

LaG - Magazin

Comics

als Medium

historischen Lernens

26. Februar 2020

Inhaltsverzeichnis

Zur Diskussion

Flucht und Exil im Comic.....	5
Sprechblasen der Erinnerung – Jugend-Wettbewerbe zu Kriegsende und Neuanfang.....	9
Comics als politische Lehrstücke.....	13

Empfehlung Fachbuch

Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung..	17
Comic – Film – Gender.....	19
Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen.....	21

Empfehlung Zeitschrift

APuZ „Comics“ (2014).....	24
---------------------------	----

Empfehlung Comic

Madgermanes.....	27
Mauthausen.....	30

Liebe Leser*innen,

wir begrüßen Sie zur aktuellen Ausgabe des LaG-Magazins. Es ist für die Redaktion nicht möglich die übliche kurze Einleitung zu schreiben, ohne auf die Morde an neun Menschen mit einer Migrationsgeschichte durch einen Rechtsterroristen einzugehen.

Ermordet wurden Ferhat Ünvar, Gökhan Gültekin, Hamza Kurtović, Said Nesar El Hashemi, Mercedes Kierpacz, Vili Viorel Păun, Sedat Gürbüz, Kaloyan Velkov und Fatih Saraçoğlu in und vor zwei Shishabars. Sie hinterlassen Kinder, Freund*innen und Angehörige. Im Anschluss an die rassistischen Taten, die mit Verschwörungsdenken einher gingen, tötete der Rechtsterrorist seine Mutter und sich selbst. Es waren nicht die ersten rechtsterroristischen Morde und es werden leider wohl nicht die letzten sein. Es waren Taten mit einer Ansage. Der Mörder hatte bereits vor mehr als einer Woche mehrere entsprechende Erklärungen auf seiner Webseite veröffentlicht. Der Generalbundesanwalt hat bestätigt, dass bereits ein auf den 6. November datiertes Schreiben des Täters bei der Bundesanwaltschaft einging, in dem er sich rassistisch äußerte. Das Schreiben stimmt zu großen Teilen mit dem Bekennerschreiben überein. Ermittlungen wurden deshalb nicht aufgenommen. Der Täter behielt so seine Waffenbesitzkarte und seine Schusswaffen, die er als registrierter Sportschütze besaß. Wir werden erinnert an das systematische Versagen der Strafverfolgungsbehörden und des Inlandsgeheimdienstes Verfassungsschutz.

Den institutionellen Rassismus in Behörden klagen Betroffene seit Jahren an. Geändert hat sich wenig. Den Hintergrund für eine solche Tat bilden auch der thüringische Tabubruch des Herrn Kemmerich, der sich mit den Stimmen von AfD und CDU hat zum Ministerpräsidenten wählen lassen, um, geleitet von der sogenannten Extremismus- oder Hufeisentheorie, einen eher pragmatisch sozialdemokratisch ausgerichteten Regierungschef der Linkspartei zu verhindern. Versagt hat aber auch eine Dominanzgesellschaft, die hoch gespalten ist und sich bisher dem seit Jahrzehnten zu vermerkenden Rechtsdrift nur ungenügend entgegenstellt hat. Es ist mehr als höchste Zeit eine Solidarität von unten mit Migrant*innen, Juden*Jüdinnen und allen zu entwickeln, die nicht in das rechte Weltbild passen.

Zu der vor Ihnen liegenden Ausgabe. Sie befasst sich mit Comics und Graphic Novels als Medium des historischen Lernens. Längst haben gezeichnete Bildgeschichten ihren Außenseiterstatus verloren. Eine Graphic Novel wie „Maus“ von Art Spiegelman hat sich bereits zu einem Klassiker des Genres entwickelt. Bereits in einem frühen LaG-Magazin haben wir das Thema aufgegriffen.

In die aktuelle Ausgabe des LaG-Magazins führen *Sarah Steidl* und *Frida Teichert* ein. Sie geben einen Überblick zur Geschichte und den Eigentümlichkeiten von Comics. Dabei gehen die Autorinnen auf die Thematisierung der Shoah sowie von Migrationserfahrungen ein.

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Einleitung

Marie Basalla und *Vasco Kretschmann* stellen im Anschluss den deutsch-französischen Comic-Wettbewerb vor, der in Deutschland durch den Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge ausgerichtet wird .

Marcus Brunner hat für das Magazin eine Sammelrezension über Comics aus dem Wiener Bahoe Books Verlag verfasst. Interessant ist aus unserer Perspektive dabei die breite Themenpalette der Bände, die Kolonialismus, Partisan*innengeschichten rund um den Spanischen Bürgerkrieg und sozialdemokratischen, antifaschistischen Kämpfen gegen den austrofaschistischen Ständestaat 1934 aufgreifen.

Wir möchten uns bei den externen Autor*innen für Ihre Beiträge herzlich bedanken.

Das nächste LaG-Magazin erscheint am 25. März 2020. Es wird Beiträge zur Veranstaltungsreihe „Unangepasst – Repressionserfahrungen von Frauen in der DDR“ dokumentieren.

Ihre LaG-Redaktion

Flucht und Exil im Comic

Von Sarah Steidl und Frida Teichert

Der Comic in seiner heute bekannten Form beginnt thematisch mit einer Flucht: Superman, der in den 1930er Jahren in den USA von Jerry Siegel und Joe Shuster als erste Superheldenfigur der Comicgeschichte erschaffen wurde, muss seinen Heimatplaneten Krypton verlassen und wird mit einer Rakete auf die Erde geschickt. Superman lebt dort wie ein Mensch; er versteckt seine übermenschlichen Fähigkeiten und setzt diese nur im Geheimen und für den Kampf gegen das Böse ein. Flucht und Exil, Fremdheit und Assimilation sind bis heute die bestimmenden thematischen Signaturen des Mediums. Diese sind untrennbar mit der Herkunft jener Personen verbunden, die den Comic geprägt haben. Denn Superhelden sind nicht nur ein amerikanisches Phänomen, sondern vor allem ein jüdisches, so der Comic-Historiker Arlen Schumer mit Verweis darauf, dass Jerry Siegel und Joe Shuster Kinder jüdischer Einwanderer*innen aus Europa waren (vgl. Kampfmeyer-Käding/Kugelman 2010). Die Spuren der jüdischen Prägung der frühen Comicgeschichte sind jedoch durch Namensänderungen vieler ‚Comicpioniere‘ verwischt.

Die Anfangszeit des Comics

Seinen Durchbruch als unterhaltendes und zunehmend auch überzeichnendes Medium feierte der Comic mit der Etablierung von Comicstrips in US-amerikanischen Tageszeitungen. Richard Felton Outcault erschuf 1895 das ‚Yellow Kid‘ für die

Sonntagsseite vom *New York World*, das jede Woche neue Abenteuer auf wenigen Bildern erlebte (vgl. Knigge 2009: 8). Die Comicstrips wurden für ein erwachsenes, urbanes Publikum gezeichnet und diese Tradition hat sich bis heute erhalten. Von Beginn an eng mit den technischen Reproduktionsbedingungen verknüpft, negiert der Comic die Idee des Originals im Sinne der ursprünglichen Zeichnung und ist auf eine Massenkultur ausgerichtet (vgl. Engelmann 2013: 16). Das Potenzial der Comicstrips entfaltete sich über die wortlose Bilderzählung, die in einem ethnisch und sprachlich vielfältigen New York Ende des 20. Jahrhunderts von allen verstanden werden konnte: „[D]as Gefühl einer gemeinsamen Identität“ (Knigge 2009: 10) wurde erzeugt.

Der Comic-Künstler und -theoretiker Scott McCloud führt in seiner als Comic gestalteten Einführung *Comics richtig lesen* eine Minimaldefinition für das Medium ein, die sich in der Forschung trotz anhaltender Diskussionen etabliert hat. Er definiert Comics als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (McCloud 2001: 17). Das Bild ist konstitutiv für den Comic; die Sprache als eigenes Zeichensystem wurde erst später integriert (vgl. Engelmann 2013: 19).

Die Shoah im Comic

Als Meilenstein für die Darstellung ernsthafter, per se nicht unterhaltsamer Sujets, gilt bis heute Art Spiegelmans *Maus*. Die

Geschichte eines Überlebenden, das Ende der 1980er Jahre auf Englisch und kurze Zeit später auch auf Deutsch erschien (Spiegelman 2008). Mit einem Pulitzer-Preis im Jahre 1992 ausgezeichnet, wurde der Comic zunehmend als seriöses Medium auch in der Literaturwissenschaft wahrgenommen. Die Geschichte seines eigenen jüdischen Vaters, der von den Nationalsozialisten in die Konzentrationslager Dachau und Auschwitz deportiert wurde, überlebte und in die USA migrierte sowie die persönliche Annäherung Spiegelmans an ebendiese Vergangenheit seines Vaters stehen im Zentrum des Comics. Er setzt den Menschen Tiermasken auf: In einer vereinfachenden Darstellung werden Juden*Jüdinnen zu Mäusen und Deutsche zu Katzen. Die Masken sind kulturgeschichtlich vielfach konnotiert und verweisen einerseits intertextuell auf die Comicstrips und Tiere als handelnde Akteur*innen, sie führen andererseits aber auch das menschenverachtende Vokabular sowie den Rassismus und Antisemitismus der Nationalsozialisten vor (vgl. Frahm 2006: 21f.).

Ole Frahm verweist in seiner einschlägigen Monografie zur Thematik auf die spezifisch parodistische Struktur des Comics, in der Bild und Schrift eigenständige, selbstreferentielle Zeichen bleiben und der Comic durch die fehlende Einheit ein zerteiltes Medium bleibt (vgl. Frahm 2006: 33). Obwohl die Zeichensysteme nicht miteinander verschmelzen, verweisen sie wechselseitig aufeinander, sodass ein rein literatur- oder kunstwissenschaftlicher Zugang zu diesem

Medium nicht ausreichend ist (Dittmar 2011: 9). Das Medium zeichnet sich durch eine komplexe Struktur aus, die aus unterschiedlichen Komponenten zusammengesetzt ist: Durch die permanente Wiederholung, die sich in der Grundstruktur der Panels manifestiert, sowie die fehlende Referenz auf ein Original, kann nach Frahm das Überleben der Shoah in *Maus* überhaupt erzählt werden (vgl. Frahm 2012: 24).

Der Comic ist durch die Panels und die Rinnsteine, dem „Weiß der Panelzwischenräume“ (Engelmann 2013: 10), strukturiert. Rezipient*innen müssen sich die ‚Lücke‘ zwischen den Panels kognitiv erschließen, um die Zeit- und Raumdimensionen sowie Entwicklungen der Figuren zu verstehen. Die Rezeption wird durch die Seitenarchitektur bestimmt, die Wahrnehmung der räumlichen Anordnung erweist sich als konstitutiv für das Verständnis (vgl. Platthaus 2012: 84). Gleichzeitig ist der Rinnstein ein Raum der Selbstreflexion, da er das Fragmentarische des Mediums hervorhebt und auf die Spezifik des Mediums selbst verweist (vgl. Engelmann 2013: 10). Diese Selbstreflexion wird bereits von Spiegelman auf die inhaltliche Ebene durch eine autobiografische Erzählung übertragen. In dieser Übertragung wird die zunehmende Ernsthaftigkeit des Inhalts sowie das politische Potenzial des Mediums deutlich. So kann beispielsweise eine Annäherung an das eigene Ich in den Zeichnungen aus einer Eigen- und Fremdperspektive dargestellt werden; Gleiches gilt für die Möglichkeit, existierende Machtstrukturen infrage zu stellen.

Der Comic als Brückenbauer

Während vor allem im 20. Jahrhundert keine weibliche Zeichnerin in der Comicszene präsent war und lediglich auf inhaltlicher Ebene Superheldinnen in Erscheinung traten, ist seit Marjane Satrapis international erfolgreicher Graphic Novel *Persepolis* (2000-2003) auch eine explizit weibliche Perspektive präsent (Satrapi 2013). Die Kritik an gegenwärtigen globalen Machtgefällen spielt zunehmend in Comics der letzten Jahre eine bedeutende Rolle. Zahlreiche Graphic Novels, die sich sowohl mit historischen als auch aktuellen politischen Strukturen beschäftigen, basieren auf Recherchearbeiten der Zeichner*innen. Hierbei wird die eigene Position des Zeichnenden in unterschiedlicher Weise reflektiert und integriert. Die Selbstreflexivität, die das Medium durch seine Leerstellen sowie seine heterogenen Zeichensysteme Schrift und Bild bestimmt, wird insbesondere mit der Kritik an politischen Systemen aufgegriffen. In Graphic Novels aus den letzten Jahren nimmt die Kritik an der aktuellen europäischen Flüchtlings- und Asylpolitik einen immer größeren Raum ein. Während zur Zeit der Entstehung des modernen Comics vor allem die vielfältigen Sprachen und kulturellen Prägungen der Zeichner*innen ausschlaggebend waren für die Verständigung über Bilder als ein zumindest universell verständlicheres Zeichensystem als Schrift, ist heute die Marginalisierung bestimmter Gruppen im Diskurs sowie das Privileg einiger Sprecher*innenpositionen der Ausgangspunkt zahlreicher Graphic No-

vels. Ebenso wie in den autobiografischen Graphic Novels wird dabei häufig ein Einzelschicksal in den Fokus gerückt, wobei die Text-Bild-Kombination darüber hinaus auf das politische System verweist, das als Grund für die Flucht- und Exilerfahrung des Individuums benannt wird. Die Universalisierung schlägt sich bereits in dem Bild als Brücke zwischen verschiedenen Sprachen nieder. Bilder können nicht unabhängig von der kulturellen Prägung ‚gelesen‘ werden. Insbesondere die Rinnsteine als ‚leere‘ Räume zwischen den Panels, die Raum-, Zeit- und Figurenentwicklungen assoziieren lassen, erfordern eine entsprechenden Lese- und Sehsozialisation, um kognitiv erschlossen werden zu können (vgl. Knigge 2009: 23). Die bildliche Darstellung erleichtert gleichwohl den Zugang für Rezipient*innen und zeichnet den Comic damit als ein im Vergleich zur Literatur im klassischen Sinne deutlich universelleres Medium aus. Anonymisierung und Universalisierung werden im Comic für eine Systemkritik fruchtbar gemacht. Graphic Novels entfalten mit ihren verschiedenen Zeichensystemen ein großes Potenzial zur Verständigung über Sprachgrenzen hinweg. Während die ersten Comics insbesondere durch die Migrations- und Exilerfahrung ihrer Zeichner geprägt waren, werden Flucht und Exil aktuell sowohl aus betroffener wie auch aus außenstehender Perspektive ins Bild gerückt. Darüber hinaus eröffnet das Medium im Kontext aktueller Migrationsbewegungen vielen Geflüchteten eine Möglichkeit, ihre Kriegs- und Fluchterfahrungen erzählbar zu machen

(vgl. Fink 2016; Hofmann 2016). Zudem nutzen auch vermehrt staatliche Institutionen die universelle Verständlichkeit von Comics und entwickeln solche zum Zwecke der Integration.

Literatur

Dittmar, Jakob: Comic-Analyse. Konstanz 2011.

Engelmann, Jonas: Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic. Mainz 2013.

Fink, Bigna: Bilder und Bomben. Comic-Zeichenkurse für Flüchtlinge, unter: <http://www.tagesspiegel.de/berlin/bilder-und-bomben-comic-zeichenkurse-fuer-fluechtlinge/12812910.html> [abgerufen: 15.01.2020].

Frahm, Ole: Die Zeichen sind aus den Fugen. Kleine Geschichte des Comics. In: Hans Jürgen Balmes u.a. (Hg.): Comic. Form und Inhalt. Frankfurt a. M. 2012, 8-26.

Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor's Tale. München 2006.

Hofmann, Madeleine: Wie Flüchtlinge ihre Geschichten in Comics verarbeiten, unter: <http://www.bento.de/politik/fluechtlinge-zeichnen-comics-ueber-ihre-flucht-281058/> [abgerufen: 15.01.2020].

Kampmeyer-Käding, Margret / Kugelmann, Cilly: Helden, Freaks und Superrabbis. Die jüdische Farbe des Comics. Berlin 2010.

Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. Hamburg 2009.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe Hamburg 2001.

Platthaus, Andreas: Comic und Architektur. In: Hans Jürgen Balmes u.a. (Hg.): Comic. Form und Inhalt. Frankfurt a. M. 2012, 84-100.

Satrapi, Marjane: Persepolis. Gesamtausgabe. Zürich 2013.

Spiegelman, Art: Maus. Die Geschichte eines Überlebenden. Frankfurt a. M. 2008.

Über die Autorinnen:

Sarah Steidl, M.A.

Sarah Steidl hat ihre Dissertationsschrift zu Fluchtmigration in deutschsprachigen Gegenwartsromanen 2019 eingereicht. Sie studierte Germanistik, Philosophie und Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg. Im Anschluss war sie Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Stiftung Mercator-Forschungsprojekt *Geteilte Erfahrung Migration im deutsch-türkischen und türkischen Film*. 2017 erschien ihre Masterarbeit im Neofelis Verlag unter dem Titel *Im literarischen Grenzland Europas. Der Balkan in deutschsprachigen Texten der Gegenwart*.

Frida Teichert, M.A.

Frida Teichert arbeitet seit März 2019 bei der Klassik Stiftung Weimar als Wissenschaftliche Volontärin im Stabsreferat Forschung und Bildung. Sie studierte von 2011 bis 2018 Germanistik und Politikwissenschaften in Göttingen, Berlin und Hamburg. Während ihres Masterstudiums an der Universität Hamburg arbeitete sie als studentische Hilfskraft an der Walter A. Berendsohn Forschungsstelle für deutsche Exilliteratur und in einer literarischen Agentur.

Sprechblasen der Erinnerung – Jugend-Wettbewerbe zu Kriegsende und Neuanfang

Von Marie Basalla und Vasco Kretschmann

Comics haben eine lange Geschichte in der französischsprachigen Kultur und wurden bereits Anfang des 20. Jahrhunderts als kurze Comicstreifen in diversen Tageszeitungen und Zeitschriften veröffentlicht. Die sog. *bandes dessinées* (dt.: gezeichnete Streifen) gelten in Frankreich sogar als eigenständige Kunstform, neben den geläufigeren wie Malerei, Bildhauerei, Zeichnung, Grafik und Architektur oder Fotografie und Film. Durch ihre Vielfalt und hohe Auflagen erreichen Comics in Frankreich, teils auch in Deutschland, ein breites Publikum und spielen daher auch wirtschaftlich eine große Rolle. Liebevoll gestaltete Geschichten wie *Asterix und Obelix*, aber auch frankobelgische Klassiker wie *Lucky Luke*, *Die Schlümpfe* oder *Tim und Struppi* führten im vergangenen Jahrhundert dazu, dass französischsprachige Comics weit über ihre Landesgrenzen hinaus erfolgreich wurden.

Hauptsächlich geht es bei Comics darum, auf wenig Platz viel auszudrücken. Gleichzeitig funktioniert der Comic nur bei einer aktiven Mitarbeit der Lesenden, die die Lücken zwischen den Bildern durch ihre eigene Vorstellungskraft ausfüllen. Daher eignet sich diese Kunstform ideal in der Zusammenarbeit mit jungen Menschen, besonders auf dem Gebiet der Geschichtsvermittlung. Dieses Ziel hatte auch die französische Organisation ONACVG (l'Office national des

anciens combattants et victimes de guerre), als sie 2011 ihren Comic-Wettbewerb *Bulles de mémoire* (dt.: „Sprechblasen der Erinnerung“) ins Leben rief. Im Jahr 1916 gegründet, unterstützt die ONACVG als öffentliche Einrichtung des französischen Ministeriums der Streitkräfte alle Veteran*innen und Opfer von bewaffneten Konflikten und Terrorakten. Seit 2010 ist die ONACVG für 273 Kriegsgräberstätten und neun Erinnerungsorte von nationaler Bedeutung zuständig.

Um auch junge Menschen für das Thema Geschichte zu begeistern, entstand die Idee des Comic-Wettbewerbs, bei dem die Konflikt- und Versöhnungsgeschichte des 20. Jahrhunderts in Comicform reflektiert werden sollen. Teilnehmen können in Frankreich Schüler*innen des *collège*, was der deutschen Sekundarstufe I entspricht, sowie Schüler*innen des *lycée*, ähnlich der deutschen Sekundarstufe II. In beiden Kategorien können die Teilnehmer*innen als Gruppe anmelden oder einzeln Beiträge einsenden. Und da Comics ein so beliebtes Medium in Frankreich sind, ist es nicht überraschend, dass jedes Jahr mehr Einsendungen eintreffen: 2018 waren es 39, im Jahr 2019 schon 74 Einsendungen. Tendenz steigend!

Ein deutsch-französischer Comic-Wettbewerb

Als sich im Jahr 2018 das Ende des Ersten Weltkrieges zum 100. Mal jährte, fand erstmals der Comic-Wettbewerb sowohl in Frankreich als auch in Deutschland statt. Unter dem Thema „Kriegsende. Und dann?“ setzten die ONACVG und der Volksbund

Deutsche Kriegsgräberfürsorge ein gemeinsames Zeichen für die deutsch-französische Zusammenarbeit, besonders in Hinblick auf die Erinnerung an den Ersten Weltkrieg und den Frieden in Europa. Die ONACVG und der Volksbund betreuen Angehörige und fördern die Begegnung junger Menschen an den Ruhestätten der Toten. Kriegsgräberstätten werden so zu Lernorten über die europäische Geschichte. Sie helfen, die Erinnerung an die Opfer von Krieg und Gewalt lebendig zu halten und demokratische Werte zu fördern.

Die Gewinner*innen von 2018 aus beiden Ländern nahmen an einer deutsch-französischen Jugendbegegnung teil. Diese begann in Frankreich, wo zunächst die französischen Gewinner*innen im Pariser Invalidendom ausgezeichnet wurden, bevor am nächsten Tag die deutschen Schüler*innen in der Residenz des deutschen Botschafters ihre von Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier unterschriebenen Urkunden erhielten. Anschließend fuhr die Gruppe gemeinsam nach Berlin, wo ein zweitägiges Preisträgerseminar folgte. Höhepunkt war die gemeinsame Teilnahme an der zentralen Gedenkstunde im Deutschen Bundestag zum Volkstrauertag, bei der anlässlich des 100. Jahrestags zum Ende des Ersten Weltkrieges der französische Präsident Emmanuel Macron eine bewegende Rede hielt.

Der Comic-Wettbewerb in Deutschland

Nach diesem gelungenen Auftakt findet der Comic-Wettbewerb 2019-2020 bereits zum

dritten Mal in Deutschland statt. Die Themen werden dabei jährlich an den französischen Wettbewerb angelehnt und frei angepasst. Das französische Motto für die Ausschreibung lautet „S’engager pour la République“ (dt.: „sich für die Republik einsetzen“), die deutsche Ausschreibung heißt: „Setz dich ein – Demokratie lebt durch uns!“. Dabei zielt das Motto vor allem auf die eigene Auseinandersetzung mit dem Thema Demokratie ab. Denn Demokratie lebt von Menschen, die sich engagieren und unsere Gesellschaft verbessern wollen. Fremdenfeindlichkeit, Angst und Gewalt können die Demokratie zerstören. Mitbestimmen heißt daher, demokratische Werte wie die Würde des Menschen, Toleranz, Freiheit und Gleichheit vor dem Gesetz zu verteidigen.

Auch außerhalb der großen Politik können kleine Taten oder Initiativen auf gesellschaftliche Probleme aufmerksam machen und Lösungen aufzeigen. Das aktuelle Wettbewerbsthema möchte zum Nachdenken anregen, und fragen, wie wichtig es für junge Menschen ist, die Zukunft selbst in die Hand zu nehmen und mitzubestimmen. Was bedeutet es in einer Demokratie zu leben, was macht sie aus und was nicht? Wie ist Demokratie überhaupt entstanden? Und wie lässt sich Frieden gemeinsam sichern?

Die Ausschreibung richtet sich an Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren. Weitere Informationen zum aktuellen deutsch-französischen Comic-Wettbewerb für Jugendliche „Setz dich ein – Demokratie lebt durch uns!“ gibt es unter www.volksbund.de/schule.

Auswahl und Auszeichnung der Gewinner*innen

Die Wettbewerbsjury besteht aus Gewinner*innen der Vorjahre, Bildungsreferent*innen des Volksbundes und ausgewiesenen Comic-Expert*innen. Gemeinsam bewerten sie nach allgemein verbindlichen Kriterien, die bereits beim ersten Wettbewerb festgelegt wurden: die Umsetzung des Themas, die historische Genauigkeit, Rechercheaufwand der Story, die Qualität der Zeichnung und das Art Work. Die Originalität der Geschichte, die überzeugende Darstellung und Emotionen sind ebenfalls wichtig. Dabei wird jedoch das Alter der Teilnehmer*innen nicht außer Acht gelassen, denn dies ist die einzige Information, die die Jury vorab erhält, um eine gerechte Beurteilung durchzuführen zu können.

Zu betonen ist, dass es hierbei nicht um Richtig oder Falsch geht. Auch darum sind die Teilnahmebedingungen einfach gehalten. Genau wie in Frankreich haben die Jugendlichen in Deutschland die Möglichkeit, alleine oder in einer Gruppe teilzunehmen. Ob auf Deutsch oder Französisch, ob mit pädagogischer Unterstützung oder ohne und ob mit Freund*innen Mitschüler*innen oder alleine – wichtig ist, dass es Spaß macht. Damit kann der Comic-Wettbewerb auch ideal in den Schulunterricht integriert werden und das Gemeinschaftsgefühl innerhalb einer Klasse fördern. Comics eignen sich als Unterrichtsgegenstand vor allem im Kunstunterricht sowie sämtlichen historisch-politischen Fächern. Aber auch beim Erlernen von Fremdsprachen können sie

hilfreich sein, ebenso wie im Literaturunterricht. Als Anleitung für Lehrkräfte hat der Fachbereich Friedenspädagogisches Arbeiten an Schulen und Hochschulen in Kooperation mit der ONACVG einen Leitfaden zur Erstellung von Comics und dem Einsatz im Unterricht veröffentlicht. Mit diesen Hinweisen können Schüler*innen bei der Teilnahme am aktuellen Wettbewerb unterstützt werden: www.volksbund.de/mediathek/mediathek-detail/methodischer-leitfaden-wie-erstelle-ich-einen-comic.html.

Die Gewinnercomics werden anschließend nicht nur im Internet veröffentlicht, sondern auch im Großformat bei bedeutenden Veranstaltungen ausgestellt, zum Beispiel bei dem Tag der Offenen Tür der Bundesministerien, dem jährlichen Volkstrauertag im Bundestag oder auch auf Europas größter Bildungsmesse, der didacta. Möglichst viele Menschen werden so auf die kreativen Kunstwerke aufmerksam gemacht!

Neben Geldpreisen für die Zweit- und Drittplatzierten locken vor allem spannende Reisen als Hauptpreis. In der Kategorie Einzelbeitrag ist dies die Teilnahme an einer deutsch-französischen Jugendbegegnung des Volksbundes, also einem Workcamp in Frankreich. Eine spannende Reise winkt auch den Gewinner*innen der Kategorie Gruppenbeitrag: Eine deutsch-französische Jugendbegegnung wie im ersten Jahr des Wettbewerbs ist angedacht, auf jeden Fall gewinnt die Gruppe im November 2020 eine Reise nach Berlin, bei der sie ein spannendes Programm und die zentrale Gedenkstunde zum Volkstrauertag im Deutschen

Bundestag, dem Zentrum unserer Demokratie, erleben kann.

Bereits seit über sechzig Jahren engagiert sich der Volksbund mit friedenspädagogischen Projekten für Schulen und andere Bildungsträger. Er betreibt heute als einziger Kriegsgräberdienst der Welt eigene Jugendbegegnungs- und Bildungsstätten. Seine Jugendbegegnungen und Workcamps führen jedes Jahr junge Menschen aus ganz Europa zusammen, um gemeinsam ein Zeichen für ein friedliches und tolerantes Miteinander zu setzen.

75 Jahre Ende des Zweiten Weltkrieges

Einen besonderen Tag markiert in diesem Jahr der 8. Mai, an dem sich das Ende des Zweiten Weltkrieges zum 75. Mal jährt. Der Volksbund bietet zahlreiche Möglichkeiten für junge Menschen, sich im Laufe des Jahres mit diesem Thema kreativ auseinanderzusetzen. Die britische Organisation „Never Such Innocence“ schreibt zusammen mit dem Volksbund im Rahmen ihres diesjährigen Jugend-Kreativ-Wettbewerbs die Bonuskategorie „75“ aus, die an das Ende des Zweiten Weltkrieges erinnert. Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren können Beiträge aus den Kategorien Gedichte (deutsch oder englisch) und Kunst (Skulpturen, Malerei, Zeichnungen und Fotografie) einreichen, z.B. auch in Form von Comics. Auch dieser Wettbewerb lässt sich gut in den Schulunterricht integrieren und es gibt tolle Preise zu gewinnen, wie die Teilnahme an einer zweiwöchigen internationalen

Jugendbegegnung in Großbritannien und Deutschland im Sommer 2020. Weitere Informationen unter www.volksbund.de/mediathek/mediathek-detail/ausschreibung-deutsch-britischer-jugend-kreativ-wettbewerb-75.html.

75 Jahre Kriegsende in Europa bietet nicht nur einen gewichtigen Anlass für die kreative Auseinandersetzung mit diesem Jahrestag in Wettbewerben, sondern auch bei einem Besuch an den historischen Orten. Das neue Projekt PEACE LINE bietet jungen Erwachsenen ab 18 Jahren aus vielen Ländern Europas dazu die Möglichkeit: Gemeinsam befahren sie eine von zwei Routen entlang von Gedenk- und Erinnerungsorten und tauschen sich über historische Narrative aus: St. Petersburg, Riga, Kaunas und Danzig sind Ziele, Weimar, Prag, München, der Bodensee und Verdun auch. Die Orte sind vorab didaktisiert worden und die Materialien über eine eigene App abrufbar. An verschiedenen Stellen finden Gespräche mit jungen Menschen vor Ort statt und die Teilnehmenden halten ihre Eindrücke kreativ in einem gemeinsam gestalteten multimediale Erinnerungsbuch fest. Weitere Informationen unter www.peaceline.eu.

Über die Autor*innen:

Marie Basalla hat Kultur- und Kunstwissenschaften studiert und arbeitet im Fachbereich Friedenspädagogisches Arbeiten an Schulen und Hochschulen beim Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V.

Dr. Vasco Kretschmann leitet den Fachbereich Friedenspädagogisches Arbeiten an Schulen und Hochschulen beim Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. Er war zuvor als Kulturreferent am Oberschlesischen Landesmuseum tätig.

Comics als politische Lehrstücke

Sammelrezension zu Werken des Bahoe Book Verlags

Von Markus Brunner

Die letzten zwei Jahrzehnte erlebten unter dem Label „Graphic Novels“ einen Boom des avancierten Comicschaffens. Dass wir uns über Comics auch komplexen historischen und politischen Themen annähern können, zeigt die Reihe „bahoe comics“ des Wiener Bahoe Books Verlag. Der linke Buchverlag veröffentlicht darin politische Werke, die sich immer aus der Perspektive politisch aktiver Widerständler*innen, aufbegehrender Sklav*innen, Antifaschist*innen, Anarchist*innen oder Sozialist*innen, mit repressiven Regimen, sozialen Kämpfen und Geschichten der Verfolgung auseinandersetzen. Neben einheimischen Auseinandersetzungen mit der österreichischen Geschichte finden sich im Verlagsprogramm zahlreiche deutsche Erstübersetzungen internationaler Bücher.

Hervorheben will ich das brillante und preisgekrönte Buch "Angola Janga. Eine Geschichte von Freiheit" von Marcelo D´Salette. Der Autor erzählt in diesem postkolonialen Comic par excellence die Geschichte des Widerstands der afrikanischen Sklav*innen in Brasilien Mitte bis Ende des 17. Jahrhunderts. In ihrem Zentrum stehen die sog. „Quilombos“, Dorfstrukturen, welche von der Gefangenschaft entflohenen Sklav*innen in Palmenhainen im heutigen Nordosten Brasiliens gebildet und gegen erst die

holländische, später die portugiesische Kolonialmacht, aber auch gegen sklav*innenhaltende Gutsbesitzer, Sklav*innenjäger und Räuber zu verteidigen versucht haben. Konsequenterweise wird im Comic den Versklavten, Geflohenen und Befreiten eine Stimme und Gestalt gegeben. Wir folgen dabei einzelnen Lebensgeschichten, die sich durchkreuzen und die die Gewalt, das Leid, die Kosten von Flucht und Befreiung, Ängste, Hoffnungen und die Kraft der Befreiten zu zeigen vermögen. Und sie vermitteln auch dramatisch, wie die unmögliche Situation, einer absolut überlegenen feindlichen Übermacht ausgesetzt zu sein, zu Spaltungen und Verrat unter den Geflohenen führt. D'Salette erzählt die Geschichte in einem mit teilweise sehr kräftigen Strichen gezeichnetem Schwarzweiß mit konnotationsreicher Bildsprache, vielschichtig und verschachtelt – verschiedene Zeitebenen verknüpfen sich ebenso wie Erzählungen, Erinnerungen, innere Bilder und historische Symbolwelten. Das Buch ist bestückt mit einem umfangreichen Anhang mit historischen Einordnungen, Karten, einem chronologischen Überblick über die Ereignisse und vielen Erklärungen zu einzelnen Begriffen und Symbolen. Dieser Anhang und ebenfalls längere Zwischenzitate, die am Anfang der einzelnen Kapitel abgedruckt sind und die einen Überblick über das historische Geschehen liefern, erlauben es dem Autor, die Geschichte vor allem über die Bilder zu erzählen und Worte eher spärlich einzusetzen. Das komplexe Werk ist eine unbedingte Empfehlung an alle Comicieliebhaber*innen, aber auch

an jene, die sich einmal mit der Kolonialgeschichte Brasiliens und überhaupt mit den Auswirkungen des Kolonialismus in Lateinamerika beschäftigen wollen.

Der ebenfalls preisgekrönte Kurzgeschichtenband "Cumbe" desselben Autors ist so etwas wie eine Vorarbeit zu "Angola Janga". In ihm werden Erzähl- und Darstellungsformen ausgetestet, die im späteren Werk zur vollen Blüte kommen werden. Erzählt werden – auch hier konsequent aus der Perspektive der Sklav*innen – Kurzgeschichten über die brasilianische Kolonialzeit, Geschichten von Gewalt, Liebe, Misstrauen, Verrat, Tod und Widerstand. Sie zeigen noch mehr als die Widerstandsgeschichte der Geflohenen in „Angola Janga“, wie sich die kolonialen Gewaltverhältnisse in alle Körper und alle zwischenmenschlichen Beziehungen einschreiben und sich die Gewalt auch zwischen den Sklav*innen fortsetzt. Freiheit, Wahn und Tod liegen nahe beieinander. Dieser Band ist nicht nur als Ergänzung zum großen Hauptwerk von Marcelo D´Salette spannend, sondern auch als eigenständiger Einblick in die Lebenswelten der Versklavten.

Andere Werke des Verlags befassen sich mit einzelnen politischen Kämpfer*innen. „Simón Radowitzky. Vom Shtetl zum Freiheitskämpfer“ des in Argentinien geborenen Agustín Comotto erzählt die turbulente Lebensgeschichte des titelgebenden jüdischen Anarchisten Radowitzky. Dieser entkam im zaristischen Russland erst antisemitischen Pogromen und nach seiner Politisierung auch dem Terror der Geheimpolizei, indem

er nach Argentinien floh. Da verübte er nach der blutigen Niederschlagung einer 1.-Maidemonstrationen und eines darauffolgenden Generalstreiks 1909 ein Attentat auf den verantwortlichen Polizeichef, was ihn für 20 Jahre ins Gefängnis brachte. Nachdem er, zur Legende geworden, durch internationalen Druck freigelassen, aber aus dem Land verbannt wurde, kämpfte er schließlich im spanischen Bürgerkrieg gegen den faschistischen Angriff auf die Republik und entkam den frankistischen Truppen schließlich nach Mexiko. Aus dem argentinischen Gefängnis, dessen brutale Foltermethoden viele Insassen umbrachten und aus dem der Protagonist einen Fluchtversuch unternimmt, wird die Geschichte Radowitzkys – offenbar basierend auf autobiographischen Fragmenten und einer Biographie eines engen Freundes – aus der Ich-Perspektive in Rückblenden erzählt. Die insgesamt schwarz-weiß gehaltenen Bilder werden immer wieder durch Rotfärbungen durchbrochen, die die erlebte Gewalt, den erlittenen Schmerz, aber auch zuweilen hoffnungsvollere Gefühle zum Ausdruck bringen. Die unterschiedliche historische und politische Kontexte beleuchtende Geschichte erzählt nicht nur von einem beeindruckenden Menschen und Leben, sondern wir erfahren auch viel über die internationalen Vernetzungen und Unterstützung Aktionen von Anarchist*innen und Sozialist*innen, wie auch über die immer wieder von tödlicher Gewalt geprägten Spannungen zwischen sowjetkommunistischen, sozialistischen und anarchistischen Gruppierungen.

Von anderen Kämpfen, aber einer ebenso bewegten Geschichte erzählt uns "Pierre Goldman. Das Leben eines Anderen" des Franzosen Emmanuel Moynot. Der Band gibt uns einen spannenden Einblick in die linke Szene im Nachkriegsfrankreich und berichtet über den titelgebenden jüdischen Antifaschisten, kurzzeitigen Guerillero und Gangster Pierre Goldman. Dieser wurde in den 1970ern für einen Doppelmord verurteilt, in zweiter Instanz aber freigesprochen, drei Jahre später unter mysteriösen Umständen ermordet und mutierte spätestens da zu einer Ikone. Moynot präsentiert uns – meist basierend auf Aufzeichnungen Goldmans in der Ichperspektive verfasst – einsteigend mit der von Tausenden bevölkerten Beerdigung, Goldmans Leben, seine Überfälle, die Umstände der ihm angelasteten Morde und vor allem ausführlich die beiden Gerichtsprozesse. Er unterbricht seine Erzählung zudem mit zahlreichen Interviews mit Weggenoss*innen Goldmans. Durch sie erhalten wir sowohl einen sehr lebendigen Zugang zu den damaligen linken Debatten und Kämpfen (Algerien, die französischen Rechtsextremen, Arbeitskämpfe und Mai 1968, aber auch Lateinamerika und Naher Osten) wie zur faszinierenden Figur Goldman. Der Comic ist wohl auch unter Auslassung der Interviews gut lesbar und spannend, aber gerade die Verbindung der verschiedenen Text-Bild-Gattungen (auch die Interviewteile sind mit abgezeichneten Dokumenten und Fotos reich bebildert) machen das Buch zu einem hochspannenden Zeitfenster.

Vom spanischen Partisanenkampf erzählt auch "Verdad" der Italienerin Lorena Canottiere. Die Autorin schildert sehr poetisch das Leben einer hier fiktiven spanischen Kämpferin, die getrieben von einem Bild ihrer Mutter, das diese auf dem Monte Verità zeigt, die Freiheit sucht und im Kampf schwer verwundet wird. Was am mit Farbstift und Kreide gezeichneten Werk sofort ins Auge springt, ist die besondere Farbgebung, die vorwiegend in Primärfarben gehalten ist. Canottiere spielt mit einer Bandbreite von Zeichenstilen, die verschiedene Zeitebenen und Erzählstränge, aber vor allem emotionale Zustände zum Ausdruck bringen. Erzählt wird verschachtelt und die zwischen verschiedenen Zeitebenen springende Handlung wird durchbrochen und angereichert durch Legenden und lyrische Geschichten, die die Realität kommentieren und durchdringen. Formal ist die Geschichte geschickt in einem sehr freien Seitenaufbau dargestellt, was viel erzählerische Freiheit bringt und doch nie unruhig wird. Völlig überzeugt mich das Buch aber nicht: Die kindlichen Zeichnungen (Canottiere ist auch Kinderbuchillustratorin) geben dem Ganzen eine gewisse Naivität, die es zwar ermöglicht, auch den kindlichen Wünschen und Ängsten der Protagonistin auf die Spur zu kommen, diese wird dadurch aber auch ein bisschen infantilisiert und ihrer Stärke beraubt. Auch dass die Autorin offenbar von Monte Verità begeistert ist und sehr ausführlich historisch darüber berichtet, passt zu diesem naiven, auch entpolitisierenden Zug. Nichtsdestotrotz ein wirklich schönes

Werk, dessen Bildwelten zum langen Betrachten einladen.

Zum Schluss soll noch auf ein Werk des österreichischen Künstlers Thomas Fatzinek hingewiesen werden, der bei Bahoe Books einige Comics über antifaschistische Kämpfe veröffentlichte. Am meisten beeindruckt mich sein Buch "Als die Nacht begann...", das einem jungen Wiener Arbeiter in den sog. „Februaraufstand“ des sozialdemokratischen Schutzbundes gegen den austrofaschistischen Ständestaat 1934 folgt. Fatzinek arbeitet durchgehend – und das gibt der Erzählung eine ganz besondere Kraft – mit Linolschnitten. Er steht damit nicht nur in einer sehr langen Tradition politischer Karikaturen, sondern v.a. auch in derjenigen der politischen Holzschnitt-Erzählungen (im Englischen als "Woodcut Novels" bezeichnet), wie sie in der Zwischenkriegszeit von Künstlern wie Frans Masereel, Lynd Ward oder Clément Moreau verfasst wurden. Für alle, die sich für österreichische Sozialgeschichte interessieren, ein besonderes Fundstück.

Wohl alle der hier vorgestellten Comics sind auch für eine Auseinandersetzung im pädagogischen Kontext geeignet. Nicht nur können über sie Einblicke in historische Situationen, politische Kämpfe, interessante Persönlichkeiten und die Kraft des Widerstandes gegen Herrschaft und des Ringens um die Herstellung von Gerechtigkeit gewonnen werden, die zu Diskussionen und weiteren Recherchen anregen. Sie laden zudem dazu ein, unterschiedliche Repräsentationsformen zu analysieren: Aus welcher

Perspektive wird geschrieben und gezeichnet? Welche Ereignisse/Personen/Konstellationen werden über Bild und/oder Text miteinander verknüpft? Über welche Bilder wird Gewalt, über welche Widerstand vermittelt? Wie wird auch das Gefühlsleben der Protagonist*innen sichtbar gemacht? Was wird nicht erzählt? Was ereignet sich zwischen den Bildern in den Köpfen der Betrachter*innen?

Es lohnt sich ein Blick in das weitere Programm des Verlags. Zu wünschen wäre, dass dieser zukünftig auch noch einen stärkeren Fokus auf feministische Kämpfe und Kämpfer*innen legte.

Literatur

Marcelo D'Saete (2019): Angola Janga. Eine Geschichte von Freiheit. Wien: Bahoe Books. Aus dem brasilianischen Portugiesisch von Lea Hübner.

Marcelo D'Saete (2017): Cumbe. Wien: Bahoe Books. Aus dem brasilianischen Portugiesisch von Lea Hübner.

Agustín Comotto (2019): Simón Radowitzky. Vom Shtetl zum Freiheitskämpfer. Wien: Bahoe Books. Aus dem argentinischen Spanisch von Lea Hübner.

Emmanuel Moynot (2019): Pierre Goldman. Das Leben eines Anderen. Wien: Bahoe Books. Aus dem Französischen von Karl Neumayer.

Lorena Canottiere (2017): Verdad. Wien: Bahoe Books. Aus dem Italienischen von Georg Fingerlos.

Thomas Fatzinek (2016): Als die Nacht begann... Wien: Bahoe Books.

Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung

Von Tanja Kleeh

Der 2018 erschienene Sammelband „Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung“ wirft unterschiedliche Perspektiven auf das Forschungsfeld. Comic- und Animationsforschung. Da in der vorliegenden Ausgabe „Lernen aus der Geschichte“ der Schwerpunkt auf Comics liegt, werden hauptsächlich die Beiträge zur Comicforschung einer näheren Betrachtung unterzogen.

Die Herausgeber*innen beschäftigten sich bereits in der Einführung mit der Medienästhetik von Animation und Comics. Diese weisen offenkundige Parallelen auf, „denen jedoch bislang in der jeweils einschlägigen Forschung kaum angemessene Aufmerksamkeit gewidmet wurde“ (S.1). Besonderes Augenmerk liegt für die Autor*innen auf der Gemachtheit. Da Comic und Animation diese als „handgemachte“ Medienform ihre Entstehung stärker offenlegten, reflektierten sie diese besonders eindrücklich, so die Verfasser*innen. Im Falle des Comics führe auch „das komplexe Zusammentreffen von Bild und Text“ (S.3) zu einer Offenlegung des Konstruktionscharakters.

Ein historisches Beispiel hat Christina Meyer in ihrem Aufsatz „,Noch besser, bunter und mehr davon‘. Comicproduktion und Comicästhetik im 19. Jahrhundert“ gewählt. Hierbei analysiert Meyer zwei Zeitungsc-

micserien aus dem New York Journal, um „die Gemachtheit der populären Comics im 19. Jahrhundert aufzufächern“ (S.152). Die beiden Comicserien werden sowohl auf inhaltlicher als auch auf zeichnerischer Ebene analysiert. Dabei berücksichtigt Meyer nicht nur, wie gezeichnet wird, sondern auch was, d.h. wiederkehrende Figuren, Gegenstände und ähnliche Elemente. Analysegegenstand sind auch Farbgebungen sowie die Kleidung der Figuren. Dem Text sind einige Abbildungen beigelegt, so dass Leser*innen gut nachvollziehen können, was überhaupt Gegenstand des Textes ist.

Ebenfalls einem speziellen Feld widmet sich Nina Heindl. Unter dem Titel „Opazität und Transparenz. Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen“. Nach einer Vorstellung des Werkes von Ware erläutert Heindl, wie sie den Begriff der „Poiesis“ (produktives Schaffen) versteht und anwendet. Dies zeichne sich dadurch aus, dass etwa Spuren des Arbeitsprozesses am Werk erkennbar seien. Entsprechend vergleicht Heindl drei Werke – „Building Stories“, „Touch Sensitive“ und „Moving Images“ – bezüglich ihrer Gemachtheit. Der Autorin zufolge wird diese „durch verschiedene Strategien reflektiert und durch Verweise auf die Entstehungsvorgänge im späteren Rezeptionsprozess erfahrbar gemacht“ (S.199).

Für Historiker*innen bzw. die historische Bildungsarbeit von besonderem Interesse ist sicherlich der Aufsatz „Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird“ von Christine Gunder-

mann. Sie erarbeitet darin sieben Modi der Inszenierung von Geschichtlichkeit im Comic. Zuvor jedoch erörtert die Autorin die Frage nach der historischen Authentizität. Nach einer kurzen, kritischen Auseinandersetzung mit dem Konzept selbst stellt Gundermann fest, dass Authentizität als Erlebnis im Moment der Kommunikation entsteht und nicht als Qualität eines Objektes verstanden werden muss bzw. kann. Im Comic habe Authentizität zudem fast immer „mit der Suche oder Sehnsucht nach dem ‚Echten‘ und der ‚wahren Geschichte‘“ zu tun (S.261).

Zu den bereits erwähnten sieben Modi, um historische Authentizität im Comic herzustellen, zählen laut Christine Gundermann beispielsweise bildliche Vergangenheitsmarker. Dazu zählt die Autorin bekannte Persönlichkeiten der Geschichte und Gebäude, „die so bekannt sind, dass sie leicht wiederzuerkennen sind“ (S.263). Mit historischen Ereignissen könne, so Gundermann, die Handlung in Zeit und Raum verortet werden. Gleichzeitig werde so Authentizität erzeugt, die auf die (noch unerzählte) Geschichte übertragen werden kann. Unterstrichen werden die Thesen nicht nur durch Beispiele wie „drüben!“ (2009) von Simon Schwartz, sondern auch die Abbildung ausgewählter Titelbilder. Auch hier helfen die Abbildungen im Aufsatz den Leser*innen, den Gedankengang der Autorin zu verfolgen und eigene Rückschlüsse zu führen.

Ein weiterer der Modi ist die Präsenz der Autor*innen bzw. von Zeitzeug*innen. Vor allem die Zeitzeug*innen, die ihre Ge-

schichte selbst erzählen, erzeugen bei der Leserschaft Authentizität. Wie immer im Umgang mit Dokumenten von Zeitzeug*innen sind diese jedoch mit der gebotenen Quellenkritik zu lesen.

Insgesamt bietet „Ästhetik des Gemachten“ einen umfangreichen Blick auf den momentanen Stand der Comicforschung. Einsteiger*innen in die Thematik erhalten einen guten Überblick. Da die einzelnen Beiträge sehr spezifisch sind, können aber auch bereits erfahrenere Leser*innen neue Erkenntnisse gewinnen. Für die historisch-politische Bildungsarbeit können vor allem die im Beitrag herausgearbeiteten Aufsätze nützlich sein.

Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina, Jan-Noël Thon (Hrsg.): Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung, De Gruyter, 2018, 89,95€.

Comic – Film – Gender

Von Lucas Frings

Die Comicforschung als Teildisziplin steht in ihrer Entstehung naturgemäß in einem Verhältnis zu anderen Disziplinen, insbesondere zu Literatur-, Kunst-, Kultur- und Geschichtswissenschaft. Im Zuge der zunehmenden akademischen Auseinandersetzung mit Comics, bilden sich Verbindungen zu weiteren Feldern, in „Comic – Film – Gender“ der Genderforschung, oder wie Véronique Sina es formuliert: „Medienwissenschaftliche Comicforschung trifft genderorientierte Medienwissenschaft“ (S.14).

Im theoretischen Teil der Monographie setzt sich Sina mit der „(hyper-)mediale[n] Beschaffenheit des Comics (S.29), also Aufbau, Bild-Text-Beziehung, Zeichenstilen und dem Verhältnis von Comic und Gender auseinander. Anschließend untersucht sie in drei Kapiteln die Filme „Sin City“, „Immortel“ und als Superheld*innenfilme die Reihe „Kick Ass“ auf ihre (De-)Konstruktion von normativen Geschlechterbildern.

Sina bezieht sich für ihre Untersuchung, wie Gender in Medien, hier eben speziell im Comicfilm, reproduziert wird, primär auf Judith Butlers Verständnis von Performativität. Danach kann nichts beschrieben werden ohne auf vorhandene Diskurse zurückzugreifen, es bleibe ein „permanentes Zitieren bzw. zwanghaftes Wiederholen hegemonialer Normen und geschlechtlicher Identitäten“ (S.16). Sina fragt wie Medien die Kategorie Gender konstituieren und reproduzieren als auch andersherum, wie

auf Geschlecht bezogene gesellschaftliche Machtkonstruktionen Medien beeinflussen.

Dabei hätten Comics vor allem durch die Mittel Reduktion und Überzeichnung die Möglichkeit bestehende Genderstereotype zu reproduzieren und gleichzeitig durch sichtbare Übertreibung zu konterkarieren. Sie schreibt Comics und Comicfilmen, insbesondere über ihre Ästhetik, dabei ein subversives Potential zu. Anders als nichtanimierte Filme könne der Comicfilm die Schaffung einer Figur samt ihrer Konstruiertheit und Zuschreibungen sichtbar machen. So werde etwa durch die Wiederholung derselben Figur in aufeinanderfolgenden Panels bei gleichzeitiger Überzeichnung bzw. Verwandlung die Inszenierung von Genderrollen deutlich.

Bei ihrem ersten Beispiel, dem Comicfilm „Sin City“ bzw. der Comicreihe von Frank Miller als Vorlage, finde sich die Remedialisierung von Comicästhetik, die künstliche Konstruktionen, hier eben von Geschlechtsidentität, aufzeigen könne. In den, voneinander getrennten, surrealen Geschichten in „Sin City“ sei dies insbesondere die parodiehafte Überspitzung heteronormativer Geschlechterrollen. Dies mache den Film zu einer „subversive[n] Repräsentationsform“ (S. 126).

„Immortel“ beruht ebenfalls auf einer Comicvorlage. Seine zentralen Figuren besitzen keine normative Geschlechteridentität, diese ist hybrid. Allerdings versuchen mehrere Akteur*innen ihnen einen eindeutige, normierte Identität aufzuerlegen. Das zeigt

sich sehr gut an der Figur Jill, die durch medizinische Mittel und Experimente ihre Vergangenheit vergessen soll um durch gegenwärtige Geschlechterzuweisungen in einen eindeutigen weiblichen Körper gezwängt zu werden. So wird die biologische Kategorie als „durch soziokulturelle Normierung und gewaltsame Disziplinierung erschaffenes Konstrukt ohne fixen Ursprung oder ‚natürlichen‘ Ausgangspunkt“ (S.188) gezeigt.

Wo die Repräsentationsformen in diesen beiden Filme Geschlecht als Kategorie dekonstruieren, bietet Véronique Sina im folgenden Kapitel mit den Comicfilmen „Kick Ass“ und Kick Ass 2“ ein Gegenbeispiel. Zwar ständen die Protagonist*innen auf den ersten Blick im Widerspruch zu heteronormativen Bildern, eine tiefere Subversion finde jedoch nicht statt. Die Filme hindurch ziehe sich ein Bild von „normalen“, heterosexuellen Figuren und Beziehungen. Zwar werde Sexualität und Abweichungen von gesellschaftlichen Normen verhandelt, sie blieben aber eben als Abweichungen sichtbar. Am krönenden Ende stehe jedoch der Protagonist Dave, der die ihm zugeschriebene Homosexualität ablegt und zur heterosexuellen Liebesbeziehung und „neu gewonnene[r] Potenz und (heterosexuelle[r]) Männhaftigkeit“ (S.243) findet und so seine Opferrolle verliert. Die hier teilweise versuchte Untergrabung von Geschlechterrollen schlägt ins Gegenteil und verfestigt diese umso mehr.

Véronique Sina kann an ihren drei Beispielen differenziert belegen, dass Medien und Gender in einer wechselseitigen, sich repro-

duzierenden Beziehung stehen. Die ersten beiden Beispiele zeigen das subversive Potential von Comics und Comicfilmen in Bezug auf Geschlechteridentitäten auf. Dabei sticht besonders die ausführliche formalästhetische Analyse hervor. Filmstills illustrieren durchgehend die Aspekte die Sina bespricht, wie idealisierte Weiblichkeit und Männlichkeit oder visuelle Entfremdungsaspekte.

Angesichts der stringenten Argumentation und der zahlreichen Belege ist der Dissertationscharakter spürbar, eine leichte Lektüre ist „Comic – Film – Gender“ nicht. Bei allem Bemühen, Theorien verständlich zu machen und Storylines wiederzugeben, erleichtern es ein Verständnis von Performativität, Medialität und der Kategorie Gender sowie das Schauen der Filme den Gedankengängen Sinas zu folgen. Auch die Auswahl der drei Beispiele wird nicht klar, insbesondere bei den „Kick Ass“-Filmen. Ohne Zweifel ist „Comic – Film – Gender“ aber eine Untersuchung, die hervorragende Vorarbeit für die Analyse weiterer Comicfilme bietet.

Sina, Véronique: Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm, Bielefeld 2016, 34,95€.

Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen.

Von Lucas Frings

Der 2017 erschienene Sammelband „Geschichte im Comic“ ist der Tagungsband der 10. ComFor-Jahrestagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), die im September 2015 in Frankfurt/Main stattfand. Allerdings repräsentieren die 23 Beiträge im Band, fünf davon auf Englisch, bei weitem nicht den Umfang und die thematische Vielfalt der dreitägigen Tagung. Er bringt wichtige Akteur*innen der akademischen Comicforschung zusammen, die sich im ersten Teil an einer Analyse der Beziehung von Geschichte/ Geschichtsschreibung und Comics versuchen und sich im zweiten Kapitel den Erzählweisen widmen. In den zwei folgenden Kapiteln, unterteilt in „Von der Antike bis ins 20. Jahrhundert: Geschichte als Stoff“ und „Ansichten von Krieg und Frieden im 20. Jahrhundert“, untersuchen die Autor*innen überwiegend einzelne Comics oder regional und zeitlich abgesteckte Comicveröffentlichungen. Insbesondere aus den letzten beiden Kapiteln werden an dieser Stelle Beiträge nur exemplarisch angeführt.

Einleitend charakterisiert Bernd Dolle-Weinkauff „historische Comics“ als Genre, wobei er den Blick auf die Beziehung zu Romanen und historischen Fachbüchern wirft. Comics würden Geschichte nicht erforschen, sondern Geschichtswissen popularisieren. Anhand zahlreicher Roman- und Comicbeispiele zum Verhältnis von Fakt und Fiktion

arbeitet Dolle-Weinkauff heraus, dass es weniger die historische Genauigkeit, bekannte Personen oder Schauplätze seien, die einen „historischen Comic“ ausmachen als das Narrationskonzept, dass in einem authentifizierten Rahmen fiktive Charaktere und Handlungen zulässt.

Wie auch schon Dolle-Weinkauff bezieht sich Christine Gundermann auf Hans-Jürgen Pandel, der als erster deutscher Geschichtsdidaktiker eine Typologie von Geschichtscomics erstellte. Sie erweitert diese jedoch und führt Comic-Groteske, Comic-Parodie, Autobiografie, Comic-Nacherzählung, Quellencomics, Comic-Reportagen, die historisierende Abenteuerimagination und das Epochalepos auf. Gundermann weist darauf hin, dass diese Typologien, wie auch die Comicforschung selbst, im Spannungsfeld zwischen Literatur- und Geschichtswissenschaft stehen. Zuletzt berührt sie den für Geschichtscomic elementaren Aspekt der Authentizität, der in seiner Verwendung mittlerweile als „gefühlte Echtheit“ (S.36) verstanden wird. Eine Wahrnehmung, die ein Comic eigentlich in seinem Format widerspricht. Erneut nach Pandel lässt sich dabei zwischen Personen- und Ereignisauthentizität (eine Person hat real existiert), Typenauthentizität (die Person ist fiktiv, vereint aber zeittypische Eigenschaften), Repräsentationsauthentizität (fiktive Elemente sind nach Forschungsstand repräsentativ) und Erlebnisauthentizität (Emotionen der Figur sind akkurat wiedergegeben) unterscheiden.

Jörn Ahrens erarbeitet neun Thesen, um die

Fähigkeit von Comics zur Entstehung von Geschichtsbildern zu bewerten. So sei im Vergleich zum Film, die verhältnismäßige Gestaltungsbeschränktheit von Comics ein Vorteil. Sie könne sich dem Authentizitäts-sog des Kinos verwehren und somit eine Distanz zum Dargestellten aufbauen und die Lesenden anleiten weiterzudenken.

Den Comicautor*innen widmet sich Tanja Zimmermann, anhand mehrerer Comics, in denen diese als „Reporter und Seher“ (S.77) in ihren Geschichten auftreten, als Mediator*in zwischen Menschen und ihren Erzählungen. Zimmermann stellt dabei eine weitere Kompetenz von Comics heraus, sie könnten dynamisch vom „Historischen ins Poetische und aus dem Dokumentarischen ins Fiktiv-Imaginäre“ (S.92) wechseln und seien so geeignet gegenläufige Perspektiven und schwer Sag- und Zeigbares, Grauen und Traumata darzustellen.

Narration in Comics zur DDR-Geschichte untersucht Carolin Führer und unterscheidet zwischen Objekt-Authentizität (bei Pandel: Ereignisauthentizität), Individual-Authentizität (bei Pandel: Personenauthentizität) und der unzuverlässigen Authentizität. Objekt-Authentizität, die auf weitreichend bekannte Ereignisse oder Bilder zurückzugreifen muss, um Authentizitätsgefühle zu schaffen, bleibt eben dadurch stets in Meistererzählungen gefangen. Die unzuverlässige Authentizität hingegen schafft es, mit diesen Narrativen zu brechen. Im Comic „Treibsand“ spielen dafür etwa Erinnerungslücken des Journalisten und Protagonisten Sandman oder

Unklarheit über Glaubwürdigkeit und Repräsentativität seiner Interviewpartner*innen eine Rolle. Ein Authentizitätsgefühl kann jedoch genau durch die Lücken und Fragen nach kollektiver Erinnerung hergestellt werden.

Der erste Beitrag mit Fokus auf ein Comicprodukt ist Maximilian Görmars Blick auf De- und Rekonstruktion anhand einer Ausgabe der DDR-Comiczeitschrift „Mosaik“ von 1966. In der Geschichte geht es um ein römisches Säulenmonument mit historischer Darstellung, dem die Protagonisten eine Säule mit einer Alternativerzählung entgegensetzen, in der ihrem Freund eine andere, angemessenere Rolle zukommt. Dabei, so stellt Görmar heraus, werden von ihnen mehrere Fähigkeiten – Sachkompetenz, Medienkompetenz und Empathiefähigkeit – angewandt. Zugleich steckt in der Geschichte, der DDR-Geschichtspolitik folgend, ein Akt gegen die herrschende Klasse und die Unterstützung von Unterdrückten.

Matthias Harbecks Auseinandersetzung mit dem Comic als Gegenstand der historischen Stereotypenforschung zeigt die zeitlich kaum gebrochene Reproduktion von ähnlichen Bildern von Afrika(ner*innen) in westlichen Comics, wie im „MAD-Magazin“, „Tim im Kongo“ oder aktuellen „Superman“-Heften. Die Akteur*innen sind häufig halbnackt, eine Binnendifferenzierung des Kontinents findet kaum statt und selbst positive Bilder bleiben vorurteilsbeladen. In diesem Sinne könnten Comicmacher*innen bei Fragen nach Repräsentanz bestimmter Gruppen und Machtverhältnissen von der

Stereotypenforschung profitieren.

In „Bildergeschichten gegen den Krieg“ schaut Sylvia Kesper-Biermann auf Comics und Friedensbewegungen in den 1970er und 1980er Jahren. Häufig wurden dabei Raubcomics verbreitet, bei denen Panels aus bekannten Comics neu zusammengestellt und umgetextet wurden. So entstand 1983 „Asterix in Bombenstimmung“ aus der westdeutschen Friedensbewegung, in dem Ronald Reagan als Imperator Raketen im gallischen Wald positionieren will. Dieser Band ist jedoch auch stark selbstreferenziell, er beschreibt die Organisation und Auseinandersetzung über Widerstandsformen, und thematisiert die Abwesenheit der Frauen in Panels.

Der Sammelband ist ein wichtiges Werk für die Entwicklung der Comicforschung, was sich vielleicht auch dadurch zeigt, dass er mittlerweile vergriffen ist. Positiv hervorzuheben ist, dass die theoretischen Beiträge in den ersten beiden Kapiteln überwiegend niedrigschwellig an Grundbegriffe und Spannungsfelder der Comicforschung heranführen und für diese auch „klassische“ geschichtsdidaktische Modelle heranziehen. Dazu bietet die Vielzahl der enger zugeschnittenen Analysen konkreter Comicprodukte eine beeindruckende thematische Bandbreite. Das Verhältnis von Comics zu und die Verhandlung von Authentizität(sstrategien) und die Verortung zwischen Geschichtswissenschaft und Literaturwissenschaft ziehen sich durch eine Vielzahl der Beiträge, so dass sich manche Erkenntnisse wiederholen. Allerdings haben die Autor*innen ver-

sucht, diese Überschneidungen kenntlich zu machen und nehmen zum Teil aufeinander Bezug.

Mit den Abbildungen aus den jeweiligen Comics bemüht sich der Sammelband zwar die Analyse zu illustrieren, dennoch zeigt sich hier ein grundsätzliches Problem von Veröffentlichungen der Comicforschung. Die mehreren Ebenen eines Comics wiederzugeben und Erkenntnisse zu belegen ist in geschriebener Form schwer. Wo bei Vorträgen Analysen anhand von Bildpräsentationen unmittelbar deutlich werden, bleiben hier die Möglichkeiten eingeschränkt.

Dolle-Weinkauff, Bernd (Hg.): Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen, Berlin 2017. Vergriffen.

APuZ „Comics“ (2014)

Von Tanja Kleeh

Die 2014 erschienene Aus Politik und Zeitgeschichte mit dem schlichten Titel „Comics“ geht der Frage nach, was Comics eigentlich sind, wie in Comics erzählt wird und welche Anforderungen an ihre Leser*innen gestellt werden (S.2). Dabei finden die Autor*innen unterschiedliche Zugangswege zum Thema.

Einen kreativen Zugang wählt Scott McCloud, der seinen Beitrag „Was ist ein Comic?“ als eben solchen präsentiert. McCloud versucht, eine möglichst allumfassende Definition zu finden. Er erzählt von eigenen Erfahrungen mit Comics. Den Weg zur Definition geht er über Verweise auf Will Eisner¹. Laut Eisner sei ein Comic „sequenzielle Kunst“: Ein Bild allein ist nichts anderes als ein Bild, in der Sequenz – der Abfolge von mindestens zwei Bildern – verwandelt sich das Bild in „die Kunst des Comics“ (S.7). McCloud weist zudem darauf hin, dass zwischen Form und Inhalt zu trennen sei. Er grenzt so Comics beispielsweise zum animierten Film ab. Letztendlich sind Comics – laut McCloud – „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (S.10).

Ähnlich wie McCloud versucht auch Thierry Groensteen zu ergründen, was ein Comic eigentlich ist. Sein Aufsatz „Zwischen Literatur und Kunst: Erzählen im Comic“ ist dabei

¹ Will Eisner: Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art, Comic Press Verlag 1995.

jedoch mehr der Frage nach der Literaturform an sich gewidmet. Groensteen spricht von einem „interaktiven Hypermedium“ (S.35). Der Comic sei ein Hybrid, da er mit der Sprache des Wortes und der Bildsprache zwei unterschiedliche Sprachen verbindet. Dabei sind das Geschriebene und das Gezeichnete fein voneinander zu trennen, wie Groensteen betont. Den Bildern misst er jedoch erhebliche Bedeutung bei, wie durch die ausführlichen Erläuterungen der Bildanalyse im Rahmen seines Beitrages deutlich wird.

Der allgemeinen Entwicklung des Comics folgt Andreas C. Knigge in seinem Essay „KLONK, BOING, WUSCH!!! Eine kurze Kulturgeschichte des Comics“. Knigge zufolge seien dies stets auch „Spiegel gesellschaftlicher Befindlichkeit und konservieren Ängste, Nöte und die Träume ihrer Epoche“ (S.12). Knigge zeichnet die historischen Entwicklungen ebenso nach wie die inhaltlichen Linien. Amerikanische Superheldencomics werden „schnell zum die Comics dominierenden Thema“ (S.11). Anfänglich noch in Zeitungen als „Strips“ über mehrere Ausgaben erzählt, erscheinen 1933 die ersten Comicbooks. Mit deren Verbreitung verschiebt sich auch das Zielpublikum: Während die Comicstrips eher auf Erwachsene zielen, erreichen die Comicbooks vor allem jugendliche Leser*innen. Eine Sonderform des Comics stellt Jacqueline Berndt vor. In „Manga ist nicht gleich Manga: Plädoyer für eine Differenzierung“ wird die aus Japan stammende Form des Comics näher erläutert. Berndt verweist auf

unterschiedliche Stile und woran diese im Besonderen erkannt werden können.

Stephan Packard geht in seinem Aufsatz der Frage nach, wie Comics politisch sein können. Neben expliziten Beispielen wie „Maus“ wendet Packard den Blick jedoch auf die scheinbar unpolitisch anmutenden, die nicht offensichtlich von politischer Relevanz sind. Als Beispiel wählt Packard unter anderem die Geschichten um Dagobert Duck, „der in seinem Geld schwimmt und dem die halbe Welt gehört, während er die andere Hälfte gerade erobert“ (S.17). Eine eindeutige Interpretation – im Falle von Dagobert Duck etwa als Kapitalismuskritik oder Helden des Kapitalismus – sei jedoch nicht möglich. Es gilt, so Packard, den Kontext der Symboliken zu beachten, denn „gerade indem sie mit [diesen] einfachen Zuordnungen brechen, indem sie der politischen Topik ihre sprachlichen, bildlichen und semantischen Allgemeinplätze entwenden, eröffnen sie ein neues Feld für Politik in einem weiteren und tieferen Sinne“ (S.18). Auf die Frage nach Politik in Comics – thematisiert und betrieben – gebe es zwei Antworten. Zum einen gibt es die explizit politischen Comics, wie zum Beispiel zur Aufklärung über Rechtsextremismus. Zum anderen entwickle das spezifische Kunstmittel des Comics eine eigene, andere Politik als der Mainstream, beispielsweise in „300“ (S.19). Packard analysiert den Comic ausführlich hinsichtlich seiner Bildsprache und der verwendeten Stilmittel. Gerade die ästhetische Gestaltung verdiene im politischen Comic eine gesonderte Betrachtung.

Wie diese und weitere Erkenntnisse angewendet werden können, untersucht Christine Gundermann in ihrem Aufsatz „Geschichtskultur in Sprechblasen: Comics in der politisch-historischen Bildung“. Obwohl Comics seit zwanzig Jahren in der historischen Bildungsarbeit angekommen sind, finden diese laut Gundermann noch immer keinen Platz in den (Lehr-) Curricula. Dabei gibt es vor allem im Bereich Zeitgeschichte immer mehr Veröffentlichungen, meist im biografischen Rahmen angelegt. Christine Gundermann sieht darin die Möglichkeit, neue Interpretationen einer Persönlichkeit zu finden (S.24). Auch würden auf diesem Weg Personen oder Personengruppen eine Stimme verliehen, wie etwa den verfolgten Homosexuellen im Comic „Rosa Winkel“.

Einen allgemeineren Blick auf die Zeit des Nationalsozialismus bietet Martin Frenzel in seinem Beitrag „Der Holocaust im Comic“. Dabei orientiert sich der Autor überwiegend an Art Spiegelmanns „Maus“, verweist aber auch auf zahlreiche weitere Werke neueren Datums. Frenzel zeichnet die anfänglichen Diskussionen um den Comic und die aufgeworfene Frage nach, ob man den Holocaust so darstellen dürfe. Frenzel gibt zu bedenken, dass jede künstlerische-darstellerische Auseinandersetzung irgendwann an ihre Grenzen stößt. Im Falle des Comics – was sicher jedoch auch allgemeingültig gelesen werden kann – sei zu beachten, ob die grafischen, narrativen und inszenatorischen Dimensionen der Shoah angemessen sind (S.32).

Frenzel bemerkt auch, dass der Einsatz

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Zeitschrift

von Comics im pädagogischen Bereich in Deutschland noch ausbaufähig ist. Doch woher kommt dieses latente Misstrauen? Diese Frage kann Dietrich Grünewalds Beitrag „Zur Comicrezeption in Deutschland“ ein wenig beantworten. Von der anfänglichen Ablehnung über die Herausbildung einer Subkultur bis zum Einzug in „Feuilletons, Museen und Wissenschaft“ (S.46) zeichnet Grünewald die Geschichte des Comics in Deutschland nach. Dabei geht er ebenso auf die Eigenheiten der deutsch-deutschen Geschichte ein wie auf fortwährende Ablehnung von Comics.

„Comics“ bietet eine gute Heranführung an das Thema im Allgemeinen und verschafft einen Überblick, welche weiteren Themenfelder berührt werden. Insbesondere wenn persönlich keine Berührungspunkte bestehen, können aufkommende Fragen so geklärt werden. Der in jedem Beitrag ausführlich vorhandene Fußnotenapparat ermöglicht es, bei Bedarf die Lektüre zu vertiefen. Lehrer*innen und Multiplikator*innen können außerdem Anregungen für Comics jenseits des Klassikers „Maus“ finden.

Die ApuZ 33-34 „Comics“ ist online verfügbar.

Madgermanes

Von Lucas Frings

„Wir sind die ‚Madgermanes‘, eine Verballhornung von ‚Made in Germany‘“ (S.155) sagt Basilio Fernando Matola, einer der fiktiven Protagonisten in Birgit Weyhes Comic über mosambikanische Vertragsarbeiter*innen in der DDR. Im Tausch gegen Warenlieferungen in den ostafrikanischen Staat kamen zwischen 1979 und 1989 rund 20.000 von ihnen in die DDR, um in unterbesetzten Bereichen zu arbeiten. Erst 1975 hatte die kommunistische FRELIMO die Freiheit von der Kolonialmacht Portugal erkämpft und war nun die herrschende Partei. Wenngleich 1976 bereits ein Bürgerkrieg mit der konservativen RENAMO ausbrach, baute Mosambik seine Verbindungen zu kommunistischen und sozialistischen Staaten aus.

Aber die Erklärung zu „Madgermanes“, die der Protagonist gibt, stimmt nur teilweise. Ursprünglich, so erklärt es die Autorin im Interview, bedeute es in dem im Süden Mosambiks gesprochenen Changana lediglich „die, die aus Deutschland gekommen sind“. Dennoch habe sich in anderen Teilen des Landes die Legende entwickelt, die Basilio wiedergibt. Der Satz bleibt im Comic unkommentiert und ist ein Beispiel für die Bedeutung, die Narrativbildung in „Madgermanes“ zukommt.

Birgit Weyhe gelingt es auf den ersten Seiten, die eigene Rolle als Autorin, die zufällig in Mosambik auf ehemalige DDR-Vertragsarbeiter*innen trifft, sowie die Entstehungsgeschichte des Comics

einzubinden. Dabei macht sie transparent, dass in „Madgermanes“ die Schilderungen von vielen Interviewpartner*innen einfließen, die Weyhe in ihren drei fiktiven Protagonist*innen zu einer Geschichte verdichtet.

In jeweils einem Kapitel erinnern sich die Protagonist*innen – José, Basilio und Anabella – an die Zeit ihrer Rekrutierung zur Arbeit in der DDR, an ihre Tätigkeiten und ihr soziales Leben dort und an die Zeit nach der deutschen Vereinigung. Die drei Perspektiven werden jeweils in einem Kapitel erzählt, wodurch sich erst mit der Zeit ein Panorama von Begegnungen mit der deutschen Bevölkerung, der Beziehung zum Herkunftsland und den politischen und militärischen Entwicklungen in Mosambik entspannt. Auch die Beziehungen zwischen den drei Personen werden mit jeder neuen Perspektive erweitert.

José, der Toni genannt wird, weil sein Chef das besser aussprechen kann, ist zurückhaltend, strebsam und bemüht sich nicht negativ aufzufallen. Er ist treuer Anhänger der FRELIMO. Basilio, Josés Mitbewohner im Wohnheim, setzt sich schnell über die strengen Regeln für Vertragsarbeiter*innen hinweg und lernt Menschen und das Nachtleben kennen. Anabella lernt die beiden nach einem Sprachkurs kennen, sie und José werden für eine Zeit ein Paar. Sie weiß nicht, was mit ihren Eltern geschehen ist, nachdem diese von der FRELIMO verschleppt wurden und sieht auch Josés SED-Treue kritisch.

Angeworben wurden die Vertragsarbeiter*innen mit großen Versprechen. Ihnen war gesagt worden, dass sie in der DDR die bestmögliche Ausbildung erhalten würden, dort Geld verdienen und mit ihrem Wissen anschließend den Fortschritt in Mosambik voranbringen könnten. Lehrer, Ingenieur und Ärztin sind die Berufswünsche der drei Protagonist*innen. Sie merken schnell, dass eine akademische Ausbildung nicht vorgesehen ist, sondern sie stattdessen als Hilfsarbeiter*innen auf Baustellen oder in der Wärmflaschenproduktion eingesetzt werden sollen. „Was soll ich später mit diesen paar blöden Handgriffen anfangen, wenn wir zurück nach Mosambik müssen?!“ fragt Anabella, flankiert von einer ratlos dreinblickenden Wärmflasche mit Gesicht (S.187).

Mit dieser Enttäuschung gehen sie und die beiden Männer unterschiedlich um. Während Basilio die Arbeit immer lockerer nimmt, belegen Anabella und José, auf einen sozio-ökonomischen Aufstieg hoffend, Volkshochschulkurse und verbringen viel Zeit in Bibliotheken. Sie müssen jedoch feststellen, dass sie weiterhin als Fremde und nicht als sozialistische Genossen angesehen werden. Als sich um die Wendezeit der Rassismus auch in körperlichen Angriffen zeigt, ist José froh, Deutschland den Rücken kehren zu können. Basilio erlebt die Übergriffe in Hoyerswerda 1991, geht zurück nach Berlin, schlägt sich als „Illegaler“ noch zwei Jahre durch bevor auch er nach Mosambik zurückkehrt. Anabella erstreitet sich eine Aufenthalts- und Arbeitsbewilligung und

macht in Deutschland Karriere als Ärztin, sie muss jedoch ihr Äußeres verändern um Rassismus auf dem Wohnungs- und Arbeitsmarkt vorzubeugen.

Die Vertragsarbeiter*innen, die nach Mosambik zurückkehren haben Schwierigkeiten sich im alt-neuen Umfeld zurechtzufinden. Das Land und die Familien sind vom Bürgerkrieg gezeichnet, gerade in ländlichen Gegenden fehlen gewisse Annehmlichkeiten des Alltags. Entweder wird ihnen vorgeworfen sich vor dem Krieg gedrückt zu haben oder aber nun zu geizig zu sein. Die Meisten gehen davon aus, dass die Vertragsarbeiter*innen wohlhabend aus Deutschland zurückkehren, da die Hälfte ihres Lohnes ihnen erst nach der Rückkehr ausgezahlt werde. Diese müssen jedoch schmerzhaft feststellen, dass sie dieses Geld nie erhalten werden, wogegen sie auch heute noch protestieren.

Der Aufbau des Comics in drei Kapiteln mit sich nach und nach ergänzenden Informationen macht die Lektüre spannend und verweist beeindruckend auf die Bedeutung von Perspektivität in Narration. Basilio fällt immer wieder mit bemühten Sinnsprüchen, wie „Nur durch Vorwärtsgehen gelangt man ans Ende der Reise“ auf, die oftmals mit Motiven von Raubtieren oder afrikanischen Holzmasken unterlegt sind, so dass die*der Leser*in geneigt sein könnte, diese Sprüche als mosambikanische Weisheiten zu verstehen. Gegen Ende des Comics, auf S. 221, zieht er dann ein deutsches Buch „Afrikanische Sprichwörter“ hervor und erklärt, die Leute hätten sich gewünscht, dass er

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Comic

„afrikanischer“ sei und er so diesem Bild hätte entsprechen wollen.

In ihrer Illustration spielt Birgit Weyhes die mehreren Ebenen des Erzählpotentials im Comic aus. „Madgermanes“ ist schlicht in der Farbgebung und vielfältig im Zeichenstil und der Motivwahl. Bei Aussichtslosigkeit werden gezeichnete Linien zu Punkte, entfremden sich zwischenmenschliche Menschen, dann werden ihre Porträts unscharf, emotional-psychisch schwere Phasen zeigen sich in verlaufenen Farben oder fahigen Pinselstrichen. Neben zahlreichen Plakaten, Abzeichen, Produkten und Postkarten als Zeitdokumente nutzt Weyhe Bilder mit Wiedererkennungswert. In „Madgermanes“ ist es Basilio, der hinter dem zerbrochenen Fenster des Wohnheims in Hoyerswerda steht. So erzeugen bekannte Motive zunächst ein Authentizitätsgefühl, verweisen jedoch umgehend auf die Narrativität der Erzählung. Auf einer weiteren Ebene bindet Weyhe Tier- und Naturmotive ein, die durch die Brechung mit den anderen Panels und durch ihre als afrikanisch aufgeladene Symbolik das Changieren von Identitäten und Fremdzuschreibungen darstellen.

An anderen Stellen gelingt es ihr durch die Einbindung bekannter Motive in nur einem Bild feinfühligem Humor einzubringen, ohne dadurch die Ernsthaftigkeit ihrer Geschichte zu unterminieren, insbesondere dort, wo das Verhältnis zu Deutschland verhandelt wird. So verwandeln sich zwei ehemalige Vertragsarbeiter, die sich nach ihrer Rückkehr in Mosambik unterhalten, in die Figuren des Goethe-Schiller-Denkmals in

Weimar. Goethe spricht „VEB Trikotragen, Karl-Marx-Stadt“ und Schiller antwortet „VEB Gummiwerke ‚Werner Lamberz‘, Thüringen“ (S.94).

Mit „Madgermanes“ ist es Birgit Weyhe gelungen, die bisher wenig beachteten Geschichten mosambikanischer Vertragsarbeiter*innen einfühlsam zu erzählen. Sie thematisiert die politischen Entwicklungen der beiden Länder und gibt Erfahrungen und Emotionen Raum, die auch über die ‚Madgermanes‘ hinaus Fragen von Ankommen, Zusammenleben, Identität und Verortung berühren. Das Zusammenwirken von kreativer und vielschichtiger Illustration mit einer mehrstimmigen Erzählung und dem Anspruch von Geschichtsvermittlung sind ein Plädoyer für das Medium Comic.

Weyhe, Birgit: Madgermanes, Avant Verlag, Berlin 2016, 24,95€.

Mauthausen

Von Tanja Kleeh

Die Graphic Novel „Mauthausen“ von Jordi Peidro erzählt das Leben, bzw. die Erlebnisse von Francisco Aura Boronat, der sich den Republikanischen Milizen im Kampf gegen Franco anschloss und nach einigen Zwischenstationen für vier Jahre im Konzentrationslager Mauthausen inhaftiert war.

Unterteilt ist die Graphic Novel in unterschiedlich lange, thematische Abschnitte, die jeweils einen Lebensabschnitt von Francisco Aura erzählen. Der Einstieg erfolgt aus der rückblickenden Perspektive, datiert in den März 2001, als Aura Studierenden seine Lebensgeschichte erzählt. Mit dem Satz „Vielleicht ist es besser, ich fange von vorne an“ (S.16) wird die historische Handlung eingeleitet. Diese setzt mit dem Spanischen Bürgerkrieg 1936 ein, in dessen Verlauf sich Aura den Verteidigern Madrids anschloss. Um den Faschisten zu entkommen, ging Francisco Aura nach Frankreich, wo er im Februar 1939 ankam. Mit Kriegsbeginn in Westeuropa schloss sich Aura den ausländischen Arbeitskompanien an. In dieser Funktion bereitete er die Festungsanlagen der der Maginot-Linie an der östlichen Grenze Frankreichs. Verteidigungssystem an der östlichen Grenze Frankreichs vor.

Nach der Invasion durch das nationalsozialistische Deutschland 1940 flieht Francisco Aura, wird jedoch aufgegriffen und kommt in das Konzentrationslager Mauthausen. Dort ist auch die Haupthandlung der Graphic Novel angesiedelt. Zeichner Jordi

Peidro lässt auch hier weiter Francisco Aura selbst sprechen, so dass „Mauthausen“ ein „authentisches“ Zeitzeugendokument wird. Gerade durch die eher außergewöhnliche Darstellung in verbildlichter Form, unterstützt von wenigen, ergänzenden Textboxen und Sprechblasen, kann das Schicksal von Francisco Aura nachverfolgt werden.

Wie die gesamten Erinnerungen ist auch die Zeit im Konzentrationslager Mauthausen zeichnerisch detailliert ausgearbeitet, wirkt dabei jedoch nie überfrachtet. Deutlich wird die Zurückhaltung des Zeichners insbesondere in der Darstellung von gefolterten und getöteten Insassen des Konzentrationslagers. Zwar sind diese deutlich als solche erkennbar, werden jedoch niemals aufdringlich oder mit besonderer Härte gezeigt. Allgemein scheint die Bildsprache mehr auf Ausdruck in den lebenden Personen sowie Symboliken zu setzen. So berichtet Francisco Aura, dass die Überlebenden bis zu 35 Todesarten in Mauthausen aufzählen konnten (S.89). Untermalt wird dies mit 35 gleichgroßen Comicbildern, die unterschiedliche Gesichter und Mimiken von Insassen zeigen sowie ein in Stücken gezeichnetes Hakenkreuz.

Beachtenswert ist auch die Farbgestaltung. Geht es um Motive wie Krieg, Misshandlungen und Folter sowie den daraus resultierenden Tod, sind die Bilder der Graphic Novel in einem rot-gelben-orangen Farbschema gehalten. Beschreibungen äußerer Zustände wie etwa der „brutale[n] Kälte“ (S.87) oder der Geschehnisse auf der Krankenstation des Konzentrationslagers sind in

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Comic

Grün-, Blau- und Grautönen gehalten.

Neben dem eigentlichen Zeitzeugenbericht von Francisco Aura und seiner Geschichte, der als Kriegsgefangener nach Mauthausen kam und sich eben als solcher erinnert, ist auch interessant, wie er auf den Holocaust blickt und wie dieser dargestellt wird. „Der Holocaust? Wir wussten nichts davon.“ (S.102) sagt Aura zu Beginn des entsprechenden Abschnittes der Graphic Novel. Jeder sei mit sich selbst beschäftigt gewesen, mit der eigenen Arbeit: „Deshalb wussten wir nicht von dem, was um uns geschah. Nicht einmal von den Gaskammern“ (S.102). Jüdische Häftlinge werden jedoch als solche von den anderen Häftlingen erkannt und auch Gewalttaten gegen diese bzw. deren Ermordung durch die SS oder die Kapos werden geschildert. Allgemein nimmt die Erinnerung an Ermordungen, aber auch an Suizide einen großen Teil der Erinnerungen Auras an das Konzentrationslager Mauthausen ein: „Jeden Tag sahen wir Tote. Die meisten starben durch Gewalt. Die Ausnahme war ein Tag ohne sie. An die ich mich erinnere, wie an den ersten Tag.“ (S.126). Die Zeichnungen unterstreichen dabei stets das Gesagte, ergänzen nichts und lassen nichts aus.

Zu den Lebenserinnerungen Francisco Auras, die in der Graphic Novel Erwähnungen finden, zählt auch die Zeit nach der Befreiung aus dem Konzentrationslager. Der Befreiung durch die Amerikaner selbst ist ein ganzes Kapitel gewidmet, auch wenn Aura sich nach eigener Aussage an diesen Tag kaum erinnert (S.165). Auch hier ist wieder

die Farbgebung auffällig: Mit der Befreiung finden sich kaum noch rote, gelbe oder orangene Farbtöne in den Zeichnungen. Es überwiegen gräuliche, bräunliche Farben, was den Bildern die Aura alter Fotografien verleiht – passend für Erinnerungen.

Der Graphic Novel ist ein kurzer Anhang mit Zahlen und Fakten zum Konzentrationslager Mauthausen beigefügt. Außerdem kommen die Kinder von Francisco Aura zu Wort. Sie beschreiben darin ihren ganz eigenen Umgang mit der Vergangenheit ihres Vaters, aber auch wie sie ihren Vater und eben seinen Umgang mit dieser Vergangenheit erlebt haben. Zudem finden sich historische Photographien von Francisco Aura und eine Abbildung seiner Deportationskarte. Diese Dokumente ergänzen den Zeitzeugenbericht sinnvoll und ermöglichen Fragen nach der Auswirkung einer solchen Lebensgeschichte bis in die Gegenwart zu erforschen. Für die Bildungsarbeit wären an dieser Stelle Leitfragen bzw. pädagogische Begleitmaterialien nützlich.

Insbesondere im Hinblick auf die Gestaltung der Bilder bleibt zu fragen, inwieweit die Graphic Novel als tatsächlicher Zeitzeugenbericht betrachtet werden kann oder lediglich als Ergänzung zu diesem. Da eine bildliche Gestaltung, die nicht von Zeitzeug*innen selbst stammt, stets auch Interpretation der Zeichner*innen enthält, besteht stets die Gefahr der Verfremdung und Eigeninterpretation durch die Gestaltenden. Wichtig ist es daher stets – wie bei jedem Zeitzeug*innenbericht – quellenkritisch heranzugehen. Werden diese Aspekte beachtet,

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Comic

eignet sich die Graphic Novel „Mauthausen“ hervorragend, einen eher ungewöhnlichen Zugang zur Thematik zu finden. Nicht nur im Unterricht kann „Mauthausen“ eine gute Ergänzung zu konventionellen Materialien sein. Sie bietet das Potential, Personen zu erreichen, die mit herkömmlichen Methoden, wie zum Beispiel verschriftlichten Zeitzeug*innenberichten, eher weniger anfangen können.

Peidro, Jordi: Mauthausen, bahoe books, 2018, 19,00€.

Unser nächstes Magazin erscheint am 25.03.2020 zur Veranstaltungsreihe „Unangepasst – Repressionserfahrungen von Frauen in der DDR“.

I M P R E S S U M

Agentur für Bildung - Geschichte, Politik und Medien e.V.

Dieffenbachstr.76

10967 Berlin

<http://www.lernen-aus-der-geschichte.de>

<http://www.agentur-bildung.de>

Projektkoordination: Ingolf Seidel

Redaktion: Lucas Frings, Tanja Kleeh, Ingolf Seidel

Die vorliegende Ausgabe unseres Magazins wird durch den Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. gefördert.

Die Beiträge dieses Magazins können für nichtkommerzielle Bildungszwecke unter Nennung der Autorin/des Autors und der Textquelle genutzt werden.