen nicht dagegen sprechen*."[490]
Das Wirklichkeitsbewusstsein bildet sich aber nicht vorwiegend durch die Vermehrung von historischen Kenntnissen aus, denn Jugendliche entscheiden selbst, welche Ereignisse sie als historisch triftig und welche als Fiktion einstufen.
Die Sensibilität dahingehend muss gefördert werden, die Ausübung, egal ob bezogen auf individuelle Phantasien oder gesellschaftliche Fiktionen, liegt bei den Menschen selbst. Die Entwicklung des Wirklichkeitsbewusstseins ist ein lebenslanger Prozess. Schwierig ist diese Entwicklung vor allem historische Ereignisse betreffend, denn es muss dabei geklärt werden, ob die historische Person existiert hat oder imaginär ist. Somit kommt zu „real" und „fiktiv" auch „existiert" und „existiert nicht mehr" hinzu. Diese Dimensionen setzen sich zusammen aus Realität und Zeitlichkeit. Es ist also wichtig zu lernen, bei Erzählungen Kriterien und Kennzeichen zu finden, die diese Einteilung zulassen.
Pandel vermutet nach Untersuchungen, die zeigten, dass historische Figuren, die durch neue Medien aufgearbeitet wurden, eher als imaginär eingestuft wurden: „*Je mehr sich die Medien durch Comic, Fernsehfilm oder Literatur historischer Personen annehmen, um so stärker wird die Tendenz ihrer Imaginariät*."[491]

---

[487] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 7 - 10.
[488] Spiegelman, Metamaus, S 150f.
[489] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 7.
[490] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 7f.
[491] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 9f.

Dies ist auf jeden Fall nachvollziehbar. Die andere Seite dieser Betrachtung ist jene, ob denn nicht gerade durch die Behandlung vieler historischer Figuren in diesen Medien diese nicht auch Platz im allgemeinen Geschichtsbewusstsein gefunden haben.
Gunderman greift diese Meinungen auf, die dem Geschichtscomic nicht zutrauen, eine „*Unterscheidung zwischen realen und fiktiven historischen Ereignissen und Personen*“[492] zu treffen. Comics, bis auf Ausnahmen, verpflichten sich nicht zu einer historisch gesicherten und wahrheitsgetreuen Darstellung. Dies führt auf einer Metaebene wieder zum geschichtstheoretischen Diskurs, der sich mit der historischen Narration auseinandersetzt.[493]
Spiegelman greift diesen Diskurs selbst auf „[…] *doch falsche Wirklichkeitsnähe hätte mich nur von der tatsächlichen Realität entfernt, die ich doch rekonstruieren wollte*.“[494]
Hinzu kommt noch, dass die Grenzen zwischen dem, was Historiker_innen für historisch triftig und für fiktiv halten, beweglich sind, denn die Historiographie entwickelt sich ständig weiter. „*Geschichtsbewußtsein ist ein jedem Menschen individuell verfügbares Programm, das mit der Eingabe der Daten auch das Verarbeitungsprogramm verändert*.“[495] Das Verarbeitungsprogramm wird jedoch nicht nur mit real-historischen Informationen „gefüttert“, sondern auch mit Mythen und Legenden. „*Aus dieser Tatsache resultiert auch die wichtige Funktion von Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik: historische Legenden und Mythen aufzulösen und das Wirklichkeitsbewußtsein zu schärfen*.“[496]
Hier ist vor allem wichtig, dass genau diese Imaginationen im Unterricht thematisiert und aufgebrochen werden. So bezieht sich das Wirklichkeitsbewusstsein auf kulturelle Textgattungen wie jene, die einen Wahrheitsanspruch vertreten, also die Historiographie. Roman und Jugendbuch gelten als imaginative Geschichte mit erfundenen Anteilen und von der kontrafaktischen Geschichte, die Legenden, Mythen und Lügen beinhaltet, wurde gerade gesprochen. Alle diese Gattungen sind wichtig für die Ausbildung des Geschichtsbewusstseins, sei es auch nur, um sie zu thematisieren und zu kritisieren.[497]
„Maus“ erfährt somit durch Pandel eine generelle Berechtigung für den Einsatz im Unterricht. Ob es nun als konktrafaktisch mit fiktionalen Anteilen oder als authentisch gilt, soll anhand der verschiedenen Authentizitätstypen[498] untersucht werden.

[492] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[493] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[494] Spiegelman, Metamaus, S 59.
[495] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 10.
[496] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 10.
[497] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S12f.
[498] Die folgenden Authentizitätstypen sind in Vgl. Pandel, Wahrheit und Fiktion, S 95-103. Zitiert nach Gundermann, Jenseits von Asterix, S 82.

Quellenauthentizität

Art Spiegelman ist um Quellenauthentizität sehr bemüht. Dabei ermöglicht ihm die Tiermetapher einerseits, in weniger Fallen zu geraten, andererseits erscheint es widersinnig, dass die Darstellung von Menschen als Tiere überhaupt eine Untersuchung auf Quellenauthentizität hin erfordert. Doch das dargestellte Interieur im Comic passt in diese Zeit und führt auch zu einer Verdichtung. Als Beispiel können die Verkehrsmittel herangezogen werden. In den 1980er Jahren wird selbstverständlich mit dem Auto gefahren und dem Flugzeug geflogen, während im zweiten Weltkrieg durchwegs zu Fuß gegangen, oder mit dem Zug gefahren wird. Besonders beeindruckend ist der Versuch, Dialekte mit in die Dialoge einzubeziehen. Dabei erwähnt Art, wenn nötig, wann in welcher Sprache gesprochen wird. Doch bei Wladek ist immer sehr schnell klar, wann er Englisch spricht, weil er dann in den jüdischen Akzent verfällt. Das gebrochene Englisch von Wladek wurde teilweise kritisiert, doch es handelt sich hier um eine weitere Authentizitätbescheinigung, obwohl er Wladeks Aussagen in einem Comic logischerweise nicht immer wortwörtlich übernehmen kann – vor allem auch in den Übersetzungen nicht.

Spannend sind auch die Diagramme, die er einfügt, besonders jenes, das von seinem Vater gezeichnet scheint. Auch hier zeigt sich der Versuch der Bescheinigung von Quellenauthentizität. Näpel kritisiert dagegen, dass bei der von Pantheon veröffentlichten „Die vollständige Maus“ im Jahre 1994 auf der beigelegten CD keine von Wladeks angefertigten Skizzen dabei ist und es sich somit um eine gelogene Authentizitätsbescheinigung handelt[499]. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass diese Skizze nicht aufgehoben wurde oder nicht auffindbar war.

Beeindruckt ist Näpel hingegen von den detailgetreuen Landkarten in „Maus“, die eindeutig eine Ähnlichkeit zu Atlanten aufzeigen und ein Zitat auf bestimmte Quellen daher nicht unbedingt notwendig ist.[500]

In „Metamaus“ erzählt Art, dass er sich bemühte, alles richtig zu zeichnen, viele Materialien sammelte, um sich vorstellen zu können, was er zu zeichnen habe. Deshalb reiste er auch zweimal nach Polen, um sich vieles besser vorstellen zu können. Sehr bemüht war er zum Beispiel um die Toilette im Lager[501], die er so bei einem seiner Besuche in der Baracke seines Vaters fotografierte. Jedoch wurde ihm beim Besuch in den 1970er Jahren erst so richtig bewusst, dass er „*eine verschwundene Welt würde rekonstruieren müssen*.“ [502]. Diese

[499] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 93.
[500] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 93.
[501] vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus, S 225.
[502] Spiegelman, Metamaus, S 46.

Schlussfolgerung ist auch ein Zeichen für die damalige Situation der Gedenkstätte und des Forschungsstandes. Denn 1987, bei seiner zweiten Reise, hatte sich die Gedenkstätte stark verändert und vieles war wieder rekonstruiert worden. [503]

Die durchaus größte Authentizitätsbescheinigung geschieht im Comic durch die narrativen Ebenen des Künstler_inromans und des Bildungsromans. In diesen Ebenen zeigt er, dass er die Geschichte seines Vaters erzählt. Er lässt sich seine Erinnerungen erzählen und nimmt sie auf einem Diktiergerät auf. Indem er seinem Vater verspricht, etwas nicht zu erzählen, es aber dann doch tut im Comic, will er den Leser_innen vermitteln, dass er der Wahrheit verpflichtet ist. Viele solche Authentizitätskundgebungen finden sprachlich und bildlich statt. So sieht man Art Spiegelman über seinen Zeichentisch gebeugt sitzen und immer wieder das Tonbandgerät anhören, oder auch die Gespräche mit seinem Therapeuten lassen seine Bemühungen erkennen. Diese selbstreflexiven Phasen im Comic bieten besonderen Einblick in die Entstehung des Comics, bzw. suggerieren zumindest einen Einblick zu haben.

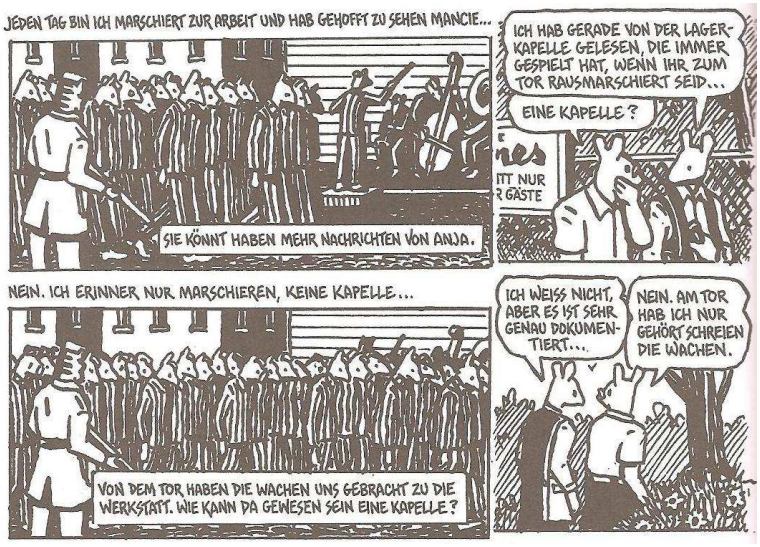


Abbildung 10: Fakt und Fiktion

Wie schwierig es ist, die Informationen seines Vaters und die der Literatur zusammenzuführen thematisiert er in „Maus“ anhand eines speziellen Beispiels. Während Art in der Literatur immer wieder darauf stieß, dass es eine Musikkapelle gab, erwähnte Wladek diese mit keinem Wort. Auf Nachfrage von Art streitet dieser das Vorhandensein eines Lagerorchesters vehement ab. Art erwidert, dass es Dokumente davon gebe (siehe Abb. 10).[504] Dies zeigt, wie Art auch selbst sagt, dass es oft ein Balanceakt, war zwischen historisch gesichertem Wissen und den persönlichen Erinnerungen von Wladek zu gleiten. Wenn etwas als historisch gesichert verbürgt wird, dann fügte Art dieses Wissen in Wladeks Erinnerungen ein. Je persönlicher die Erinnerungen aber waren, umso weniger mischte er sich in diese ein.[505] Dieses Beispiel zeigt aber auch ganz deutlich auf, dass Erinnerungen sich über Jahre hinweg verändern können und somit die Erzählung von Wladek kritisch verfolgt werden muss.

[503] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 56f.
[504] Vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus, S 212.
[505] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 30.

Art Spiegelman bemüht sich aber trotzdem um Authentizität und nutzt deshalb comictypische Stilmittel wie die Gedankenblase nicht. Gedanken oder Träume können nicht nachvollzogen werden, außer sie werden erzählt. Damit versucht Art auch zu zeigen, dass er nur der Biograph und nicht der Erzähler ist.[506]
Doch auch wenn Comics nicht um Quellenauthentizität bemüht sind oder kein gut recherchiertes Wissen vermitteln, so sind sie selbst Quellen für die Zeit, in der sie entstanden sind: Welche Redewendungen waren gängig, welche Kleidung wurde getragen, mit welchen Verkehrsmittel bewegte man sich, etc.[507]

Erlebnisauthentizität

Dieser Geschichtscomic ist eine (Auto-)Biographie und erfüllt die Bedingungen der Erlebnisauthentizität, denn er erzählt die Geschichte von tatsächlichen Erfahrungen. Ganz Bewusst werden die Vergangenheit eines Menschen und die zwischenmenschliche Beziehung zwischen zwei Menschen abgebildet. Den Leser_innen ist aber klar, dass die Protagonist_innen austauschbar sind, besonders soll dieses Faktum durch die Tiermetapher hervorgehoben werden. Wladek teilt seine Erfahrungen mit seiner Familie, seinen Freunden, seinen Bekannten und weiteren Millionen Jüd_innen. Doch diese hatten Großteils weniger Glück. Das Wort Glück fällt in diesem Kontext ganz explizit, als sich Art mit seinem Therapeuten Pavel, ebenfalls Holocaust-Überlebender, unterhält. Dieser zieht das Resümee *„[…] es haben nicht die Besten überlebt, und es sind auch nicht die Besten umgekommen. Es war Zufall!“*[508]
Der Comic verleitet Leser_innen, darüber nachzudenken, welche Einflüsse diese Erfahrungen auf die eigene Persönlichkeit gehabt hätten. Diese Identifizierung gelingt selbst mit dem „gegenwärtigen“ Wladek, der geizig und schrullig ist. Stellte man sich diese Frage bis dahin nicht ohnehin, so gibt Françoise Ansporn dazu, als sie zu ihrem Ehemann sagt: *„Lieber bring ich mich um, als das alles mitzumachen…“*[509] und Art entgegnet ein wenig später *„Hm-mm. Aber irgendwie hat er nicht überlebt.“*[510]
Diese Vermittlung von Erlebnisauthentizität geschieht einerseits auf inhaltlicher Ebene, andererseits speziell bei „Maus“ jedoch auf formaler Ebene. Die Tierfabel des Comics ermöglicht es dem_der Leser_in, sich mit den Figuren zu identifizieren. Die Mäuse, Katzen und Hunde erleichtern die Vorstellung, „jeden“ Menschen hinter diesen Masken zu sehen und

[506] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 93.
[507] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 82.
[508] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 203.
[509] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 248.
[510] Ebda.

eben auch sich selbst, ein formales Phänomen, dass Scott McCloud in seiner Comic-Theorie „Comics richtig lesen“ am Beispiel Cartoon detailliert ausführt.[511] Diese Identifikation gelingt aber nur bis zu einem gewissen Grad, denn ab einem bestimmten Punkt muss man sich mit dem Charakter unter der Maske identifizieren, was zu einem Abstandhalten führt. Dieser Vorgang wird verstärkt durch das Brechen der Metapher, indem manche Masken als solche erkennbar sind. Es entsteht eine Spannung zwischen Identifikation und Ablehnung, die zu einer Distanz führt. Diese Distanz ist notwendig, um die Authentizität gewähren zu können, denn die Gefühlswelt soll angesprochen werden, aber man soll nicht in ihr versinken. *Ein Vorteil bei der Verwendung maskierter Gestalten ist ja, dass diese Entindividualisierung Empathie bewirkt – sie erlaubt, sich zu identifizieren, und dann muss man sich mit seiner korrupten und beschädigten Menschlichkeit auseinandersetzen.*“[512]

Faktenauthentizität

Die Faktenauthentizität ist gegeben. Die angegebenen Daten stimmen, eindeutig falsche Äußerungen, die der geschichtswissenschaftlichen Forschung widersprechen, werden im Comic thematisiert. Offensichtlich ist aber auch in „Maus“ Fiktion notwendig, da in einem Panel nie alles dargestellt werden kann, was ein Foto abbilden würde, wobei auch ein Foto gefälscht sein kann, wie Art Spiegelman mit dem Kunstgriff des KZ-Fotos von Wladek verdeutlicht. Diese fiktiven Elemente dienen der Erzählung und der Darstellbarkeit im Comic. *„Kein Spielfilm, kein historischer Roman, kein Comic kann im Sinne der Historiographie authentisch sein und nur empirisch triftige Handlungen und Personen aufführen.*[513] Die Schwierigkeiten, die Art beim Zeichnen des Comics hatte, thematisiert er in „Maus“. Er zweifelt an seinem Werk und auch am Medium selbst (siehe Abb. 11). Weiters ist der Comic getragen von den Erinnerungen von Wladek. Es ist also davon auszugehen, dass Gespräche nicht wortwörtlich so stattfanden, wie von Wladek erzählt. Doch nicht genug der ungenauen Erinnerungen, es müssen Gespräche oft verkürzt werden, damit sie in den Sprechblasen Platz finden. Wieder verändert werden sie durch Übersetzungen. „*Einiges musste vernachlässigt, anderes betont und insgesamt geformt werden, um den Bericht zu erschaffen.*“[514]

[511] McCloud, Comics richtig lesen, S 36 – 45.
[512] Spiegelman, Metamaus, S 132.
[513] Hans-Jürgen *Pandel*, „Mauschwitz“. Die Kinder der Opfer und die Auseinandersetzung der „zweiten Generation“. In: Geschichte lernen Heft 37 (1994) 61 – 65 hier: 64.
[514] Spiegelman, Metamaus, S 30.

Dieses Gestalten ist immer auch eine Verfremdung, die in der historischen Narration vor sich geht. Da der Comic mit Bildern und Symbolen arbeitet, erreicht die Verfremdung einen hohen Grad. Hinzu kommt, dass die Darstellungen im Epos aus zweiter Hand sind, auch wenn sich Art Spiegelman durch Quellen- und Recherchearbeit um Faktenauthentizität bemüht. Es ist daher sicherlich nicht immer nachvollziehbar, welche Informationen auf Wladeks Erinnerungen basieren, welche auf historisch verbürgtem Wissen, und zu hinterfragen ist durchwegs, welchen Grad der Imagination des Künstlers man als Rezepient_in überlegt. Durch das selbstreflexive Vorgehen wird im Comic durch den Künstler darauf hingewiesen und so weit erkennbar ist, sind die Chronologie und die Darstellung der Geschichte auf geschichtswissenschaftlichem Boden verankert.



Abbildung 11: Selbstzweifel/Schuldgefühle

Näpel stellt in Frage, ob es sich daher aber nicht viel mehr um eine Autobiographie von Art als um eine Biographie von Wladek handelt. Die stilistischen Möglichkeiten des Comics ermöglichen die Darstellung, man würde der Geschichte Wladeks selbst lauschen, doch welche Schilderungen in welcher Form in den Comic mit einfließen, ist immer die Entscheidung des Autors.[515]

Art Spiegelman trat diesem Umstand mit der Veröffentlichung von „Metamaus“ entgegen, in welcher er alle noch vorhandenen Materialien zur Verfügung stellt und viele seiner Entscheidungen begründet. Teilweise geschieht dies eben auch im Comic selbst.

Hier wurde nun die Tiermetapher nicht mehr genauer erläutert, da die Besprechung im Kapitel „6.4.1. Tiermetapher“ und auch unter „Quellencomic“ schon stattfand. Jedoch haben diese Erkenntnisse auch für die Faktenauthentizität einen gewissen Wert, welche nach Pandel jedoch Fiktion erlaubt und auch Hayden White erkennt der historischen Narration Fiktion zu, wenn sie keine Fakten verfälscht.

[515] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 44.

Typenauthentizität

An und für sich wird in diesem Comic kaum auf den Kunstgriff der Typenauthentizität zurückgegriffen. Diese Rolle haben eher die Statist_innen der Erzählung inne, vor allem da das Aussehen der Personen aufgrund der verwendeten Tiermetapher keine bedeutsame Rolle spielt. Mit Aussehen sind hier Gesichtszüge oder individuelle Körpermerkmale oder Kleidungsstil gemeint.

Aber genau die Tiermetapher war der Grund, warum die New-York Times die Graphic Novel bei ihrem Erscheinen unter Fiktion gelistet hat. Spiegelman fühlte sich missverstanden, vor allem, da er dreizehn Jahre an diesem Comic gearbeitet und gründliche Recherchearbeiten geleistet hatte.

Auf jeden Fall ist offensichtlich, dass anonyme Personen, so wie sie im Comic dargestellt werden, durchaus hätten real sein können. Es werden keine fiktiven Ereignisse dargestellt, wenn, so scheinen sie sehr gut zum historischen Typus zu passen.

Repräsentationsauthentizität

Die Geschichte von Wladek ist ein Fallbeispiel und lässt sich in einem historischen Gesamtzusammenhang erschließen. Die Beziehung zwischen Art und Wladek ist eine sehr persönliche Vater-Sohn-Beziehung, die aber von der Vergangenheit geprägt ist und sich somit in einem historisch-kulturellen Kontext erschließen lässt. Besonders wird sie von Arts Schuldgefühlen (siehe Abb. 11) und von Wladeks sehr eigensinnigem Charakter getragen. Es ist eine exemplarische Vater-Sohn-Beziehung, die durch den Krieg geprägt, aber wohl an und für sich nicht einzigartig ist. Natürlich ist dies eine zwischen zwei Individuen dargestellte Beziehung und somit nicht eins zu eins übertragbar, sie spricht aber Probleme an, die sich sicher auch bei anderen Personen in ähnlicher Situation finden lassen.

Historizitätsbewusstsein[516]

Die Ausbildung des historischen Bewusstseins durch das Temporalbewusstsein und des Wirklichkeitsbewusstseins sind per se statisch. Das heißt, man ist sich bestimmter Ereignisse bewusst, die in der Realität stattfanden und die man nun auch in einen historischen Kontext setzen kann. Dass durch die Erforschung neuer Daten und Fakten auch neue Zusammenhänge entstehen können, wird fortwährend mitgedacht. Dieses Bewusstsein entsteht aus der Verknüpfung von Zeitlichkeit und Wirklichkeit und beschreibt das Historizitätsbewusstsein in

[516] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 11 - 13.

ihrem Kern. Geschichtlichkeit wird durch Historizitätsbewusstsein dann ausgebildet, wenn einem Menschen die Veränderlichkeit, die Prozesshaftigkeit von gegenwärtiger, aber auch vergangener Geschichte bewusst wird. Geschichte kann also immer und immer wieder geschrieben werden. Im Kontext der Kompetenztheorie meint dies, dass „*Sachverhalte nach ihrer Veränderbarkeit zu denken*“[517] sind. Somit muss, um Geschichtlichkeit zu verinnerlichen, zwischen Statik und Prozess differenziert werden können. Kann man durch die Differenzierungsleistung Prozesse erkennen, bedeutet Historizitätsbewusstsein auch, ihre Veränderungsgeschwindigkeit wahrnehmen zu können. Auf eine Metaebene ist die Selbstreflexion des Historizitätsbewusstseins zu setzen, denn auch diese ist Veränderlichkeit unterworfen. Dies bedeutet, dass das Historizitätsbewusstsein selbst auch historisch ist[518].
Zu Historizitätsbewusstsein und Comics meint Christine Gundermann: „*Da Historizitätsbewusstsein nur durch Erzählung und Denkakte entstehen kann, trägt das Medium Comic zu einer inhaltlichen Füllung der Kategorie bei, weil es durch den aktiven Leseprozess die narrativen Fähigkeiten fördert und die dafür notwendige Induktion zur Verknüpfung von Erfahrung und Imagination zwingt*.“[519] Im besten Fall reicht schon das Lesen eines Geschichtscomics, um sich mit veränderten Darstellungen auseinanderzusetzen. Hier verortet Gundermann die Sinnbildungstopoi von Rüsen. Das prozesshafte Überdenken führt zur Sinnbildung und durchaus zu den von Rüsen angeführten Kategorien.[520]
Die Behauptung hier ist, dass „Maus“ diesen Prozess unterstützt. Durch die dem Comic eigene Induktionsleistung und Identifikation mit den Protagonist_innen erlebt man eine Geschichte mit, wird in diesem speziellen Comic auch immer wieder zur Reflexion aufgefordert und muss mitdenken, um sie verstehen zu können. Dabei werden Vorstellungen, die man von Figuren hat, immer wieder gebrochen und somit die Gegenwart im Roman verändert. Im Blick zurück, den man als Leser_in tätigt, wird aufgezeigt, dass die Geschichte veränderlich und somit ein Prozess ist. Als exemplarisches Beispiel dient, dass Anja und Art vielleicht nicht nach Auschwitz gekommen wären, hätten sie sich weiterhin bei der „Schwarzmarkt-Polin“ versteckt. Der Vetter von Art hatte das Glück, auf diese Weise dem Konzentrationslager und dem Tod entronnen zu sein. Doch andererseits ist mitzudenken, dass das nicht bedeutet, dass es Anja und Wladek genauso ergangen wäre. Dies klingt jetzt nach „Was wäre, wenn…“ – Überlegungen, doch man wird durch die Erzählung der Geschichte aufgefordert geschichtlich mitzudenken.

[517] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 11.
[518] vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 13.
[519] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83.
[520] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83f.

Auch die Frage stellt sich, wie dieser Comic die Gegenwart veränderte, welche Einflüsse er nahm und wie seine Wirkung in der Zukunft sein wird. Es ist eine Geschichte, die inhaltlich der „Aufarbeitung des Nationalsozialismus“ zuzuordnen ist. Die Rezeption ist jedoch gewissen Unterschieden und Veränderungen unterworfen, die sich je nach Land, Kultur, Zeitspanne, Forschungsstand und Fragestellungen richten. Je nach dem Grad der Aufklärung der Menschen bezüglich des Nationalsozialismus und der grundlegenden Akzeptanz gegenüber dem Medium Comic wird sich auch die Auseinandersetzung mit „Maus“ verändern. Doch all diese verschiedenen Betrachtungen ändern nicht, dass „Maus“ verfasst und veröffentlicht wurde und somit das 20. Jahrhundert durch neue Informationen überarbeitet dargestellt hat.

Spannend ist, dass gerade die Lagerorchester-Sequenz aufzeigt, dass auch das eigene Historizitätsbewusstsein überdacht werden muss und veränderbar ist. Hier ist Wladeks Geschichtsbewusstsein einer Änderung unterworfen. Er musste im Nachhinein auch seine Einschätzung über Hilters Machtvorstellungen, die er vor dem 2.Weltkrieg hatte revidieren. Dieser wollte nicht „nur“ das Deutsche Reich vor dem 1. Weltkrieg zurückerobern, sondern ein nationalsozialistisches Europa bilden.



Abbildung 12: Tiermetapher

Identitätsbewusstsein[521]

Das Identitätsbewusst steht für das individuelle „Dazugehörigkeitsgefühl“ im Geschichtsbewusstsein. So identifiziert sich eine Person mit sich selbst, aber auch mit einer Gruppe. Dies kann die Familie, das Bundesland, ein Staat, ein Kontinent, aber auch ein Verein oder eine Klasse sein. Das Historiztätsbewusstsein taucht in der Veränderlichkeit der Identifizierung mit Gruppen auf, das Temporalbewusstsein spiegelt wider, wie weit zurück die Zuordnung reicht und das Wirklichkeitsbewusstsein zeigt sich darin, ob diese Gruppen wirklich existieren. Identitätsbewusstsein bildet sich aus der kulturellen Umgebung, so gibt es

[521] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 13 - 15.

die Definition als „Christ_in“ nur, weil es die Bibel, den Papst und die Kirche gibt. Dies gilt auch für die Identifikation als Mann oder Frau, die aus der kulturellen Tradition heraus entsteht.[522]

.„Maus“ liefert viele Möglichkeiten, Identitätsbewusstsein zu analysieren.
Besonders die Tiermetapher eignet sich, um das Identitätsbewusstsein der Autor_innen zu erkennen. Hier trifft es jedoch vor allem das Identitätsbewusstsein, das die Nationalsozialisten vertraten. So sind Jüd_innen, ganz gleich, in welchem Staat sie aufwuchsen, Mäuse. Die Identifizierung mit dem Judentum wird über jene der Nation oder anderen gestellt. Hinterfragt wird diese nationalsozialistische Identitätszuschreibung im Comic, indem Art Spiegelman in manchen Szenen die Protagonist_innen mit erkennbaren Masken zeigt. Sind Wladek und Anja Jüd_innen oder Pol_innen? Oder sind sie beides? Es lässt sich aber genauso gut fragen: sind Jüd_innen, wie von Hitler bezeichnet, Tiere und gar Ungeziefer? Wenn sie Tiere sind, so die vielleicht auch unbewusste Umlegung von Art Spiegelman, sind alle Menschen Tiere. Denn Jüd_innen sind, wie alle Angehörigen jeder Kultur, Religion oder Nation Menschen wie auch Deutsche, Pol_innen oder Amerikaner_innen. Er bricht dieses stereotypische Denken auch dann auf, wenn er die Gruppen nicht homogen zeigt, also positive Kontakte mit den Deutschen und Pol_innen, als auch negative mit Jüd_innen darstellt[523]. Die Problematik dieser Identitätszuschreibungen durch die Nationalsozialisten wird auch andernorts im Comic thematisiert. Spiegelman ist sich unsicher, wie er seine Frau Françoise darstellen soll. Sie ist Französin, wanderte in die USA aus und konvertierte zum Judentum. Ist sie nun ein Frosch, ein Hund oder doch eine Maus? Sie sah sich als Maus, denn sie ist konvertiert und hat einen Juden geheiratet. Dies ist eine Identifizierung mit dem Judentum, aber aus Gründen des Zugehörigkeitsgefühls zu ihrer Familie (siehe Abb. 12). Sie identifiziert sich also mit ihrer Familie und weniger als Staats- oder Religionsangehörige. Dies zeigt ganz deutlich, dass es bestimmte Motive wie u.a. persönliche Gründe gibt, die bestimmen, wie man seine eigene Identität einschätzt und zeigt ebenso, dass Identität immer auch kulturelle Identität ist[524].
„Maus“ eignet sich somit sehr gut dazu, Überlegungen anzustellen und vor allem diese gesellschaftliche Kategorie mit Schüler_innen zu analysieren. Dabei kann man verschiedene Blickwinkel bei einer Analyse setzen. Ein gründlicher Blick auf die im Comic erscheinenden Kapos kann hierbei zu spannenden Ergebnissen führen. Dabei sollte bei einer Analyse der Kapos beachtet werden, ob sie sich mit der Idee des Nationalsozialismus anfreunden, sich aus Angst damit identifizieren, ob grundlegende politische Einstellungen (z.B. Kommunismus,

[522] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 15f.
[523] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 97.
[524] vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 15.

Kapitalismus, etc.) weiterhin eine Rolle spielen. Es kann auch beobachtet werden, ob sich das Zusammengehörigkeitsgefühl einer „Gruppe“ in Extremsituationen verstärkt. Auch eine Untersuchung auf Hierarchien innerhalb der Identifikationsgruppen ist eine mögliche Herangehensweise. Diese Ansatzpunkte würden sich auch gut für einen fächerübergreifenden Unterricht mit „Psychologie und Philosophie“ eignen.

Politisches Bewusstsein[525]

Das politische Bewusstsein ist im Sinne von „politisch“ zu verstehen. Machtstrukturen sollen verstanden, die verschiedenen „Machtformen“ müssen nicht unbedingt gewusst werden. So bedeutet die Ausbildung dieses Bewusstseins, zu wissen, dass Menschen in einem Herrschaftssystem leben, das von „oben“ bis „unten“ reicht. Nach Pandel wird dieses Bewusstsein schon bei Kleinkindern ausgeprägt, aber wohl bis zum Tode immer wieder weiterentwickelt und umgedacht. In dieser Hierarchie befinden sich auch Einflüsse der Finanz- und Wirtschaftswelt. Wenn sich diese auch immer aus diesem System heraushalten möchte, so hat sie doch große politische Macht.[526]

In „Maus“ wird eine Machtstruktur symbolisiert, die eindeutig ein hierarchisches Konzept erkennen lässt. So ist z.B. das Familienleben ein politisches. Anjas Eltern verbieten ihr, die Wohnung eines Junggesellen zu betreten. Der Judenrat hat mehr Befugnisse als die „alltäglichen“ Juden, trotzdem unterstehen sie den deutschen Besetzer_innen, die wiederum tlw. in ihrem „Kreis“ an unterster Front stehen. Dazwischen finden sich die Pol_innen, die über den Jüd_innen stehen. Diese Hierarchie kann man wohl bis zu Hitler und in „Maus“ speziell zu den KZ-Aufseher_innen nachvollziehen.

Besonders deutlich lassen sich auch die Machtverhältnisse innerhalb des Konzentrationslagers erkennen. Durch Geschick und Zufall konnte man vielleicht eine machtvollere Position einnehmen, und auch finanzielle Mittel oder Tauschgüter konnten dabei hilfreich sein. Interessant ist aber auch die weniger strikte Machthierarchie in der „Gegenwart“ des Comics. Politisches Denken impliziert immer das Aufzeigen von konträren Positionen. Die Betrachtung von Wladek als Außenseiter und Diskriminiertem, der andererseits selbst Vorurteile gegen Schwarze hegt, ist dabei sehr interessant[527]. Ähnlich wirkt auch die Szene,

[525] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 15 - 17.
[526] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 17f.
[527] vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus, S 256 – 258.

als Wladek bei deutschen Überlebenden vorbeikommt, diese vor ihrem zertrümmerten Haus sitzen und über ihr Leid klagen[528].
Eine Untersuchung des Comics anhand des politischen Bewusstseins wäre im Unterricht also gut umsetzbar, denn der Comic prägt das politische Bewusstsein beim Lesen durchaus. Wichtig ist, den Schüler_innen „Politik" näher zu bringen und als hierarchisches System vorzustellen. Dabei sollte aber die Machtausübung nicht nur in Personen gesucht werden, sondern auch andere politische Organisationen können herausgefiltert werden zum Beispiel die Wirtschaft. „Maus" liefert hierzu noch weitere Anspielungen wie den Schwarzmarkt.

Ökonomisch-soziales Bewusstsein[529]

Ist man reich, kann man es sich leisten, andere Menschen zu bestechen oder Druck auszuüben. „Arm" und „reich" sind Kategorien, die von den politischen Bewusstseinskategorien „oben" und „unten" überlagert werden können, aber trotzdem eine eigene Dimension darstellen. Denn ob soziale Unterschiede *„durch Stand, Stellung im Produktionsprozeß oder durch Ethnisierung erfolgt, ist dabei nur die jeweilige historische Form, die soziale Stratifikaiton ausmacht*."[530] So sieht man in „Maus" zwar durchaus, welche Vorteile und welche Macht reiche Menschen hatten, doch auch als Fabrikbesitzer war man im politischen Machtverhältnis unter einem armen (im Sinne von wenig Geld) Polen oder Deutschen positioniert, eine Komponente, die bei einer Analyse durch die gesellschaftlichen Bewusstseinskategorien mitgedacht werden soll und genau den Schritt von einer soziologischen Betrachtung zu einer geschichtlichen macht. Denn „arm" und „reich" sind Stati, die je nach kulturellem Hintergrund und zeitlichem Kontext unterschiedlich wahrgenommen werden können. Darüber hinaus, und hier ist der Verbindungsknoten zum Historizitätsbewusstsein gegeben, muss die Veränderungsmöglichkeit der ökonomischen Situiertheit bedacht werden.[531]
In „Maus" wird dies durch die Enteignungsprozesse und schließlich die Deportation dargestellt. Somit eignet sich „Maus" besonders für eine sozialgeschichtliche Betrachtung.

[528] vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus, S 288.
[529] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 17 - 19.
[530] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 18.
[531] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 18f.

Moralisches Bewusstsein[532]

Diese bisherige Analyse führt in der Gegenwart dann auch unweigerlich zur Ausbildung bzw. Erweiterung des moralischen Bewusstseins. Denn die „*Welt historischer Sachverhalte wird im Geschichtsbewußtsein ‚moralisiert'*"[533], im Comic „Maus" einerseits durch die dargestellten Gräueltaten und Ungerechtigkeiten an z.B. den Jüd_innen, andererseits auch durch die Vorteile einer_eines Besitzenden gegenüber einem_einer Besitzlosen.
Es werden also historische Ereignisse bewertet, dabei muss aber darauf geachtet werden, dass man die Normen der Zeit mit einbezieht, in der diese Handlungen stattfanden. „*Im historischen Denken ist moralisches Bewußtsein selbst eine zusammengefaßte Kategorie, die die Dimensionen richt-falsch durch die Dimensionen damals-heute differenziert*."[534] Diese Dimensionen mit einzubeziehen sind eine schwierig zu erbringende Leistung für Schüler_innen.
Auch wenn die Entwicklung eines moralischen Bewusstseins schon bei Kindern beginnt, ist es ein langer Weg, bis sie auf der Ebene der Geschichtlichkeit ankommt. Es wird Kindern gelehrt, was in der Gegenwart richtig und falsch, gut und böse ist. Mit diesem Wissen beurteilen sie dann auch das, was in der Vergangenheit passierte. Wenn man sie aber dann darauf sensibilisiert, dass in der Vergangenheit andere Normen und Gesetze herrschten als heute, dann sollten sich die Beurteilungen gegebenenfalls ändern. Die historischen Ereignisse immer in ihrem historischen Kontext zu sehen und aufgrund dessen zu bewerten, das war ein Ziel des Historismus. Doch seit den Erfahrungen des Faschismus, insbesondere in unseren Breitengraden durch den Nationalsozialismus, fällt dies schwer. Eine Thematisierung dieses Umstandes anhand von „Maus" kann sicherlich eine sehr interessante Unterrichtseinheit bilden. Dabei ist aber von Seiten der Lehrkräfte auf jeden Fall Sensibilität und Spürsinn vonnöten.
Denn auch wenn die Bewertung von historischen Ereignissen vor dem Hintergrund der Historizität geschehen soll, ist eine Betrachtung nach heutigen Normen ebenfalls notwendig.[535]
Wladek und Art Spiegelman bewerten die Ereignisse des Nationalsozialismus immer wieder, aber eher unterschwellig. Dabei fällt auf, dass Spiegelman die geschilderten Verbrechen nicht abbildet. Zum einen zeigt er die Tötungsmaschinerie nicht im vollem Maße, weil auch

[532] Vgl. Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 19 – 23.
[533] Pandel, Geschichtlichkeit und Gesellschaftsbewußtsein, S 19.
[534] Ebda.
[535] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 21.

Wladek die Gaskammern nicht im Einsatz sah, zum anderen ermöglicht der Comic eine größere Wirkung durch das Nichtzeigen von Ereignissen, indem er diese Bilder durch die Induktion hervorruft. Damit symbolisiert er gleichzeitig auch, dass das Ausmaß der Gräuel nicht symbolisiert werden kann.[536]
Das moralische Bewusstsein wird in „Maus“ schon allein wegen der Thematik, aber auch durch die Darstellungsweise stimuliert. Im Sinne der politischen Bildung ist es auch wichtig, hier eine Multiperspektivität zu eröffnen.

Ästhetisches Bewusstsein

Der Comic ist ein intermediales Medium, als solches basiert die Funktionsweise des Mediums auf Bild, Sprache und Symbol. Pandel hat in seinem Modell keine Kategorie des Ästhetischen. An anderer Stelle hält er jedoch fest:

> „*Comics liefern nämlich weitaus mehr als historisch verbürgtes Wissen. Sie vertiefen Themen um die Erfahrungsdimensionen der Sinnlichkeit und Emotionalität und liefern damit einen Beitrag zur Ästhetik des Geschichtsbewußtseins und zur Rhetorik historischen Erzählens. Ihr rhetorischen Mittel und Strategien leisten darüber hinaus einen Beitrag zur Veranschaulichung begrifflichen Denkens wie Einsicht in Erzählstile.*“ [537]

Die Stärken des Comics ordnet er in die folgenden vier Ebenen ein. Die „*Veranschaulichung*“ dient hier als Gegenbewegung zum begrifflichen Denken (oft gefordert in der Schule), der „*Perspektivenwechsel*“ ermöglicht Einblicke abseits vom Blickwinkel von Berühmtheiten, die „*rhetorische Dimension*“ konzentriert sich vor allem auf den Aspekt, wie etwas erzählt wird und die „*Ästhetik*“ entzündet die Phantasie und Vorstellungskraft. [538]
Die ästhetische Wirkung wurde im Comic unabhängig vom verbalen Standpunkt noch nicht ausreichend betrachtet. Gundermann nimmt jedoch an, davon ausgehen zu können, dass das Lesen von Comics ein ästhetisches Bewusstsein schafft – Pandel erkennt darin ein grundlegendes Potential des Comics für den Geschichtsunterricht. Der_die übliche Leser_in eines Comics achtet weniger auf historische Korrektheit, sondern auf ein harmonisches Spiel von Zeichenstil, Farbe bzw. Nicht-Farbe und Sprache. Erst wenn hier Qualität erkannt wird,

[536] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 92f.
[537] Pandel, Comicliteratur und Geschichte, S 23.
[538] Vgl. Pandel, Comicliteratur und Geschichte, S 23f.

kann historisches Interesse geweckt werden. Daher gibt es meist farbige Covers, wie es auch bei „Maus“ der Fall ist. Es ist davon auszugehen, dass geübte Leser_innen eher als ungeübte qualitativ hochwertige Comics schon am Cover erkennen und es ihnen somit leichter fällt, zu „guten“ Heften zu greifen.[539] „*Im Sinne einer gezielten Stimulation von Geschichtsbewusstsein eignen sich Comics hervorragend, um ästhetische und rhetorische Darstellungsprobleme von Geschichte zu diskutieren*.“[540] Aus diesem Grunde hält Gundermann die ästhetische Kategorie für notwendig, auch wenn sie die Sorge äußert, bei einer Annäherung an ästhetische Theorien der Kunstwissenschaften könne das historische Ziel in den Hintergrund rücken. Die Kunst besteht darin herauszulösen, was für die Geschichtlichkeit von Belang ist.[541]

Pandel machte sich Gedanken zur Ästhetik des Comics. Er verortet in der bisherigen Historiographie eine „Disziplinierung der Imagination“, welcher die historisch gebildeten Comicautor_innen nicht unterliegen. Die Darstellung von Geschichte führt unweigerlich zu einer Entkollektivierung und zeigt Vorstellungen von Individuen vor vielen Jahrhunderten.[542] In „Maus“ geschieht durch die Tiermetapher eine Kollektivierung, die aber andererseits durch die detailgetreue Hintergrundgestaltung wieder aufgehoben wird.

Ästhetik sieht er im Comic vor allem darin, dass es dem Autor gelingt, Abstraktes durch Phantasie in Bilder zu verwandeln und somit auch die emotionale Ebene anzusprechen. Ästhetik bedeutet aber nicht nur schön, im Sinne von edel, es kann auch Lustiges oder Gewalttätiges ästhetisch sein (Anlehnung an Adorno). In diesen Formen verortet er die Ästhetik „*in der semantischen und syntaktischen Dichte und in einer multiplen Bezugnahme*“[543] Sie ermöglicht die Aufhebung einer linearen Narration, das in Kraftsetzen von weiteren Gedankengängen und somit das Anregen von Phantasie. Weitere Vorteile des Ästhetischen sind die Darstellung von Individuellem, Topographischem und Kulturhistorischem. Es gelingt in dieser Ebene Figuren in ihrem Tun zu zeigen, und somit den Reziepient_innen eine schlussendliche Charakterisierung selbst zu überlassen.[544] Und „*durch imaginationsgelenkte Rekonstruktion historischer Lebenswelten erfolgt eine Komplexitätssteigerung des historischen Feldes, die nicht (vor-)schnell auf Begriffe gebracht werden kann*.“[545]

[539] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 87.
[540] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 87.
[541] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 78f.
[542] Vgl. Pandel, Comics, S 365.
[543] Pandel, Comics, S 366.
[544] Vgl. Pandel, Comics, S 366.
[545] Pandel, Comics, S 366.

Eine Analyse von „Maus“ auf den Zeichenstil, das Bild und Symbol hin kann sehr fruchtbar sein und die Ergebnisse können sich auch wieder auf andere Bewusstseinskategorien beziehen. Um einen Comic aber auf einer ästhetischen Bewusstseinsebene verstehen bzw. analysieren zu können, gehört wohl auch ein grundlegendes Wissen zur Grammatik des Comics. Mögliche ästhetische Themen bei „Maus“ wären die Masken, das Cover, oder der Panel- Szenen-, oder Seitenaufbau, Verwendung von Soundwords oder auch andere eingebaute Materialien wie Fotos und Landkarten, vor allem aber der Einsatz der Induktion, durch die es Art Spiegelman beinahe gelang, etwas darzustellen, dessen Darstellungsmöglichkeit negiert wurde und dies, ohne es wirklich zu zeigen.
So fällt zum Beispiel bei der Darstellung von schreienden und sterbenden Häftlingen das Fehlen von Soundwords auf. Diese stummen Schreie führen zu mehr Mitgefühl, als es die Sprache erreichen könnte. Die Gestaltung berührt einen emotional und gleichzeitig sieht man auf das Panel und denkt darüber nach, was fehlt. Die kognitive Ebene wird dadurch angesprochen und Näpel erkennt darin die Annäherung der Darstellbarkeit an das Unvorstellbare.[546]
In Maus gibt es viele ästhetisch interessante Panels. Bei einer Analyse sind jedenfalls Habitus, Perspektive, Symbole, Text und Soundwords miteinzubeziehen.
Die Tiermetapher wurde in einem anderen Kontext schon genauer besprochen, so folgt der Blick auf den Panelaufbau. Er versucht durch die Gestaltung der Panels und deren Anordnung so viel wie möglich darzustellen und auszusagen.
Art sagt selbst in „Metamaus“, dass die Beziehung mit seinem Vater auch auf seine Kunst Einfluss nahm. Er versuchte in „Maus“ oft so viel wie möglich in die einzelnen Panels zu packen. So viel wie möglich auf wenig Platz unterzubringen, lehrte ihn sein Vater beim Kofferpacken.[547] Manchmal sind die Panels so voller Details, dass zum Beispiel die Vernichtungsmaschinerie vor dem geistigen Auge erscheint.
Schwarz-Weiß hat neben dem Traditionscharakter der avantgardistischen Comics auch weitere Motive. „Maus“ wirkt dadurch wie ein Fenster in die Vergangenheit oder wie eine Dokumentation. Dieses Gefühl wird durch die gewählten Perspektiven und die Authentizitätsbescheinigungen nochmal verstärkt. Zu der Farbwahl kommt auch die minimalistische Strichführung hinzu. Sie verführt vor allem in „Maus I“ zu der Vorstellung, dass der Comic zu jener Zeit gezeichnet wurde. Teilweise ist es deshalb schwierig, die Personen in „Maus“ zu unterscheiden. Dies verdeutlicht wiederum, dass dieses dargestellte

[546] Vgl. Pandel, Comics, S 95.
[547] Vgl. Spiegelman, Metamaus, S 37f.

individuelle Schicksal für viele Schicksale eintritt. Das Besondere an diesem Zeichenstil in Schwarz-Weiß ist aber, dass es die Narration hervorhebt und nicht wertend erscheint.[548] Interessanter Weise erscheint Wladek nie wirklich zornig, wenn er von seinen Erlebnissen erzählt oder stellt die Frage, warum dies alles geschah. Diese Frage wird im Comic nicht beantwortet und die Erzählweise von Wladek, die eindeutig die Verinnerlichung des Schreckens widerspiegelt, wird durch den Stil hervorgehoben.[549] (Hier tritt eine Überlappung mit dem moralischen Bewusstsein auf.)

Symbole arbeitet Spiegelman viele ein, besonders oft das Hakenkreuz in versteckter Form. So gehen Anja und Wladek nach dem Entkommen aus dem Ghetto einen Weg entlang, der die Form eines Hakenkreuzes hat und das Ende zeigt in weiter Ferne einen Schornstein, der an ein Krematorium erinnert – die Endstation[550].
In einem anderen Panel bebildert Art die Erzählung von Wladek zu Mandelbaums Aussehen im Konzentrationslager sehr geschickt. Mandelbaum steht an einer Wand und trägt die zu große Häftlingskleidung, hält mit einer Hand seine Hose, mit der anderen einen Schuh, der ihm zu groß war. Die Erzählung von Wladek ist in vier Textkasten rund um Mandelbaum angeordnet, die mit Mandelbaums Körper ein Hakenkreuz bilden. In „Maus II“ beginnt das zweite Kapitel „Mauschwitz (Die Zeit verfliegt)“ mit einer Sequenz (siehe Abb. 8), die Art in seinem Atelier nach der Veröffentlichung von „Maus I“ zeigt. Er sinniert über die Erzählungen seines Vaters mit gesenktem Kopf und trägt eine Maus-Maske. Beim Blick aus dem Fenster scheint es, als würden sich dort ein Wachturm und ein Drahtzaun befinden. Vor ihm türmt sich im Verlauf der Panels ein großer Mäuse-Leichenberg auf, und als die Journalisten ihn zu „Maus“ interviewen, wird er immer kleiner. Die Panels auf dieser Seite sind so angeordnet, obwohl sie immer wieder den gleichen Blickwinkel auf Art zeigen, dass der Hintergrund zusammengefügt ein Hakenkreuz bildet. Sollte man dies nicht erkennen, ist es wohl kein zu großer Fauxpas. Diese Konstellation innerhalb der einzelnen Panels und auch als ganze Seite zeigt deutlich den Gefühlszustand von Art und seinen inneren Kampf mit seiner Arbeit.[551]
Das ästhetische Bewusstsein wird beim Lesen unbewusst angesprochen, bei einer Analyse kommt es zu einer Verdichtung und einem stärkeren Verständnis.

[548] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 70 - 72.
[549] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 49 - 51.
[550] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 93f.
[551] Vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 80f.

Für einen Einsatz im Unterricht würde sich solch eine Analyse als Basis für eine Interpretation und im Weiteren zur Miteinbeziehung der anderen Bewusstseinskategorien gut eignen. Vor allem würde eine ästhetische Analyse parallel dazu auch eine Authentizitätsanalyse ermöglichen. Bei geübten Comicleser_innen in der Klasse wäre es sicher auch spannend sich darauf zu konzentrieren, welche Mittel des Comics nicht oder kaum eingesetzt werden. So gibt es relativ wenige Soundwords in „Maus", und Gedankenblasen[552] werden vermutlich zu Gunsten der Authentizität gar nicht eingesetzt.

Gender-Bewusstsein

Gender-Forschung scheint die gegenwärtige Forschung zu dominieren und entwickelt sich zu einem basialen Forschungsschwerpunkt an den Universitäten. Auch in Pandels Kategoriensystem sollte Gender als Kategorie der Ausbildung von geschichtlichem Denken nicht fehlen. So fügte Gerald Munier diese geschlechterspezifische Bewusstseinskategorie hinzu[553]. Pandel selbst sieht diese Thematik in der Kategorie des Identitätsbewusstseins aufgehoben.[554]
Im historischen Kontext kann das heißen, z.B. „Maus" auf geschlechtsspezifische Rollenbilder hin zu untersuchen. Welche Rollen erfüllten Frau und Mann? Werden Unterschiede dargestellt zwischen Frauen und Männern aus unterschiedlichen Nationen oder Kulturen? Gibt es Parallelen in diesem Aspekt zwischen den verschiedenen zeitlichen Ebenen der Erzählung? Solch eine Untersuchung kann auch für die Schule interessant sein und schließt unbedingt das Historizitätsbewusstsein ein, da in diesen Strukturen Veränderungen erkennbar sind.

Ökologisches Bewusstsein

Auch dieser Bewusstseinstyp ist eine Erweiterung durch Gerald Munier[555], auf die im Folgenden nur kurz eingegangen wird. Ökologisches Bewusstsein bedeutet die Ausprägung des Umgangs der Menschen mit der Natur. Für eine geschichtliche Betrachtung in „Maus" würde dies bedeuten zu untersuchen, wie die Menschen der Umwelt gegenüber traten oder sie mit in ihre Pläne hineinfließen lassen bzw. sie miteinbeziehen. „Wo wurde Auschwitz

[552] vgl. Näpel, Auschwitz im Comic, S 93.
[553] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 100.
[554] Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S 21.
[555] vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 10.

errichtet und warum?“ wäre für diese Kategorie eine interessante Frage. Exemplarisch kann man sich auch die Nutzung der Natur zu Kriegsbeginn ansehen (Gräben, Pflanzen als Tarnung) und die Einflüsse der Konzentrationslager auf die Umwelt betrachten. In „Maus“ wird dieses Bewusstsein nur in geringem Maße mit Inhalt gefüllt, eine Nacharbeit und Reflexion mit zusätzlicher Literatur in der Schule könnte aber aushelfen.
Es wäre die Berechtigung dieser Kategorie als eigene Bewusstseinskategorie zu hinterfragen und ihre Eingliederung in moralisches oder politisches Bewusstsein soll als Möglichkeit angedacht werden.

6.4.4. Resümee der Analyse

> *„Erst wenn eine narrative Triftigkeit vorliegt und die Geschichte, die der Comic erzählt, durch die Verbindung von Fakten und Erklärungsgehalt einen Sinnzusammenhang zur Orientierung in der Zeit vermittelt, wäre ein historisch vertretbarer Wahrheitsanspruch erfüllt, den es zu konstatieren gilt.“*[556]

Munier, wie weiter oben bereits zitiert und thematisiert, akzeptiert in Anlehnung an Rüsen einen Comic erst als historisch sinnbildend, wenn eine narrative Triftigkeit vorliegt, wenn die Fakten und die Erzählung stimmig sind und somit eine historische Orientierung gegeben wird. „Maus“ erfüllt diese Kriterien, wie an der Analyse am Kategoriengerüst von Pandel zu sehen ist.
Das besondere an „Maus“ ist, dass er trotz der Tiermetapher um Authentizität bemüht ist. Dieser Authentizitätswille und die Darstellung des Menschen als Tier scheinen sich zu widersprechen. Trotzdem gelingt es dem Autor, einen Geschichtsbewusstseins fördernden Comic zu kreieren, indem er die Möglichkeiten des Comics nutzt. Einerseits stellt er zwar die Menschen als Tiere dar, bedient sich somit einer gewissen Symbolik, verzichtet auf naturalistische Darstellungen und bedient sich der Fiktion, andererseits pocht er auf die verschiedenen Formen der Authentizität, indem er im Comic darstellt, dass er das Gespräch seines Vaters aufnimmt und in die Grammatik des Comics übersetzt, ständig über sein Schaffen reflektiert und dadurch an die Grenzen des Comics kommt. Wenn wir bei Seite lassen, wofür die Tiermetapher stehen kann (wurde ausgiebig besprochen), so ist offensichtlich, dass sie Art hilft, Personen nicht darstellen zu müssen, von denen er keine Fotos hat und sich somit bei ihrer Darstellung sowieso der Fiktion hätte bedienen müssen.

[556] Munier, Geschichte im Comic, S 101.

Hinzu kommt, dass er oft eher schemenhafte Hintergründe gestaltet bzw. Bilder zeigt, die in jeder Zeit so sein hätten können und nicht unbedingt die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts zeigen. In diesen Panels ist eine Verdichtung nicht notwendig. Es gibt aber, vor allem auch in Maus II, viele Panels, die Faktenauthentizität vor Augen haben. Hier sind die Hintergründe genau dargestellt, und somit wird auch eine zeitliche Verdichtung erreicht. Vor allem in den Panels zur Massenvernichtung ist dies gegeben, wodurch der Wahrheitsanspruch geltend gemacht wird. Doch neben den Hintergründen werden Personen dargestellt, die existierten, auch wenn sie im Comic Mäusemasken tragen. Die Dialoge und Ereignisse stammen aus der Erzählung und sind somit Erinnerungen. Die Aussagen werden nochmals verändert, um in das Format des Comics zu passen. Es ist aber davon auszugehen, dass der Sinn der dargestellten Dialoge der vergangenen Realität entspricht (Wirklichkeits- und Historizitätsbewusstsein). Eine Repräsentationsauthentizität wird geschaffen, da die erzählten Ereignisse in diesem Sinne und mit diesen historischen Personen passierten. „Nebendarsteller_innen“ in diesem Comic basieren auf historischen Personen, es kann aber kein Bezug zu bestimmten Namen, zu bestimmten Persönlichkeiten hergestellt werden, doch solche Typen hat es gegeben. Somit wird die Typenauthentizität in diesem Kontext in den Vordergrund gestellt.
Bei allen Authentizitätsbescheinigungen und Kategorien des Geschichtsbewusstseins ist im Comic immer mitzudenken, dass Art die Geschichte seines Vaters wieder erzählte. Wladek selbst berichtete das Erlebte nach vielen Jahren und manche Teile der Geschichte hat er nicht selbst erlebt, sondern wurden ihm mitgeteilt. Art gelingt es aber, auf solche Vorkommnisse hinzuweisen, und er zeigt auch die Fehlhaftigkeit von Erinnerung auf und thematisiert die Problematik der historischen Narration. Dabei sind Anlehnungen an Hayden White und den aktuellen geschichtswissenschaftlichen und geschichtsdidaktischen Diskurs zu finden. Dieser Umstand mag Nicht-Historiker_innen nicht ins Auge stechen, aber die Thematik tut es in jedem Fall und muss bei allen Formen der historischen Narration, die Menschen konsumieren, mitgedacht werden. Wichtig ist auch, dass der Comic nicht nur von der Erinnerung Wladeks lebt, sondern auch von Recherchearbeiten durch Art. Historisch gesichertes Wissen wird also der Erinnerung Wladeks gegenübergestellt. Es darf aber dabei nicht vergessen werden, dass Geschichte veränderlich ist – das Bewusstsein von Historizität ist ein wichtiges Paradigma, das das Geschichtsbewusstsein bildet. Aber auch das wird eben durch die Gegenüberstellung von fehlerhafter Erinnerung und sicherer Fakten verdeutlicht.

> *„Geschichtscomics sind das Produkt einer Auseinandersetzung mit Vergangenheit, die sowohl problematisierend als auch romantisierend usw. sein kann. Diese*

> *Verarbeitung bedeutet auch, dass durch eine Kombination von gesicherten Fakten, der Fiktion der Zeichnerin und der Imagination der Leserin erst Sinn entsteht. Comics zeigen, dass Geschichte nicht eine Wiedergabe dessen, was gewesen ist, sein kann, sondern dass sie immer wieder neu geschrieben wird.*“[557]

Die Kategorien der Geschichtlichkeit können also durchaus mit der Narration des Comics „Maus“ gefüllt werden. Die Probleme, die dabei erkennbar sind, können argumentativ, wie die Analyse zeigt, bei Seite geschoben bzw. auf eine andere, grundlegendere Ebene der Verortung der Geschichtswissenschaften als Wissenschaften manövriert werden.
Somit sind die direkten Reden in den Sprechblasen mit dem Argument zu lösen, dass sie, so lange sie nicht in anderer Form in Quellen festgehalten oder den Forschungsergebnissen widersprechen, in dieser Form dargestellt werden können[558]. Ob nun Geschichtsbewusstsein im Comic ausgebildet werden kann, ist eine geschichtstheoretische Diskussion, auf die schon mehrmals eingegangen wurde. Während diese Diskussion im Gange ist, gibt es Comics wie „Persepolis“ und „Maus“, die viele Menschen und sicher auch deren Geschichtsbewusstsein prägten. Dabei ist zu erwähnen, dass nicht unbedingt jene Comics, die sich um Authentizität bemühen, diejenigen sind, die das Wirklichkeitsbewusstsein am besten ausbilden. „*Fiktive Comics können zur Bildung von Geschichtsbwusstsein ebenso beitragen*“[559], wenn sie ermöglichen, die Orientierung in einer Zeit zu gewährleisten.
Diese Orientierung in einer Zeit gelingt auch durch die Kategorien der Gesellschaftlichkeit, die wiederum die Kategorien der Geschichtlichkeit bedingen und auch zum Geschichtsbewusstsein beitragen. Gesellschaftskategorien ermöglichen es bei einer Comic-Analyse, auf bestimmte Symbole und Panels genauer einzugehen wie z.B. die Tiermetapher. Dabei überlagern sich die gesellschaftlichen Kategorien und reichen somit bei einer Analyse auch in Kategorien der Geschichtlichkeit hinein. Die Kategorien sollten bei einer Analyse immer vollständig mitgedacht werden. „Maus“, und dies ergibt die Analyse, bietet eine Orientierung in der Zeit und kann somit als sinnbildend gelten. Für den Unterricht mag es wohl sein, dass zusätzliche Informationen notwendig sind, da vor allem eine topographische Beschränkung in der Erzählung vorliegt, doch werden die Themen Antisemitismus und Holocaust durch den Comic mit Sinn gefüllt, und auch weitere gesellschaftliche Kategorien finden eine Bildung durch diese historisch triftige Narration.

[557] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83.
[558] vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 81.
[559] Gundermann, Jenseits von Asterix, S 83.

Ein Aspekt wurde bis jetzt außen vor gelassen, da er als gesellschaftliche Kategorie an sich nicht angedacht wird bzw. seine Verortung schwer erkennbar ist – die Religion.



Abbildung 14: Jüdische Zahlenmystik



Abbildung 13: Parsha Truma

In „Maus" ist sie oft Thema, einerseits bezogen auf die Verhaltensregeln von vorehelichen Paaren, andererseits durch die atheistische Einstellung des Autors, der sich aber trotzdem als Maus, als Jude, darstellt. Im Epos sind hier vor allem zwei Sequenzen von Bedeutung. In einer Sequenz (Abb. 14) befindet sich Wladek in deutscher Kriegsgefangenschaft, als ihm sein Großvater im Traum erscheint und ihm verheißt, an Parscha Truma frei zu kommen, was in Wladeks Erinnerung auch so eintrat. Bei der anderen Sequenz (Abb. 13) war Wladek gerade in Auschwitz eingeliefert worden und war kurz davor, sich selbst aufzugeben. Da trat ein Priester zu ihm, betrachtete Wladeks Registrierungsnummer und erklärte ihm mittels jüdischer Zahlenmystik, dass er Auschwitz überleben wird. Dies ließ Wladek wieder Hoffnung schöpfen. Diese Szene wird in „10+5 = Gott. Die Macht der Zeichen"[560] eine Publikation zur Ausstellung im Jüdischen Museum Berlin 2004 thematisiert und sollte auch bei einer vollständigen Comic-Analyse oder bei entsprechendem geschichtsdidaktischem Ziel analysiert werden.

[560] Vgl. Art *Spiegelman*, 18. In: Daniel *Tyradellis*, Michael S. *Friedlander* (Hgg.), 10+5=Gott. Die Macht der Zeichen (Im Auftrag des Jüdischen Museums Berlin, Köln 2004) 119.

6.5. Einsatz im Unterricht

Diese exemplarische Analyse hat nun gezeigt, dass der Comic „Maus“ das Geschichtsbewusstsein prägt und dabei auch Tendenzen der Gesinnung des Autors aufgezeigt. „Maus“ ist kein Comic, der belehren soll oder für den Unterricht gezeichnet wurde, sondern will eine mehr oder weniger persönliche Geschichte aufarbeiten, und dabei wird die Geschichte eines Mannes erzählt, dessen Erlebnisse ihn und seine Familie bis in die Gegenwart hinein verfolgen. Diese historisch triftige Narration ermöglicht eine zeitliche Orientierung und kann somit bei gewisser Vorarbeit und Reflexion auf jeden Fall im Unterricht eingesetzt werden.

Bis jetzt wurden Comics in der Regel eingesetzt, um die Schüler_innen für ein Thema zu motivieren und weniger mit der Intention, durch einen Comic das Geschichtsbewusstsein zu prägen. Gundermann, und es wird ihr hier zugestimmt, geht davon aus, dass jedes Medium, das Geschichte erzählt, das Geschichtsbewusstsein auch prägt[561]. Es ist jedoch wichtig, Medienkompetenzen zu entwickeln, um das vermittelte Geschichtsbewusstsein kritisch betrachten zu können. Auch wenn der Comic im „Beliebtheitsranking“ heute höchstwahrscheinlich hinter Film, Fernsehen und Computerspielen anzureihen ist, ist eine Ausbildung dieser Kompetenz in der Schule wertvoll und ermöglicht obendrein die Auseinandersetzung mit Geschichte in einem auch für Kinder und Jugendliche spannenden Medium. Darüber hinaus übt das Lesen von Comics die Fähigkeiten der Induktion, das Erkennen und Verstehen von Symbolen, das Lesen von Bildern und das Sortieren von Wahrheit und Fiktion.

Würde man also mit einer Schulklasse einen Comic analysieren, würde man sich der Idee der Kompetenzorientierung anschließen und im Besonderen die Medien- bzw. Methodenkompetenzen, sowie die narrative Kompetenz ausbilden, während man die Kategorien des Geschichtsbewusstseins mit Inhalten füllt. Somit ist „Maus“ für den Geschichtsunterricht brauchbar, und Ideen für den Einsatz im Unterricht sollen nun folgen. Diese Vorschläge bedeuten aber nicht, dass das Geschichtsbuch nun obsolet ist. Sie sollen eher als Input gesehen werden, denn es werden in diesem Rahmen keine vollständigen Stundenbilder geliefert. Ein besonderes Augenmerk wird dabei auf einen umfassenderen Einsatz des Comics im Unterricht gelegt.

Einige dieser Ideen würden sich auch in einen fächerübergreifenden Unterricht gut eingliedern lassen bzw. gerade erst dann wirklich entfalten können. Als mögliche

[561] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 75.

Kooperationsfächer können Deutsch, Bildnerische Erziehung, Religion bzw. Ethik, aber sicher auch Philosophie oder Geographie und Umweltkunde dienen. Auch andere Medien wie Film, Geschichtsbuch, Arbeitsblätter, Zeitungsartikel, Internet oder Literatur eignen sich in Kombination mit dem Comic. Als Basis eines guten Unterrichts mit Comics sind die Vorbereitungen der Lehrer_innen Bedingung und teilweise wäre es von Vorteil, wenn die Schüler_innen eine grundlegende Idee von der Funktionsweise des Comics hätten.
Alle nun folgende Seitenverweise auf „Maus“ sind im Anhang zu finden.

6.5.1. Comic als Motivator

Bis jetzt wurde der Comic meist als Motivationsmittel eingesetzt. Dies wird erreicht, indem ein paar wenige Panels in Szene gesetzt werden, um als Blickfang oder auch nur als Auflockerung einer Geschichtsbuchseite zu dienen. Manchmal wurden Comics aber auch in den Unterricht eingebettet. Das bekannteste Beispiel hierfür ist wohl „Asterix“, den es beispielsweise auch in lateinischer Sprache gibt. In Geschichte ist es einfach, einen Panel oder eine Szene aus „Asterix“ zu nehmen und Fragen dazu zu formulieren, je nach Lehr- und Lernziel sicherlich ein spannender Stundeneinstieg für Schüler_innen aller Altersgruppen, der nicht allzu viel an Vorbereitungsarbeit und Comickenntnissen benötigt. Hier ist es auch nicht von solch großer Bedeutung, ob es ein historisch-triftiger Comic ist, denn je nach geschichtsdidaktischem Ziel können sich unterschiedlichste Genres eigenen. Jedoch soll trotzdem nahe gelegt werden, zu historisch triftige Comics zu greifen, falls Schüler_innen weiteres Interesse an dem Medium zeigen. „Maus“ kann als Motivation dienen, auch wenn hier die Tiermetapher immer erläutert werden sollte.
Zur Motivation kann der Comic in unterschiedlichen Unterrichtsphasen (z.B. als Stundeneinstieg) mit vielfältigen Medien sowie in verschiedenen Sozialformen (Lehrer_innenvortrag[562], Lehrer_innen-Schüler_innen-Gespräche[563], Einzel-/Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Brainstorming, etc.) Einsatz finden.

6.5.2. Comic als Wissensüberprüfer

Die Herausnahme einer Szene und eine genauere Betrachtung ermöglichen, schon Gelerntes auf den Comic anzuwenden. So kann eine Suche nach Authentizität im Comic das Wissen der

[562] in Zukunft abgekürzt als LV
[563] in Zukunft nur mehr L-S-Gespräch(e)

Schüler_innen überprüfen und festigen, und gleichzeitig wird Induktionsleistung gefordert sowie eine Methoden- und Medienkompetenz trainiert. Dies gilt für jeden historisch triftigen Comic, aber auch "schlechte“ Geschichtscomics können dafür eingesetzt werden.
Als Sozialformen und Methoden eignen sich hier weniger der LV, sondern mehr das Brainstorming, Mindmapping, Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, L-S-Gespräch, S-S-Gespräch, Kurzreferate, Quizspiele etc.
Eine Möglichkeit wäre, ausgewählte Panels zu kopieren, Sprechblasen oder Gegenstände auszuschneiden und in einer Art Puzzle zusammenfügen zu lassen. Man kann auch den Auftrag beifügen, unterschiedliche Panels in die richtige Reihenfolge zu bringen. Für eine Unterstufenklasse ist dies sicherlich eine spannende Form der Wissensfestigung, die je nach Zielsetzung in verschiedenen Sozialformen stattfinden kann. Anfangs kann eine Partnerarbeit geplant werden, und die Ergebnisse werden in Gruppen verglichen, bevor es zur offiziellen Auflösung kommt. Der Vorteil dieser Methode ist das Arbeiten auf mehreren Ebenen, so wird von den Schüler_innen ein aktives Handeln (Motorik) und selbstständiges Denken gefordert. Gleichzeitig können für die Unterrichtssicherung auch Unterlagen für das Schulheft bzw. die Mappe gesammelt werden.
Behandelt man im Unterricht den 2. Weltkrieg und will wiederholen, was ein Progrom ist, so würden sich in „Maus“ beispielsweise die Seiten 33 und 149 dazu eignen, eine Wissensüberprüfung derartig zu gestalten.

6.5.3. Comic zur Wissensvertiefung

Um einen Comic zur Wissensvertiefung einzusetzen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Ein Beispiel ist kürzere Comics oder ausgewählte Kapitel bzw. Sequenzen in der Unterrichtseinheit zu lesen, um sie danach zu besprechen.

Davon ausgehend, dass die notwendige Einführung zum 2. Weltkrieg im Unterricht abgehandelt wurde und man sich nun dem Thema Holocaust und dem Alltagsleben in einem Konzentrationslager nähern möchte, eignet sich „Maus“ sehr gut, um eine Wissensvertiefung zu erreichen und das Geschichtsbewusstsein zu prägen. Das Unterrichtskonzept basiert auf Gruppenarbeiten, die in Kurzreferaten münden. Diese Unterrichtseinheit sollte in einer Schulstunde gemeistert werden können, ist aber auch auf eine Doppelstunde ausweitbar.
Zu Beginn werden die Schüler_innen darüber informiert, dass in dieser Einheit das Konzentrationslager in Auschwitz besprochen wird. Nachdem der Begriff

Konzentrationslager besprochen wurde, sollen „hardfacts“ zu Auschwitz vermittelt werden. Lage, Größe, Häftlingsanzahl sind Daten, die mit dem Panel auf S 164 und der Rückseite des Einbandes einleitend geklärt werden können. Jede_r Schüler_in erhält eine Kopie mit diesen beiden Panels. Dabei soll auch Platz für Fragen oder Äußerungen von Seiten der Schüler_innen geschaffen werden. Diese Unterrichtsphase sollte ungefähr fünf Minuten beanspruchen.

Als Einstieg zur Gruppenarbeit werden die Gruppen gelost und fünf Themengebieten zugeteilt: „Kapo und Wärter_in“ (S 193, S 210, S 215), „Essen und Kleidung“ (S 187, S 192, S 207), „Ankunft in Auschwitz“ (S 157, S183, S 184), „Massenvernichtung“ (S 228, S 229, S 230) „Unterkunft“ (S 188, S 208, S 209) [564]. Danach erhalten die Schüler_innen ihre themenspezifischen Arbeitsaufträge und auf der ersten Kopie ist auch das in „Maus II“ vorangesetzt Zitat von Hitler zu finden: „*Micky Maus ist das schändlichste Vorbild, das je erfunden wurde…Das gesunde Empfinden sagt jedem denkenden Heranwachsenden und jedem rechtschaffenen Jüngling, daß dieses ekelhafte, schmutzige Ungeziefer, dieser größte Bakterienüberträger im ganzen Tierreich niemals ein vorbildliches Tier sein kann…Schluß mit der Verrohung der Völker durch die Juden! Nieder mit Micky Maus! Tragt das Hakenkreuz!*“[565]

Die Gruppeneinteilung, die Ausarbeitung der Fragen und die Vorbereitung des Kurzreferates sollten in 20 Minuten in einer 12. Schulstufe schaffbar sein. Von mir wurden nur drei Panelseiten pro Gruppe ausgewählt, diese sind schnell gelesen und das Kurzreferat soll die ausgearbeiteten Erkenntnisse den Mitschüler_innen der anderen Gruppen näher bringen. Beispielaufgaben sind „Ordne bitte die „Tiere“ Nationen und Kulturen zu!“, „Erkennst du nationalsozialistische oder andere Symbole in den Panels?“ „Was ist ein Kapo?“ „Was ist schwarze Arbeit?“ „Berichte anhand von Beispielen, wie die Häftlinge behandelt wurden!“ „Was und wie viel bekamen die Häftlinge zu essen?“ „Was geschah bei der Ankunft in Auschwitz?“ „Mit welchen Mitteln versuchten die Nationalsozialisten den Plan der Massenvernichtung umzusetzen?“ „Welche Kleidung wurde den Häftlingen zugewiesen?“ „Gib Beispiele aus dem Alltagsleben!“ „Wo liegt Auschwitz?“ etc. Manche dieser Fragen können an mehrere Gruppen gestellt werden, und nach den Referaten sollten die Ergebnisse explizit verglichen werden. Spannend fände ich es hier, noch folgende Aufforderung zu formulieren: „Bitte formuliere die Fragen, die in deiner Gruppe beim Ausarbeiten aufkommen und binde sie in das Referat mit ein.“ Somit soll es gelingen, durch Schüler_innen-

[564] Alle Seitenangaben: Vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus.
[565] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 162.

Schüler_innen-Lehrer_innengespräche[566] gegenseitig Fragen zu beantworten, über Dargestelltes zu diskutieren und die Lehrkraft kann sich unterstützend einbringen.
Bevor die Kurzreferate beginnen, sollen die Schüler_innen einen Fragenkatalog erhalten, der alle Fragen aller Gruppen beinhaltet, um die Ergebnisse der Kolleg_innen dort festhalten zu können. Dieser Fragenkatalog kann durchaus für eine Wiederholung oder Ähnliches dienen, auf jeden Fall wird das Erarbeitete der Stunde somit festgehalten.
Eine weitere Vertiefung soll in der nächsten Einheit erzielt werden. Eine Wiederholung könnte so aussehen, dass jeweils eine Gruppe die Ergebnisse einer anderen wiederholt, wobei die eigentliche Gruppe aushelfen darf. Eine Besprechung und Fragen sollen dann im Rahmen dieser Unterrichtseinheit weiter besprochen werden, vielleicht schon mit der Orientierung auf ein weiteres Unterrichtsthema.
Die vorgeschlagenen Themengebiete eignen sich dazu, um das Alltagsleben im Konzentrationslager Auschwitz zu skizzieren, aber es kann genauso gut das jüdische Leben in Polen vor dem zweiten Weltkrieg oder der Generationenkonflikt und die Schuldgefühle der Kinder der Überlebenden behandelt werden. Worauf ich aber hinweisen möchte ist, dass „Maus“ für die Oberstufe gut geeignet ist, aber für die Unterstufe die Seitenpanels mit Vorsicht ausgewählt werden sollten. Bei den Jüngeren sollte man sich bei gewissen Panels auch mehr Zeit nehmen, als es vielleicht in einer Oberstufenklasse notwendig ist.

6.5.4. Comic zur Wissenserarbeitung

Mit Hilfe von Comics Inhalte zu erarbeiten bedeutet dementsprechend viel Vorbereitungsarbeit zu leisten. Neben dem notwendigen grundlegenden Wissen über die Funktionsweise des Comics von Seiten der Lehrer_innen, heißt es auch die Schüler_innen in dieses Gebiet einzuführen. Dadurch sollen die Schüler_innen wissen, was ein Comic, was Panels und Induktion sind, aber auch welche Aufgaben Bild, Sprache, Symbole und Soundwords bzw. Bewegungslinien erfüllen. Dieses Erlernen des Basiswissens kann jedoch schon anhand von historisch triftigen Comics geschehen, bzw. teilweise eignet sich hier die Methode des „learning by doing“.

Nachdem die Grundbegriffe geklärt worden sind, kann schon eine gemeinsame, also im Plenum stattfindende ästhetische Analyse (so wie sie weiter oben interpretiert wurde) in die weitere Aufgabe einführen. In dieser Unterrichtsphase ist es auch möglich, die

[566] in Zukunft folgendermaßen abgekürzt: S-S-L-Gespräche

Begriffserklärung zu wiederholen. Wissen mit Hilfe von „Maus“ zu erarbeiten, kann mit dem vorgestellten Kategoriensystem vor sich gehen. Dabei kann eine ästhetische Analyse als Basis dienen, um im Weiteren die gesellschaftlichen Kategorien und die Authentizitätsbescheinigungen zur Analyse heranzuziehen. Wieder würde sich die Teilung der Klasse in Gruppen oder in Zweierteams anbieten, die dann anhand der ästhetischen Analyse eine weitere Bewusstseinskategorie analysieren und so zum Beispiel nach Faktenauthentizität suchen oder Politisches herausfiltern. Vorschläge hierzu finden sich auch im Analyseteil.

In welchem Umfang „Maus“ analysiert werden soll, hängt von den Lehr- und Lernzielen ab. Geht es um das Leben im Konzentrationslager, können die jeweiligen Kapitel ausgewählt werden. Soll aber das Leben in Polen für Jüd_innen vor und während des Krieges beschrieben werden, wird dies in „Maus“ genauso behandelt wie auch das Leben nach dem Konzentrationslager. Besonders spannend, und hierfür ist sicherlich eine Oberstufenklasse ins Auge zu fassen, wäre es, mit diesen Mitteln auch die Ebene des Bildungs- oder/und Künstlerromans zu untersuchen.

Auf diese Weise eine Wissenserarbeitung vorzunehmen kann je nach Planung und Gestaltung mehrere Unterrichtseinheiten vereinnahmen, denn das erhaltene Wissen sollte präsentiert, besprochen und in einen Gesamtzusammenhang gesetzt werden. Es würde sich anbieten, diesen Präsentationen genügend Zeit einzuräumen und im Sinne der Kompetenzorientierung auch die Erarbeitungs- und Erkenntnisschritte beschreiben zu lassen. Dieser Ansatz könnte sich bei Interesse schnell zu einem Projekt entwickeln und bei Möglichkeit auch die Einarbeitung anderer Medien wie Unterlagen, Geschichtsbücher, Internet, Filme etc. mit einbeziehen. Auch ein fächerübergreifender Unterricht würde sich anbieten. Das Strukturelle des Comics kann für die Bildnerische Erziehung gleichermaßen interessant sein wie für Deutsch. In „Maus“ finden sich zudem Themenbereiche für die Philosophie, Psychologie und Religion bzw. Ethik. Betrachtet man die ökologischen und geographischen Momente, könnte auch das Fach Geographie und Wirtschaftskunde eine Rolle spielen. Zum Beispiel würde eine Untersuchung der Platzierung der Konzentrationslager interessante Erkenntnisse hervorbringen, aber auch methodisches Wissen zum wissenschaftlichen Arbeiten könnte vertieft werden.

Dies würde natürlich viel Unterrichtszeit in Anspruch nehmen und auch die Vorbereitungszeit wäre für die mitarbeitenden Lehrkräfte immens. In der Regelschule des österreichischen Schulsystems scheint für viele Lehrer_innen das Umsetzen dieser weitergeführten Ideen sicherlich als sehr schwierig, deshalb soll auf (freie) Wahlfächer hingewiesen werden, in

denen für interessierte Schüler_innen solche Projekte vielleicht umsetzbar wären. Der Ansatz der Idee ist aber auch im „Kleinen“ übertragbar, wie am Anfang beschrieben.

Ein etwas anderer Ansatz könnte eine Art Erarbeitung des Begriffs Genozid sein, ein Thema, das jedenfalls Sensibilität von Seiten der Lehrer_innen fordert. Hier soll nun vor allem eine Kombination aus verschiedenen Medien beschrieben werden. Das Grundlegende eines Genozids ist die Entmenschlichung einer Gruppe, welche aufgrund von äußeren Merkmalen oder religiös-kultureller Zugehörigkeit geschieht. So wurden die Jüd_innen im Nationalsozialismus als Ungeziefer und oft als Ratten beschrieben, auch in Uganda kam es zu solchen Darstellungen. Dort wurden Menschengruppen als Kakerlaken betitelt.
„Maus“ eignet sich für die Behandlung dieses Themas aufgrund der Tiermetapher per se und auch die vorhandenen Zitate, die den beiden Bänden vorgestellt sind, ermöglichen den Zugang zu diesem Thema. „*Es ist ja wohl nur recht und billig, die Welt von einer minderwertigen Rasse zu befreien, die sich wie Ungeziefer vermehrt*“[567], sagte Adolf Hitler und ein Zeitungsartikel aus Pommern Mitte der dreißiger Jahre schrieb: „*Micky Maus ist das schändlichste Vorbild, das je erfunden wurde…Das gesunde Empfinden sagt jedem denkenden Heranwachsenden und jedem rechtschaffenem Jüngling, daß dieses ekelhafte, schmutzige Ungeziefer, dieser größte Bakterienüberträger im ganzen Tierreich niemals ein vorbildliches Tier sein kann…Schluß mit der Verrohung der Völker durch die Juden! Nieder mit Micky Maus! Tragt das Hakenkreuz!*“[568].
Auch die Filme „Inglourious Basterds“, hier vor allem eine der Anfangsszenen, und „Hotel Ruanda“ eignen sich in Verknüpfung mit dem Comic, um zu erarbeiten was ein Genozid ist. Die Umsetzung dieser Idee könnte mit einem Brainstorming in der Klasse beginnen. „Was ist ein Genozid? Welche gab es bis jetzt?“. Die Aussagen der Schüler_innen sollten auf einer Seite der Tafel festgehalten und bis zum Abschluss des Themas nicht gelöscht werden. Nun folgen Szenen aus den Filmen (jeweils ca. sieben - maximal zehn Minuten) und z.B. Panels der Seiten[569] 33, 61, 199, 209, 227, 243 aus „Maus“ sowie die bereits erwähnten Zitate. Diese können mit den Panels mitkopiert oder aber auf der Tafel, Flip Chart, Overhead oder Power Point präsentiert werden. Wichtig ist, vor dem Zeigen der Filme kurze Informationen zu den Produktionen zu geben und darauf hinzuweisen, dass Filme wie auch Comics verfremden und insbesondere Inglourious Bastards kein historisch triftiger Film, aber in diesem Fall das Unterrichtsziel unterstützt.

[567] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 8.
[568] Spiegelman, Die vollständige Maus, S 162.
[569] Vgl. Spiegelman, Die vollständige Maus.

Während des Ansehens der Filme sollten Stichworte festgehalten werden, die für die Schüler_innen den Begriff Genozid genauer erklären. Beim Lesen der Panels und der Zitate kann schon ein L-S-Gespräch über den bis jetzt erhaltenen Input beginnen und nach Abschluss von „Maus“ werden die neuen oder veränderten Begriffe auf der Tafel festgehalten und besprochen. Wenn möglich soll dann anschließend noch eine offizielle Definition von Genozid folgen oder aber in der Folgestunde in Form einer Wiederholung nachgereicht werden. Jede dieser Unterrichtssequenzen ist mit einer Dauer von ca. zehn Minuten berechnet. Dieser Zugang ermöglicht die Schulung der Medienkompetenzen und prägt besonders die Kategorie des Temporalbewusstseins, weil das „Lernen aus Geschichte“ kritisiert wird und aufgezeigt wird, dass ähnliche Vorkommnisse nach Jahrzehnten wieder passieren können. Dabei wird auch das politische und moralische Bewusstsein stimuliert. Dieser Aspekt kann aber in den Folgestunden noch stärker in der Unterrichtsplanung ins Kalkül gezogen werden. Wenn man der Frage nachgeht, welche Motivation hinter einem Genozid steckt, werden Begriffe wie Wirtschaft, gesellschaftliche Unzufriedenheit und Vorurteile fallen. Dies ist in „Maus“ jedenfalls in einigen Panels gut herauszulesen und Vorurteile, wie auch Stereotype sind historisch, politisch und psychologisch gesehen sehr brisante und interessante Themen. Durch das Austeilen von Panelkopien, die Wladek zeigen, wenn er geizig oder rassistisch und antikommunistisch ist, sieht man ein Klischee bestätigt, welches andererseits von Art und Mala aufgehoben wird. Auch diese Ebene wird in „Maus“ besprochen.
Die Figuren in „Maus“ eignen sich auch besonders gut für solch ein Vorhaben, da sie nicht dem typischen „Opfer“- oder „Täter_in“-Motiv entsprechen, sondern sowohl ihre guten als auch ihre schlechten Eigenschaften dargestellt werden, eine Multiperspektivität, die eine politisch orientierte Auseinandersetzung ermöglicht, aber auch die Fächer Religion und Psychologie einlädt, mitzuarbeiten.

6.5.5. Weitere Unterrichtsbeispiele

„Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ wurde in den letzten Jahren im Kontext Geschichtsunterricht schon hin und wieder besprochen. Auf Christine Gundermanns Ansatz soll im Folgenden kurz eingegangen werden. Anschließend werden Pandels Vorschläge kurz besprochen.

Christine Gundermann gibt auf Seite 135 ihrer Arbeit über Geschichtscomics didaktische Hinweise, aber aufgrund der Größe von „Maus“ keine direkten Stundenbilder. Sie hält fest,

dass je nach Zeitmöglichkeit und Themengebieten verschiedene Kapitel oder Panels ausgewählt werden können. Bei einer Besprechung von „Maus“ in der Klasse würde sie vorschlagen, zum Beispiel Ausschnitte der 1994 veröffentlichten CD, auf welcher „Maus“ vollständig gespeichert ist, via Beamer zu zeigen. Dies kann ich unterstützen, doch trotzdem halte ich Kopien dieser Seiten für sinnvoll, damit die Schüler_innen das Besprochene wieder lesen können. Je nach Thema und Panelauswahl bei „Maus“ sollte eine Reflexion konzentrierter als im Regelfall stattfinden.[570]

Hans-Jürgen Pandel gibt in seinem Aufsatz „Mauschwitz“ drei Vorschläge, wie man „Maus“ im Unterricht einsetzen kann. Er greift dafür Sequenzen heraus, die auf ihre Authentizität hin überprüfbar sind und schlägt vor, jene mit Hilfe anderer Medien und Quellen zu suchen und mit „Maus“ zu vergleichen. Sein zweiter Vorschlag setzt sich mit der besonderen Vater-Sohn-Beziehung auseinander. Er erteilt den Auftrag, sie zu beschreiben und dann auf die Erlebnisse des Vaters im 2. Weltkrieg zu beziehen. Vorschlag Nummer drei bezieht sich auf die Tiermetapher. So soll sie mit gegenwärtigen Tiermetaphern und Rassenstereotypen verglichen werden und auch die Struktur des Erzählens soll untersucht werden, indem das pikturale Verweissystem im Comic erkannt werden soll.
Pandel gibt grobe und thematisch orientierte Ideen für den Unterricht. Eine nähere Betrachtung seiner Ideen kann zu vielen unterschiedlichen Stundenbildern führen. Jedoch müssten die Ansätze für die Unterstufe auf jeden Fall vereinfacht werden. Auch beanspruchen diese Vorschläge großteils mehrere Unterrichtseinheiten. Vor allem Vorschlag Nummer eins würde jedoch zu einer Wissens- und Kompetenzerarbeitung führen. [571]

7. Konklusion

> „*Die bildungsbürgerlichen Ressentiments der Massenkultur gegenüber sind immer noch wirksam. Sie äußern sich heute zwar nicht in bilderstürmenden Kampagnen wie in den 50er Jahren, sondern vorwiegend in Mißachtung und Desinteresse*."[572]

Der Comic wird nach wie vor im deutschsprachigen Raum eher stiefmütterlich behandelt, der Ruf als triviale Kunst scheint sich hartnäckig zu halten. Auch wenn vor allem in den letzten

[570] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, 135f.
[571] Vgl. Pandel, Mauschwitz, S 65.
[572] Pandel, Comics, 2010, S 351.

zehn bis fünfzehn Jahren mehr und mehr wissenschaftliche Publikationen zum Thema und qualitativ hochwertige Geschichtscomics erschienen sind, ist eine Gleichstellung zu anderen Medien noch nicht erreicht worden. Publikationen von Hans-Jürgen Pandel zum Comic seit mehr als 15 Jahren und gehäufte Veröffentlichungen seit den letzten zehn Jahren führten aber zumindest zu einer etwas breiteren Wahrnehmung im deutschsprachigen Raum und deuten zumindest eine Wende an. Im Zuge der Intermedialitätsforschung, auch im historischen Rahmen, sollten sich hier für die Comicforschung neue Wege auftun und Chancen offenbaren. Dabei müssen aber die Diskussionen aus den 1970er und 1980er Jahren zur Fiktionalität im Comic überwunden werden. Damals wurde versucht, didaktische Instrumente vorzulegen, die es ermöglichen, die Fiktionalität in der historischen Narration herauszufiltern. Die Frage nach der Wissenschaftlichkeit von historischer Narration ist bis heute aktuell. In dieser selbstreflexiven Phase der Geschichtswissenschaft und der Geschichtsdidaktik wurde das Konzept des Geschichtsbewusstseins entwickelt und die historische Narration wird gegenwärtig noch diskutiert. Rüsens System reicht nicht aus, um den Geschichtscomic zu analysieren, hilfreich ist hier die Hinzunahme von Pandels Modell des Geschichtsbewusstseins, welches ein für die Praxis brauchbares Kategoriengerüst aufweist. Auch wenn es nach wie vor diskutiert wird und Erweiterungen und Umstrukturierungen angedacht werden, ist es möglich, mit diesem Begriffsinstrumentarium eine geschichtsdidaktische Analyse zum Comic durchzuführen. Dabei muss aber als Grundlage die Grammatik des Comics aufgeschlüsselt und bei der Analyse miteinbezogen werden. Dieser Ansatz wurde in die Kategorie des ästhetischen Bewusstseins, die von Gundermann hinzugefügt wurde, angesprochen und hier auch ausgeführt.

Diese aktuellen Publikationen und auch die hier durchgeführte Analyse zeigen, dass die Qualitäten des Comics lange verkannt wurden und es dem Comic zuzutrauen ist, aufgrund seiner strukturellen Begebenheiten als historisch-triftig erzählende Kunstform, die gedankliche Leistung fordert, und als qualitativ hochwertiges Medium einen breiteren historischen Diskurs zu erfahren und auch im Geschichtsunterricht Einzug zu halten. Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht wurden besprochen, man kann jedoch fragen, warum der Comic bei einer so großen Auswahl an Medien überhaupt im Unterricht eingesetzt werden soll. Es ist ein Medium, in dem ähnlich zum Film oder zum Computerspiel viele Möglichkeiten stecken. Es kann Kinder zum Lesen anregen, übt daneben auch die Kompetenz, Bilder zu verstehen, fordert eine aktive Zuwendung, um die verlangte Induktion leisten zu können und das Verstehen und Entschlüsseln von Symbolen wird geübt.

In den Panels eines Comics finden sich die drei Bestandteile Text, Bild und Symbol. Panels sowie Habitus, Hiatus und Sequenz dienen dem Aufbau des Comics. Diese Teile führen zur Induktion, das heißt, die Rezipient_innen sind aufgefordert, durch die Kombination aller Elemente der Narration zu folgen. Dazu wird Imagination und Erfahrung benötigt, die schließlich als Emotionalisierung und Synästhesie wirken.[573] Diese Elemente ermöglichen es, dass man im Comic Menschen beim Denken zusehen, bzw. Situationen beim Werden betrachten kann. Diesem Medium gelingt es, Denken *„hör- und sehbar*“[574] darzustellen und *„visualisiert Entwicklungsschritte, die sich in Realzeit nicht bebildern ließen*“[575] zu zeigen.[576] Doch müssen diese Kompetenzen zum Lesen von Comics erlernt werden, da sonst bestimmte Anspielungen im Comic nicht oder falsch verstanden, oder aber propagandistische Motive und falsche Authentizitätsbescheinigungen nicht erkannt werden können. In der Schule wird im Informatikunterricht der Umgang mit dem Computer geschult, im Deutschunterricht wird Literatur analysiert, Film wird immer wieder gerne eingesetzt und auf seine Fallen in der pädagogischen Literatur hingewiesen, doch der Comic scheint im System Schule nur einen Platz am Rande inne zu haben. Das Medium ist es wert, diesen Zustand zu ändern.
Dies soll aber nicht heißen, dass der Comic „Maus“ ein Geschichtsbuch ersetzen kann, er und je nach Lehr- und Lernziele andere Comics können dazu beitragen den Geschichtsunterricht abwechslungsreicher zu gestalten und Medien- und Methodenkompetenzen zu fördern und auch den Spaßfaktor zu heben. Als Ersatz für ein Schulbuch kann ein Comic nur angedacht werden, wenn er auch die Inhalte, die von den Lehrplänen vorgegeben werden, transportiert. Es wird aber in dieser Arbeit deutlich gezeigt, dass der Comic mehr kann, als Schüler_innen für ein Thema zu motivieren.

[573] Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S 59.
[574] Munier, Geschichte im Comic, S 61.
[575] Ebda.
[576] Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S 61.

8. Quellen- und Literaturverzeichnis

Quellen

Art *Spiegelman*, Die vollständige Maus. Maus – Die Geschichte eins Überlebenden. Mein Vater kotzt Geschichte aus I. Und hier begann mein Unglück II (Deutsch von Christine Brinck und Josef Joffe) (Frankfurt am Main ^{7}2012).

Art *Spiegelman*, Metamaus. Einblicke in Maus, ein moderner Klassiker (Frankfurt am Main 2012).

Sekundärliteratur

Gillian *Banner*, Holocaust Literature. Schulz, Levi, Spiegelman and the Memory oft he Offence (Portland, 2000) 131 – 187.

Michele *Barricelli*, Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts 2005).

Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009).

Jakob F. *Dittmar*, Comic-Analyse (Konstanz, 2008).

Annekatrin *Dohm*, Historisches Lernen an Comics – untersucht an Art Spiegelmans Maus (Oldenburger Vor-Drucke 392, Oldenburg 1999).

Johann Peter *Eckermann*, Gespräche mit Goethe. In den letzten Jahren seines Lebens (Wiesbaden 1955).

Barbare *Eder*, Elisabeth *Klar*, Ramón *Reichert* (Hgg.), Theorien des Comics. Ein Reader (Bielefeld 2011).

Will *Eisner*, Comics & Sequential Art. Principles & Practice Of The Worlds Most Popular Art Form (Paramus [28]2006).

Ole *Frahm*, Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor´s Tale (München 2005).

Ole *Frahm*, „Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik des Comics“. In: Michael *Hein*, Michael *Hüners*, Torsten *Michaelsen* (Hgg.), Ästhetik des Comic (Berlin 2002) 201 - 216.

Dietrich *Grünewald*, Comics (Grundlagen der Medienkommunikation Bd. 8, Tübingen 2000).

Dietrich *Grünewald*, Comics. Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comic-Didaktik (Weinheim/Basel 1982).

Christine *Gundermann*, Jenseits von Asterix. Comics im Geschichteunterricht (Methoden Historischen Lernens, Schwalbach/Ts 2007).

Stephanie *Hoppeler*, Lukas *Etter*, Gabriele *Rippl*, Intermedialität in Comics. Neil Gaimans *The Sandman*. In: Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009) 53 - 75.

David Zane *Mairowitz*, Robert *Crumb*, Kafka kurz und knapp (ins Deutsche übersetzt von Ursula Grützmacher-Tabori) (Frankfurt am Main [2]1995).

Scott *McCloud*, Comics richtig lesen (aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders) (Hamburg 1994).

Scott *McCloud*, Comics richtig lesen (aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders) (Hamburg [4]1997).

René *Mounajed*, Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht (Frankfurt am Main 2009).

Gerald *Munier*, Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart (Hannover 2000).

Gerald *Munier*, Historische Themen im Comic. Ein Überblick. In: Geschichte Lernen Heft 37 (1994) 4 – 7.

Keiji *Nakazawa*, Barfuß durch Hiroshima (übersetzt ins Deutsche von Hans Kirchmann) (Reinbeck bei Hamburg 1982).

Oliver *Näpel*, Auschwitz im Comic – Die Abbildung unvorstellbarer Zeitgeschichte. (Zeitgeschichte – Zeitverständnis Bd. 4, Münster 1998).

Richard *Osborne*, Ralph *Edney*, Philosophie: eine Bildergeschichte für Einsteiger (München ^{2}1997).

Hans-Jürgen *Pandel*, Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte. In: Hans-Jürgen *Pandel*, Gerhard *Schneider* (Hgg.), Handbuch – Medien im Geschichtsunterricht (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts. ^{5}2010) 349 – 374.

Hans-Jürgen *Pandel*, Comicliteratur und Geschichte. Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewusstseins. In: Geschichte Lernen Heft 37 (1994) 18 – 26.

Hans-Jürgen *Pandel*, Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewußtsein – Zusammenfassendes Resümée empirischer Untersuchungen. In: Bodo von *Borries*, Hans-Jürgen *Pandel*, Jörn *Rüsen* (Hgg.), Geschichtsbewußtsein empirisch (Geschichtsdidaktik, Studien, Materialien. Neue Folge Bd. 7, Pfaffenweiler 1991) 1 – 23.

Hans-Jürgen *Pandel*, Geschichtsunterricht nach PISA. Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula (Forum Historisches Lernen, Schwalbach/Ts. 2005).

Hans-Jürgen *Pandel*, „Mauschwitz“. Die Kinder der Opfer und die Auseinandersetzung der „zweiten Generation“, In: Geschichte lernen Heft 37 (1994) 61 – 65.

Hans-Jürgen *Pande*l, Wahrheit und Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, In: Bernd *Jaspert* (Hg.), Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit (Hofgeismarer Protokolle Nr. 298, Hofgeismar 1993) 72 – 108.

Joachim *Rohlfes*, Geschichte und ihre Didaktik (Göttingen ^{3}2005).

Jörn *Rüsen*, Historische Vernunft, Grundzüge einer Historik I: Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft (Göttingen 1983).

Jörn *Rüsen*, Lebendige Geschichte. Grundzüge einer Historik III: Formen und Funktionen des historischen Wissens (Kleine Vandenhoeck-Reihe 1542, Göttingen 1989).

Jörn *Rüsen*, Klaus *Fröhlich*, Hubert *Horstkötter*, Hans Günter *Schmidt*, Untersuchungen zum Geschichtsbewußtsein von Abiturienten im Ruhrgebiet. In: Bodo von *Borries*, Hans-Jürgen *Pandel*, Jörn *Rüsen* (Hgg.), Geschichtsbewußtsein empirisch (Geschichtsdidaktik, Studien, Materialien. Neue Folge Bd. 7, Pfaffenweiler 1991), 221 – 344.

Jörn *Rüsen*, Zerbrechende Zeit. Über den Sinn der Geschichte (Köln/Weimar/Wien/Böhlau 2001).

Michael F. *Scholz*, Comics – eine neue historische Quelle? In: Zeitschrift für Geschichtswissenschaft 38 (1990) 1004 - 1010.

Martin *Schüwer*, Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur (WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft Bd. 1, Trier 2008).

Daniel *Stein*, Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In: Stephan *Ditschke*, Katerina *Kroucheva*, Daniel *Stein* (Hgg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums (Bielefeld 2009) 7 – 27.

Bernhard *Sutor*, Historisches Lernen als Dimension politischer Bildung (Handbuch politische Bildung 32, Schwalbach ^{3}2005) 347 - 362.

Art *Spiegelman*, 18. In: Daniel *Tyradellis*, Michael S. *Friedlander* (Hgg.), 10+5=Gott. Die Macht der Zeichen (Im Auftrag des Jüdischen Museums Berlin, Köln 2004) 119.

Hayden *White*, Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen – Studien zur Tropologie des historischen Diskurses (Stuttgart 1986).

Hayden *White*, An Old Question Raised Again: Is Historiography Art Or Science? (Response To Iggers) In: Rethinking History 4(3) (2000) 391 - 406.

Hayden *White*, Introduction: Historical Fiction, Fictional History, and Historical Reality, In: Rethinking History 9(2/3) (2005), 147 – 157.

Online

Klaus *Brinkbäumer*, Comic-Autor Art Spiegelman „Die Deutschen sind so besessen wie ich“, Spiegelonline (http://www.spiegel.de 16.10.2008), online unter: http://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-autor-art-spiegelman-die-deutschensind-so-besessen-wie-ich-a-584186.html (29.01.2013).

Brockhaus Enzyklopädie Online, populäre Kultur, [21]2005-2013, online unter: http://www.brockhaus-enzyklopaedie.de/be21_article.php (01.03.2013).

Hillary *Chute*, Raw in Special Collections. In: Library News. The University of Chicago (http://www.lib.uchicago.edu/e/index.html 07.10.2011), online unter: http://news.lib.uchicago.edu/blog/2011/10/07/raw-magazine-in-special-collections/ (25.02.2013).

Internationaler Comic Salon Erlangen 2012, online unter http://www.comic-salon.de/ (15.08.2012).

Holger *Kreitling*, Comics. Art Spiegelman und die verbotenen Bilder, Die Welt (http://www.welt.de 15.04.2008), online unter: http://www.welt.de/1903699 (25.02.2013).

Abbildungen

Abbildung 1: HereIsFree.com. everything you download is free (http://de.hereisfree.com), online unter: http://de.hereisfree.com/materials/download/7679.html (7.3.13).

Abbildung 2: Johannes *Ehrmann*, Populäre Symbole als Schriftart für Designs, grafiker.de. NETZWERK FÜR KREATIVE (http://www.grafiker.de, 18.06.2009), online unter: http://www.grafiker.de/kreativ-news/18062009/populaere-symbole-als-schriftart-fuer-designs (8.3.13).

Abbildung 3: Art Spiegelman, Die vollständige Maus. Maus – Die Geschichte eins Überlebenden. Mein Vater kotzt Geschichte aus I. Und hier begann mein Unglück II (Deutsch von Christine Brinck und Josef Joffe) (Frankfurt am Main 72012) 204.

Abbildung 4: Scott McCloud, Comics richtig lesen (aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders) (Hamburg 1994) 74.

Abbildung 5: McCloud, Comics richtig lesen, S 91.

Abbildung 6: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 48.

Abbildung 7: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 45.

Abbildung 8: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 199.

Abbildung 9: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 226.

Abbildung 10: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 212.

Abbildung 11: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 174.

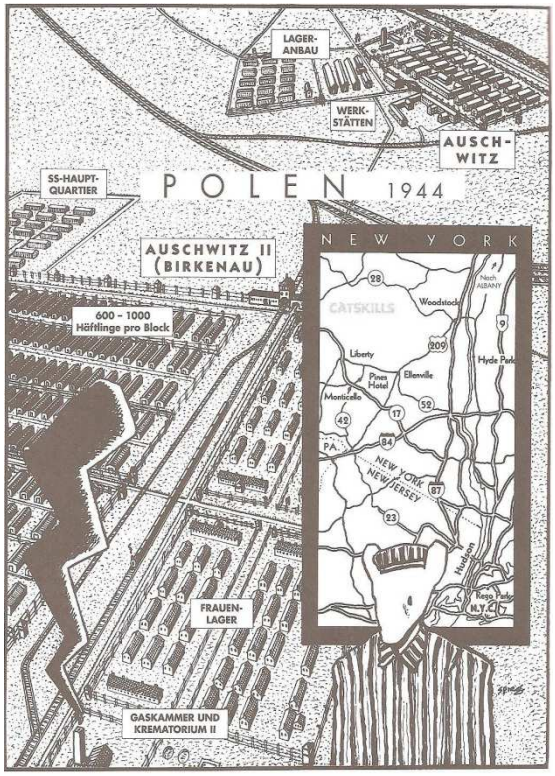
Abbildung 12: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 169.

Abbildung 13: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 186.

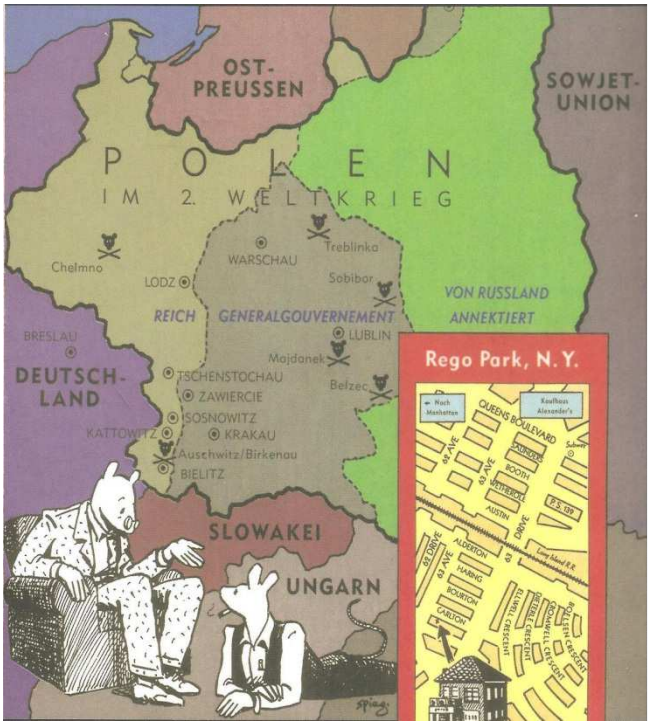
Abbildung 14: Spiegelman, Die vollständige Maus, S 57.

9. Anhang

9.1. Comic zur Wissensvertiefung



Panel S 164



Rückseite des Einbandes

Kapo und Wäter_innen (S 193, 210, 215)



Panel S 193



Panel S 210



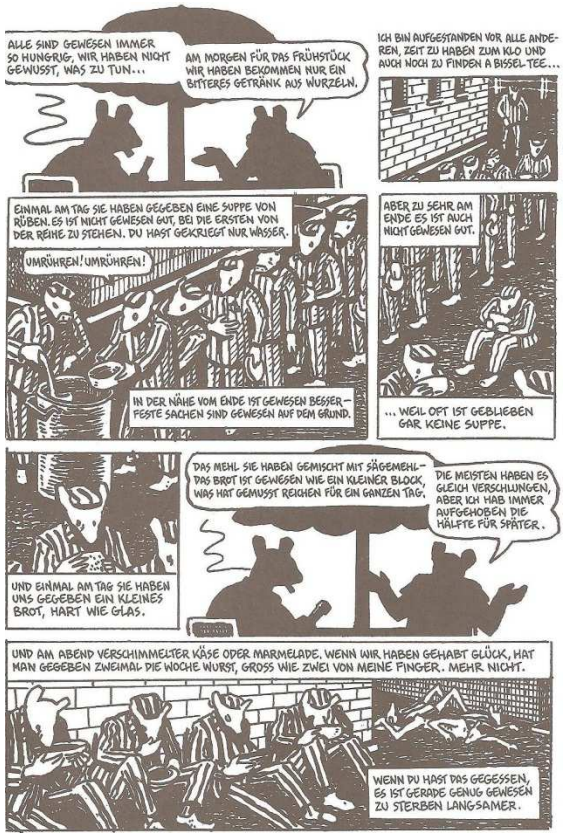
Panel S 215



Panel S 187

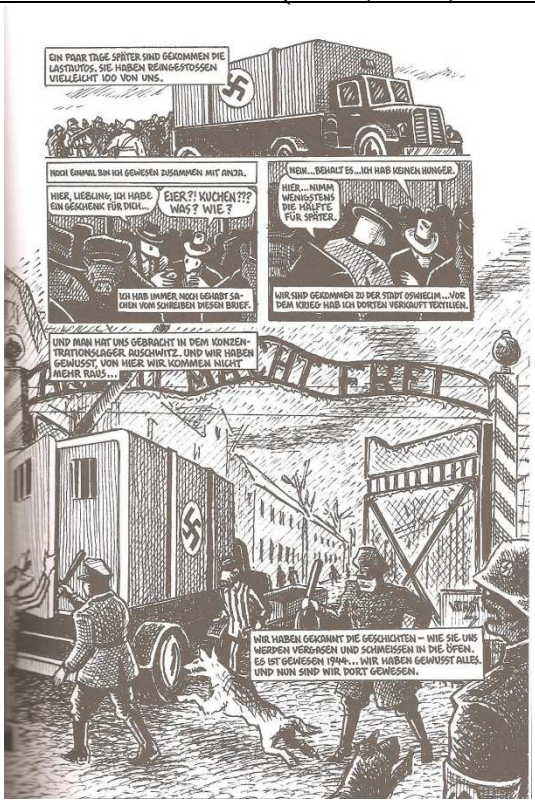


Panel S 192



Panel S 207

Ankunft in Auschwitz (S 157, S183, S 184)

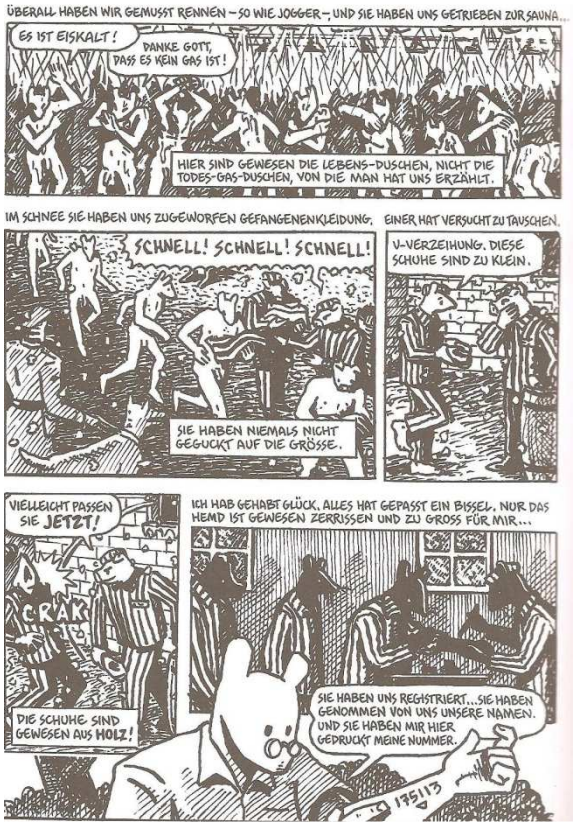


Panel S 157

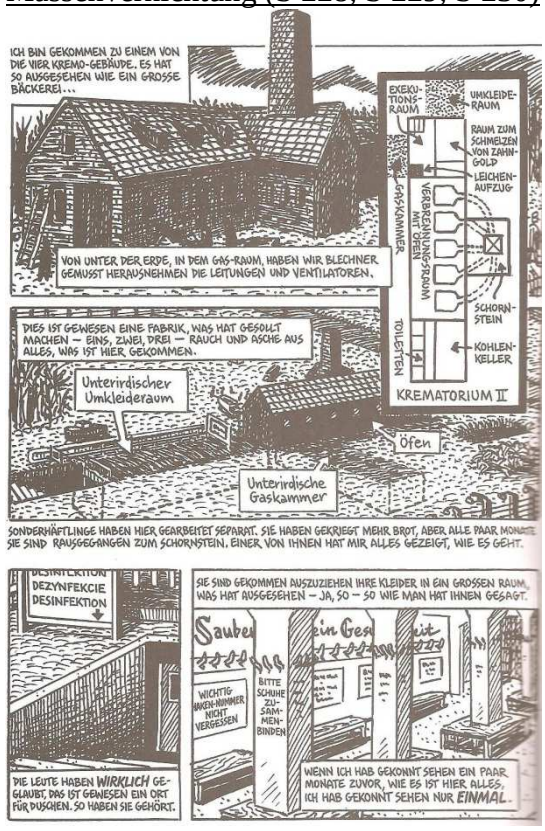


Panel S 183

Massenvernichtung (S 228, S 229, S 230)



Panel S 184



Panel S 228



Panel S 229



Panel S 230

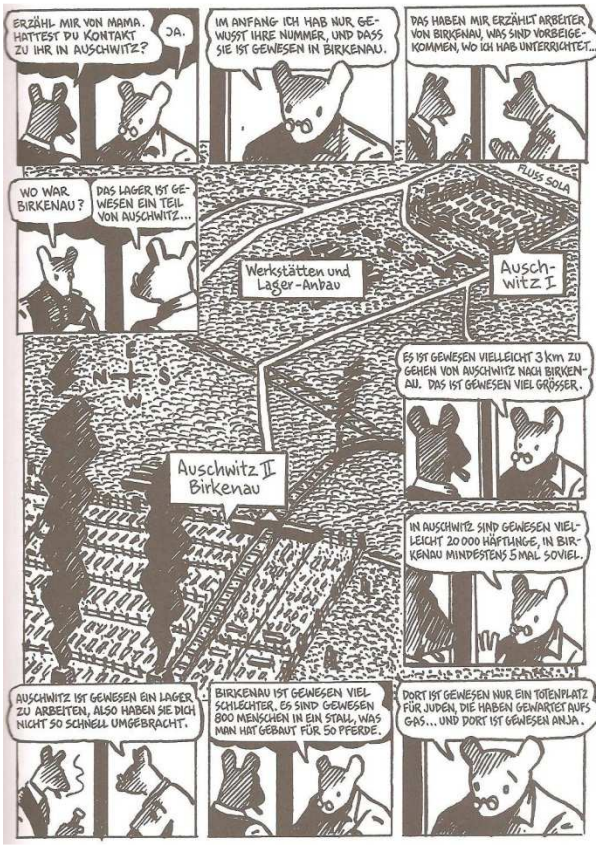
Unterkunft (S 188, S 208, S 209)



Panel S 188



Panel S 208



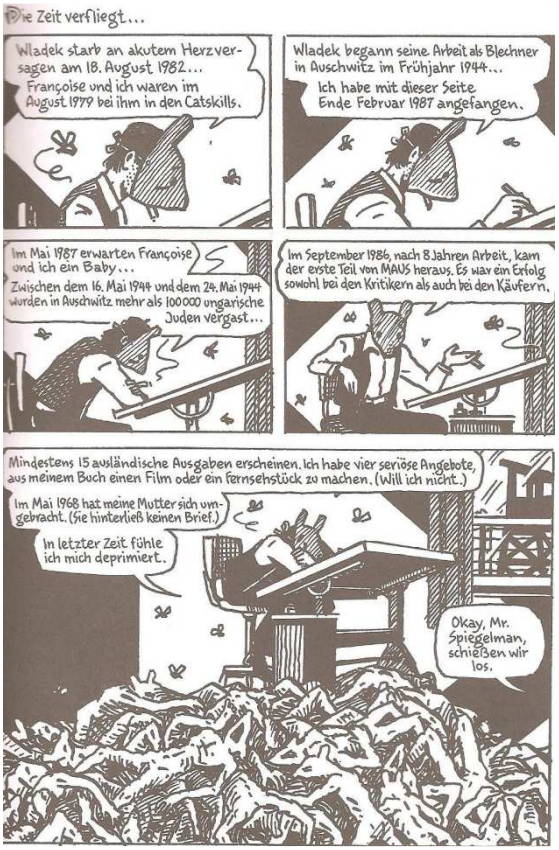
Panel S 209

9.2. Comic zur Wissenserarbeitung

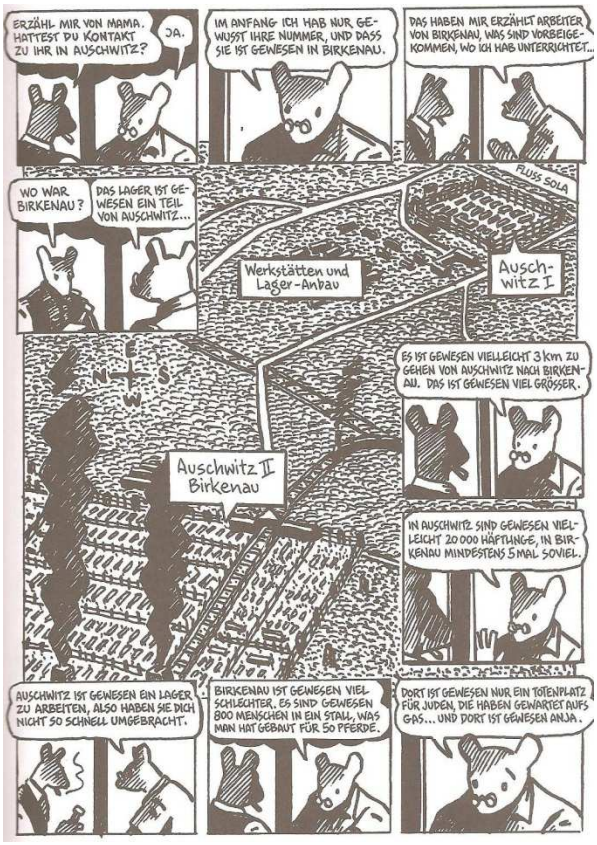
(S 33, S 61, S 199, S 209, S 227, S 243)



Panel S 33



Panel S 61



Panel S 199



Panel S 209



Panel S 227

Panel S 243

9.3. Comic als Wissensüberprüfer

(S 33, S 149)



Panel S 33



Panel S 149

Abstract

Comics sind Schund. Comics sind trivial. Comics gefährden die Jugend. Diese Vorurteile bestimmten den Diskurs über Comics seit den 1950er Jahren und beeinflussten einerseits die gesellschaftliche Haltung, andererseits die Forschungstätigkeit. Vor allem im deutschen Sprachraum wurden die Möglichkeiten des Comics lange verkannt. Der „cultural turn“, das Konzept des Geschichtsbewusstseins und der Diskurs zur historischen Narration mündeten in einer neuen Selbstwahrnehmung der historischen Fächer und führten zu einer Annäherung an die Kulturwissenschaften. So begann auch in diesen Breitengraden eine ernstzunehmende historische Comicforschung in den 1980er Jahren ihre Formen anzunehmen, doch erst in den letzten fünfzehn Jahren ist eine Verdichtung des Interesses und der Forschung wahrzunehmen. Nachdem der Comic als eigenständiges Medium akzeptiert wurde, begann die Suche nach einem historischen Begriffs- und Analyseinstrumentarium, dass in dem Modell des Geschichtsbewusstseins von Hans-Jürgen Pandel schließlich gefunden wurde. Adaptionen und Verfeinerungen werden diskutiert, um vor allem auch ein für den Comic geeignetes Analyseverfahren vorliegen zu haben. Mit Hilfe dieses Kategoriengerüsts und der Neubewertung des Comics, ausgelöst auch durch Hayden Whites Beiträge zur historischen Narration, ist eine Neubewertung des Comics für den Geschichtsunterricht notwendig. Der Comic kann mehr als nur motivieren. Art Spiegelmans „graphic novel“ „Maus – Die Geschichte eines Überlebenden“ zählt zu den qualitativ hochwertigsten Comics und deutet einen Wendepunkt der deutschsprachigen Comicforschung an. Der 1992 mit dem Pulitzer Preis ausgezeichnete (auto-)biographische Comic ermöglicht historische Sinnbildung, füllt die Kategorien des Geschichtsbewusstseins und ist einer von vielen Comics, der für den Geschichtsunterricht geeignet ist. Wenn auch die vorliegenden Geschichtscomics nicht ausreichen, um ein Geschichtsbuch zu ersetzen, so gibt es zahlreiche fachdidaktische Möglichkeiten des Einsatzes im Unterricht.

Curriculum Vitae

Angaben zur Person

Name	Claudia Hofstadler
Geburtsdaten	12. August 1988, Linz
Staatsbürgerschaft	Österreich

Ausbildung

seit 2007	Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, UF Psychologie und Philosophie
2008 – 2009	Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, UF Informatik und Informatikmanagement
1998 - 2007	Sozialwirtschaftliches-Realgymnasium Gymnasiums des Schulvereins der Kreuzschwestern Linz
1994 - 1998	Volksschule des Schulvereins der Kreuzschwestern Linz

Berufserfahrung

seit 2012	Kongressbetreuung bei Mondial
seit 2011	Wiener Stadthalle
seit 2009	Kongressbetreuung im Austria Center Vienna
2008	Ferialjob Bäckerei Anker
2006 und 2007	Ferialjob in einem Gastronomiebetrieb
2006	Praktikum Fotoatelier Hamm Paul GmbH
2005	Praktikum Seniorenheim
2005	Ferialjob Linzer Fernsehsender LT1