



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Imaginierte Geschichte.
Eine geschichtsdidaktische Analyse des Graphic Novels
Der Fotograf von Mauthausen“

verfasst von / submitted by

Michael Sperr

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2021 / Vienna, 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 333 313

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium
UF Deutsch
UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Philipp Mittnik

Für
meine Eltern
die jeden Schritt meines Weges liebevoll unterstützen

Vielen lieben Dank an alle
Freunde und Freundinnen, Kolleginnen und Kollegen
die meine akademische Laufbahn begleiten
insbesondere Anna und Bernd

Mein Dank gilt auch
allen Professorinnen und Professoren
und insbesondere meinem Diplomarbeitsbetreuer
Mag. Dr. Philipp Mittnik

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe. Diese Arbeit wurde bisher in dieser oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Wien, 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	7
1.1	Forschungsinteresse und -beitrag.....	8
1.2	Untersuchungsgegenstand	9
1.3	Forschungsfrage	10
1.4	Methodik.....	11
2	Gegenstandsbestimmung.....	14
2.1	Begriffsbestimmung.....	14
2.2	Entwicklungsgeschichte des Comics.....	15
2.2.1	Vorgänger und Vorgeschichte.....	15
2.2.2	Entwicklung in Amerika	17
2.2.3	Entwicklung in Europa.....	21
2.2.4	Die Etablierung der Graphic Novels	24
2.3	Die Kunstform Comic	28
2.3.1	Sequenzielle Kunst	30
2.3.2	Prinzip Bildgeschichte	32
2.3.3	Definition von ‚Comic‘	33
2.4	Formbestandteile des Comics	34
2.4.1	Layout	34
2.4.2	Perspektive und Raum.....	36
2.4.3	Zeichenstil	37
2.4.4	Zeit und Bewegung	40
2.4.5	Text, Sprache und andere Laute.....	41
2.5	Die narrative Logik des Comics.....	42
2.5.1	Die Wahrnehmungsinstanz	43

2.5.2	Die Erzählinstanz	45
2.6	Gegenstandsbestimmung des Analyseobjekts.....	47
2.6.1	Publikationsgeschichte.....	47
2.6.2	Aufbau und Umfang	47
2.6.3	Analyse der Formebene	48
2.6.4	Analyse der narratologischen Ebene	55
3	Geschichtsdarstellung in Geschichtscomics.....	58
3.1	Historische Triftigkeit in Geschichtserzählungen	58
3.1.1	Geschichtsbilder und Historienbilder	58
3.1.2	Geschichtserzählung und Wirklichkeit.....	61
3.2	Authentisierungsstrategien von Geschichtscomics	65
3.2.1	Kontextuelle Authentisierungsstrategien	66
3.2.2	Authentisierungsstrategien im Paratext.....	68
3.2.3	Authentisierungsstrategien im literarischen Text.....	68
3.2.4	Visuelle Authentisierungsstrategien	70
3.3	Historische Triftigkeit des Analyseobjekts	73
3.3.1	Analyse der Geschichtserzählung.....	73
3.3.2	Analyse der historischen Triftigkeit.....	75
3.4	Analyse der Authentisierungsstrategien	88
3.4.1	Kontextuelle Authentisierungsstrategien	88
3.4.2	Authentisierungsstrategien im Paratext	90
3.4.3	Authentisierungsstrategien im literarischen Text.....	91
3.4.4	Visuelle Authentisierungsstrategien	92
4	Geschichtskompetenz durch Comics	97
4.1	Kategorien von Geschichtscomics	97
4.1.1	Entwicklung des Kategoriensystems.....	97
4.1.2	Kategorienübersicht	99

4.1.3	Die Kategorisierungseinheiten	99
4.1.4	Das Kategorisierungssystem.....	100
4.1.5	Die unterschiedlichen Kategorien von Geschichtscomics	101
4.2	Historische Kompetenz durch Geschichtscomics.....	110
4.2.1	Historische Kompetenzen	110
4.2.2	Kompetenzen in den Kategorien von Geschichtscomics	115
4.3	Kategorisierung des Analyseobjekts	127
4.4	Kompetenzförderung durch das Analyseobjekt	128
5	Geschichtsbewusstsein	131
5.1	Dimensionen des Geschichtsbewusstseins	133
5.1.1	Dimensionen der Geschichtlichkeit	133
5.1.2	Dimensionen der Gesellschaftlichkeit	135
5.2	Analyse der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins.....	136
5.2.1	Temporalbewusstsein	136
5.2.2	Wirklichkeitsbewusstsein.....	137
5.2.3	Historizitätsbewusstsein	139
5.2.4	Identitätsbewusstsein.....	140
5.2.5	Politisches Bewusstsein	141
5.2.6	Ökonomisch-soziales Bewusstsein	142
5.2.7	Moralisches Bewusstsein	142
6	Analyseergebnisse	147
7	Conclusio.....	156
8	Verzeichnis.....	158
8.1	Literaturverzeichnis	158
8.2	Abbildungsverzeichnis.....	167
8.3	Tabellenverzeichnis.....	167

1 Einleitung

„Sie werden uns zuhören, aber... Sie werden uns wohl nie verstehen können.“

„Warum nicht?“

„Weil es keine Worte und keine Bilder geben kann, welche die Menschen verstehen lassen können, was sie nicht selbst erlebt haben.“¹

Diese Worte werden den beiden Überlebenden der Konzentrationslager des NS-Regimes Francisco Boix und Marie-Claude Vaillant-Couturier gegen Ende des Graphic Novels *Der Fotograf von Mauthausen* in den Mund gelegt. Es handelt sich dabei um die fiktiven Worte gezeichneter Figuren, die ein Gespräch führen, das in dieser Form wohl nie stattgefunden hat. Doch die Figuren basieren auf realhistorischen Personen, ein Aufeinandertreffen der Beiden ist durch eine gemeinsame Fotografie belegt² und das Gesprächsthema aufgrund des Erfahrungshorizonts und der Erlebnisumstände der Personen zumindest wahrscheinlich. Wie also gestaltet sich das Verhältnis von Wahrheit und Fiktion in Geschichte darstellenden Graphic Novels?

Betrachtet man das Zitat auf der Ebene des Wortinhalts und setzt es in selbstreflexive Beziehung zu dem Medium ‚Graphic Novel‘, dem es entnommen ist, ergibt sich eine weitere Überlegung: Wenn ein Verstehen von Vergangenem durch Worte und Bilder, den beiden Hauptbestandteilen des Mediums, ohne Erleben nicht möglich ist, welcher Mittel und Techniken bedient sich dann das Graphic Novel neben der Worte und Bilder, um sich diesem Verstehen immerhin anzunähern?

Es ist die Beantwortung dieser Fragen, die sich durch die gesamte vorliegende Arbeit zieht. Die Fragen, die hier anhand eines verkürzten Beispiels aufgeworfen wurden, sollen im Verlauf der Arbeit wiederholt gestellt und von verschiedenen Blickpunkten aus betrachtet werden, um eine umfassende Darstellung der zugrundeliegenden Prämisse zu erhalten und eine Beantwortung dieser und damit verbundener Fragen zu ermöglichen. Der Fokus liegt hierbei auf einer geschichtsdidaktischen Herangehensweise, wodurch Fragen über die Beschaffenheit des Mediums und seinem Beitrag zum Geschichtsverständnis in den Vordergrund gerückt, geschichtswissen-

¹ Salva Rubio/Pedro J. Colombo/Aintzane Landa, *Der Fotograf von Mauthausen*, Wien, 2019, 1. Auflage, S. 102–103.

² Vgl. Benito Bermejo/Judith Moser-Kroiss, *Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen*, 2007, 1. Aufl., S. 186.

schaftliche Fragestellungen wie die nach der Genauigkeit der Rekonstruktion hingegen sekundär behandelt werden

Da sich eine Beantwortung der Fragen zu Geschichte darstellenden Graphic Novels im Allgemeinen aufgrund des schier unendlichen Medienkorpus als zu umfangreich erweist, wird die Untersuchung anhand eines speziellen Untersuchungsgegenstandes durchgeführt, dem bereits erwähnten Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen*³. Die theoretische Fundierung soll dabei so gestaltet werden, dass sie auch Rückschlüsse auf ähnliche Werke ermöglicht und dadurch Vergleichbarkeit schafft. Die Analyse wird hingegen speziell mit dem vorliegenden Untersuchungsgegenstand durchgeführt, soll dabei aber so transparent und nachvollziehbar gestaltet sein, dass auch andere Geschichtscomics damit analysiert werden können.

1.1 Forschungsinteresse und -beitrag

Der Begriff ‚Geschichte‘ beinhaltet neben seiner objektiven Bedeutung von Geschehenem als *„quasi dinglicher Prozess, der unabhängig von dem menschlichen Erkenntnisvermögen zu existieren scheint“*⁴ auch eine subjektive Ebene, die Darstellung dieses Geschehens in der Erzählung als *„sprachliches Gebilde, eine sprachliche Konstruktion auf der Basis von Spuren in Quellen.“*⁵ Auch Medien sind als sprachliche Konstrukte zu verstehen, von denen sich unzählige auf Quellen beziehen und dadurch Geschichte darstellen. Zahlreich sind auch die wissenschaftlichen Untersuchungen zur Geschichtsdarstellung in Medien, wobei sich der Großteil der Untersuchungen mit textlichen, auditiven und audiovisuellen Medien befasst.⁶

Bei Comics und Graphic Novels hingegen handelt es sich um Medien, die von historischen Wissenschaften erst seit den 1990ern als Forschungsgegenstand behandelt werden und deren Aufarbeitung noch große Lücken aufweist. Während sich einige umfangreiche Arbeiten mit der Geschichtsdarstellung in Comics im Allgemeinen beschäftigen und das Paradebeispiel für einen gelungenen Geschichtscomic, *Maus*⁷

³ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*.

⁴ Hans-Jürgen Pandel, *Geschichte*, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl., hier S. 79.

⁵ Ebenda, S. 80.

⁶ Vgl. Gerald Munier, *Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*. Zugl.: Bielefeld, Univ., Diss., 2000, Hannover, 2000, S. 12–13.

⁷ Art Spiegelman, *Die vollständige Maus: Die Geschichte eines Überlebenden*, Frankfurt am Main, Mai 2017, 11. Auflage.

von Art Spiegelman, bereits umfassend und von vielen Blickwinkeln her beleuchtet wurde, so ist die Anzahl an Untersuchungen zu anderen spezifischen Werken geradezu verschwindend gering.⁸ Dabei zeigt doch gerade die große Heterogenität innerhalb der Medienlandschaft ‚Geschichtscomics‘ die Notwendigkeit spezifischer wissenschaftlicher Betrachtungen einzelner Werke auf. Diese Arbeit ist ein Baustein, der zur Füllung dieser wissenschaftlichen Lücke beiträgt und gleichzeitig als Anregung und Anleitung für weitere werksspezifische Untersuchungen dienen soll.

1.2 Untersuchungsgegenstand

Das Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* ist aus mehreren Gründen ideal für eine geschichtsdidaktische Untersuchung geeignet:

Durch seine Erstveröffentlichung in französischer Sprache im Jahr 2017⁹ und in deutscher Sprache im Jahr 2019¹⁰ gehört es zu den jüngeren Werken im Bereich der historischen Graphic Novels. Aufgrund der Aktualität der Veröffentlichung ist das Werk bisher noch keiner wissenschaftlichen Untersuchung unterzogen worden. Die Untersuchung bezieht sich, so nicht anders angegeben, auf die deutsche Ausgabe.

Die Veröffentlichung wurde von mehreren anerkannten Institutionen der Geschichtsaufarbeitung und Kulturförderung wie der KZ-Gedenkstätte Mauthausen unterstützt und bietet neben dem literarischen Text auch ein historisches Dossier anerkannter Historiker. Dadurch ist zu erwarten, dass die wissenschaftlichen Narrative dieser Institutionen und Historiker auch im literarischen Teil ernstgenommen werden und diesen zumindest nicht widersprechen.

Der literarische Teil des Graphic Novels befasst sich mit einem Lebensabschnitt einer realen historischen Person, dem Spanier Francisco Boix, der im Januar 1941 in das Konzentrationslager Mauthausen deportiert wurde. Seine Lebensgeschichte ist gut dokumentiert und von der Fachliteratur aufgearbeitet, wodurch Rückschlüsse von der historischen Forschung auf das literarische Werk gezogen werden können. Insbesondere die zahlreichen fotografischen Zeugnisse, die auf seine Leidenschaft für das Fotografieren, seine Arbeit im Erkennungsdienst und seinen Einsatz zur Sicherung des Materials zurückzuführen sind, stellen einen nicht zu unterschätzenden

⁸ Vgl. René Mounajed, *Geschichte in Sequenzen: Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*, Frankfurt a.M, 2009, 1st, New ed., S. 82–84.

⁹ Salva Rubio/Pedro J. Colombo/Aintzane Landa, *Le photographe de Mauthausen*, Brüssel, 2017.

¹⁰ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*.

Quellenbestand dar, auf den das Graphic Novel Bezug nimmt. Unter den fachwissenschaftlichen Publikationen ist besonders die Biografie von Bermejo und Moser-Kroiss (2007) hervorzuheben, in der fotografische Zeugnisse und Augenzeugenberichte mit dem historischen Forschungsstand verbunden werden.¹¹

Das Graphic Novel bedient sich zahlreicher Techniken aus dem Bereich der Comickunst. Für die Untersuchung von besonderem Interesse sind dabei jene Elemente, die sich direkt auf erhaltenes Quellenmaterial beziehen, worunter insbesondere die Reproduktion erhaltener Täterfotografien in Form von nachgezeichneten Bildern fällt.

Für die Analyse des Untersuchungsgegenstandes wurde eine explizite Schwerpunktsetzung auf den literarischen Teil des Graphic Novels gewählt. Dadurch wird zwar einerseits eine Analyse des historischen Dossiers ausgeklammert, andererseits jedoch eine ausführliche Auseinandersetzung mit den comicspezifischen Inhalten aus einer geschichtsdidaktischen Perspektive gewährleistet. Das historische Dossier wird dennoch an Stellen, wo es der Zielsetzung entspricht, zur Untersuchung herangezogen, insbesondere in Kapitel 3.4.2 ‚Authentisierungsstrategien im Paratext‘.

Um die Nachvollziehbarkeit der Analyse zu gewährleisten und Vergleiche und Abgrenzungen zu anderen Geschichte darstellenden Comics zu ermöglichen, soll vor jedem Analyseschritt die zugrundeliegende Theorie für Geschichte darstellende Werke der Comickunst im Allgemeinen erarbeitet werden. Anschließend sollen die so gewonnenen Erkenntnisse auf das Analyseobjekt angewandt werden, um Aufschluss über Funktionen und Wirkungsweisen dieser Techniken im spezifischen Fall zu erhalten. Es ergibt sich daher die folgende Forschungsfrage:

1.3 Forschungsfrage

Geschichte darstellende Comics und Graphic Novels stehen im Spannungsfeld zwischen historischer Authentizität und literarischer Form- und Inhaltskriterien. Welche Techniken und Methoden auf bildlicher und narrativer Ebene bedienen sich Geschichte darstellende Werke der Comickunst im Allgemeinen und das vorliegende Analyseobjekt *Der Fotograf von Mauthausen* im Speziellen, um in diesem Spannungsfeld historische Authentizität zu gewährleisten, historische Kompetenzen zu fördern und eine Erweiterung des Geschichtsbewusstseins zu ermöglichen?

¹¹ Vgl. Bermejo et al., Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen.

1.4 Methodik

Um diese Forschungsfrage zu beantworten, soll ein textinterpretatives Verfahren herangezogen werden, das eine auf hermeneutischen Grundregeln basierende systematische Betrachtung durch aus der Sekundärliteratur gezogene theoretische Schlüsse ermöglicht. Die für die Analyse des Graphic Novels herangezogene Methode ist daher die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring, die eine präzise Anpassung der Methode auf Gegenstand und Zielsetzung erlaubt.

Die qualitative Inhaltsanalyse ist ein methodisches Konzept, das in der Medienforschung dazu eingesetzt wird, sowohl den Text eines Mediums als auch dessen Kontext zu untersuchen.¹² Dies entspricht der Zielsetzung, vom Kontext ‚Geschichtscomics‘ auf das Medium *Der Fotograf von Mauthausen* zu schlussfolgern.

Die qualitative Inhaltsanalyse ist ein theoriegeleitetes Verfahren, das stark am Gegenstand orientiert ist.¹³ Damit *„ist gemeint, dass der Stand der Forschung zum Gegenstand und vergleichbaren Gegenstandsbereichen systematisch bei allen Verfahrensentscheidungen herangezogen wird.“*¹⁴ Die Theorie wird daher aus der Forschungsliteratur abgeleitet, die medienspezifische, geschichtswissenschaftliche und geschichtsdidaktische Werke umfasst.

Im Zentrum der qualitativen Inhaltsanalyse stehen Kategorien, die Richtung der Analyse und Untersuchungsaspekte vorgeben.¹⁵ Diese Analysekategorien werden deduktiv aus der Sekundärliteratur abgeleitet und die zugrundeliegende Theorie umfassend dargestellt, wodurch die Nachvollziehbarkeit der Analyseschritte gewährleistet wird.¹⁶ Für die Analyseeinheit ‚Geschichtsdarstellung‘ werden diese aus den Aspekten ‚Historische Triftigkeit‘ und ‚Authentisierungsstrategien‘ gebildet. Die Analyseeinheit ‚Geschichtskompetenz‘ wird durch die Aspekte ‚Kategoriensystem‘ und ‚Kompetenzerwerb‘ erarbeitet. Die Analyseeinheit ‚Geschichtsbewusstsein‘ gewinnt ihre Kategorien aus dem Aspekt der ‚Dimensionen des Geschichtsbewusstseins‘.

¹² Vgl. Philipp Mayring/Alfred Hurst, Qualitative Inhaltsanalyse, in: Lothar Mikos/Claudia Wegener (Hrsg.), Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz 2017, 2., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage, hier S. 495.

¹³ Vgl. Philipp Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, Wieselburg, S. 52.

¹⁴ Ebenda, S. 53.

¹⁵ Vgl. Mayring et al., Qualitative Inhaltsanalyse, S. 496.

¹⁶ Vgl. Philipp Mayring, Neuere Entwicklungen in der qualitativen Forschung und der Qualitativen Inhaltsanalyse, in: Philipp Mayring/Michaela Gläser-Zikuda (Hrsg.), Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim 2008, 2. Aufl., hier S. 11.

Der Ablauf der qualitativen Inhaltsanalyse wird vorab festgelegt und folgt einer systematischen Reihenfolge. Sie beginnt mit der Formulierung einer Forschungsfrage an den Untersuchungsgegenstand und wird durch eine Zusammenfassung und Interpretation der Analyseergebnisse beschlossen. Gegenstand und Kontext werden genau bestimmt, bevor die Analyseverfahren der Zusammenfassung, Explikation oder Strukturierung¹⁷ entlang der Analyseeinheiten und -aspekte durchgeführt werden kann. Das hierfür entlang der Sekundärliteratur gebildete¹⁸ und an die Zielsetzung angepasste systematische Ablaufmodell findet sich auf der nächsten Seite.

Wie eingangs bereits angedeutet, basiert die qualitative Inhaltsanalyse auf hermeneutischen Prinzipien. Eine explizite Darstellung der Fragestellung und Vorannahmen steht daher am Anfang einer Untersuchung, die als vielschichtiger Verstehensprozess latenter Sinngehalte zu verstehen ist. Unabdingbar ist eine genaue Kenntnis der Primärquelle und ihres Entstehungskontextes, deren Autoren dabei stets als vernünftig anzusehen sind.¹⁹

Weiters weist sie Prinzipien der Kommunikationswissenschaften auf. Als diese gelten Systematisches Vorgehen, Kategorienbildung, Einordnung in ein Kommunikationsmodell²⁰ und die Überprüfbarkeit anhand der Gütekriterien Reliabilität und Validität.²¹

Auch Einflüsse der qualitativen Sozialforschung sind für die qualitative Inhaltsanalyse bedeutsam. Dazu zählt die Ausrichtung an „*alltäglichen Prozessen des Verstehens und Interpretierens sprachlichen Materials*“²², welche Hand in Hand mit der Erforschung von historischen Bildungs- und Vermittlungsprozessen der Geschichtsdidaktik²³ einhergeht. Dabei besteht auch immer die Möglichkeit einer Re-Interpretation.²⁴

Die Sprach- und Literaturwissenschaft spielt ebenso eine bedeutende Rolle: Zugrundeliegende semiotische Grundbegriffe müssen daher definiert und deren Bedeutungsrahmen und Kontexttheorien übernommen werden. Schließlich sind auch psychologische Grundsätze der Textverarbeitung und Kategorienbildung zu beachten.²⁵

¹⁷ Vgl. Siegfried Lamnek, *Qualitative Sozialforschung: Lehrbuch*, Weinheim, 2005, S. 520–526.

¹⁸ Vgl. Mayring et al., *Qualitative Inhaltsanalyse*, S. 496–499.

¹⁹ Vgl. Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, S. 29–32.

²⁰ Vgl. ebenda, S. 26–29.

²¹ Vgl. Mayring et al., *Qualitative Inhaltsanalyse*, S. 501.

²² Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, S. 38.

²³ Vgl. Vadim Oswald, *Geschichtsdidaktische Forschung*, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl., hier S. 84–85.

²⁴ Vgl. Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, S. 38.

²⁵ Vgl. ebenda, 38–49.

Schritt I: Präzisierung und theoretische Begründung der Fragestellung		
Kapitel 1: Einleitung		
Schritt II: Sichtung und Charakterisierung des Gegenstandsbereichs		
Kapitel 2.1: Begriffsbestimmung		
Kapitel 2.2: Geschichtlicher Kontext des Gegenstandsbereichs Comic		
Kapitel 2.3: Präzisierung und Abgrenzung des Gegenstandsbereichs Comic		
Kapitel 2.4: Charakterisierung der formalen Bestandteile von Comics		
Kapitel 2.5: Charakterisierung der narrativen Ebene von Comics		
Schritt III: Einordnung und Charakterisierung des Analyseobjekts		
Kapitel 2.6: Gegenstandsbestimmung des Analyseobjekts		
Schritt IV: Untersuchung der Analyseeinheiten		
Kapitel 3: Geschichtsdarstellung	Kapitel 4: Geschichtskompetenz	Kapitel 5: Geschichtsbewusstsein
Schritt IV.I: Theoriegeleitete Kategorienbildung		
Kapitel 3.1: Historische Triftigkeit	Kapitel 4.1: Kategoriensystem	Kapitel 5.1: Dimensionen des Ge- schichtsbewusstseins
Kapitel 3.2: Authentisierungsstrategien	Kapitel 4.2: Kompetenzbereiche	
Schritt IV.II: Deduktive Anwendung des Analyseverfahrens		
Kapitel 3.3: Explikation	Kapitel 4.3: Strukturierung	Kapitel 5.2: Zusammenfassung
Kapitel 3.4: Zusammenfassung	Kapitel 4.4: Strukturierung	
Schritt V: Abschließende Ergebnispräsentation und Interpretation		
Kapitel 6: Analyseergebnisse		
Kapitel 7: Conclusio		

Tabelle 1: Das Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse

2 Gegenstandsbestimmung

2.1 Begriffsbestimmung

Die Begriffe ‚Comic‘ und ‚Graphic Novel‘ entstammen dem anglo-amerikanischen Sprachraum, sind eng miteinander verwandt und Ihre Definition sowie Abgrenzung zueinander weder im Publikationswesen²⁶ noch in der Fachliteratur²⁷ eindeutig bestimmt, bezeichnen sie doch beide ein Printmedienformat, in dem durch mit Text versehenen Sequenzen aus statischen Einzelbildern eine narrative Logik entsteht.

Der Begriff ‚Comic‘ leitet sich aus ‚Comic Strips‘ ab, was auf Deutsch in etwa ‚Lustige Streifen‘ bedeutet.²⁸ Während diese Bezeichnung für ihre frühe, Ende des 19. Jahrhunderts aufkommende Form noch durchaus treffend gewesen sein mag, hat die Evolution dieser Kunstform im letzten Jahrhundert dazu geführt, dass dieser Begriff für die Beschreibung der mannigfaltigen Erscheinungsformen, die als ‚Comic‘ bezeichnet werden, alleine nicht mehr ausreichend ist. Daher hat sich in den letzten dreißig Jahren der Begriff ‚Graphic Novel‘ etabliert, der dem Anspruch der Kunstform, auch ernsthafte Themen zu verarbeiten, gerecht wird, ohne dabei eine etymologische und phonetische Verwandtschaft zur ‚Komik‘ aufzuweisen. Der Begriff ‚Graphic Novel‘, kann im Deutschen als ‚Grafische Literatur‘ oder ‚Grafischer Roman‘ wiedergegeben werden.²⁹

Wenn in dieser Arbeit also von ‚Comics‘ die Rede ist, so schließt diese Bezeichnung immer auch die ‚Graphic Novels‘ mit ein, während umgekehrt zwar ‚Graphic Novels‘ als ‚Comics‘ bezeichnet werden, aber nicht alle ‚Comics‘ als ‚Graphic Novels‘. Der Begriff ‚Comic‘ fungiert daher als Oberbegriff und schließt Graphic Novels mit ein, während mit dem Begriff ‚Graphic Novel‘ eine Form von Comics bezeichnet wird, die spezielle Form-, Inhalts- und Distributionsspezifische Implikationen aufweist,³⁰ was in Kapitel 2.2.4 ‚Die Etablierung der Graphic Novels‘ beleuchtet wird.

²⁶ Vgl. Julia Abel/ Christian Klein (Hrsg.), Comics und Graphic Novels: Eine Einführung, Stuttgart, 2016, S. 30–31.

²⁷ Vgl. Anne Magnussen/ Hans-Christian Christiansen (Hrsg.), Comics & culture: Analytical and theoretical approaches to comics, Copenhagen, 2000, S. 10–11.

²⁸ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 6.

²⁹ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 12–13.

³⁰ Vgl. Magnussen et al., Comics & culture, S. 10.

2.2 Entwicklungsgeschichte des Comics

2.2.1 Vorgänger und Vorgeschichte

Zahlreiche Bildsequenzen, die auf zeitliche Abläufe verweisen, lassen sich als Vorformen des Comics identifizieren: So weisen bereits steinzeitliche Höhlenmalereien als früheste noch erhaltene Kunstform der Menschheit eine Verknüpfung von Bild und Symbol auf, die sie in die Nähe der Comics rücken lässt.³¹

Auch in der altägyptischen Wandmalerei können Bildgeschichten gefunden werden. Diese dürfen aber nicht mit den Hieroglyphen verwechselt werden, bei denen es sich um ein piktografisches Zeichensystem handelt, das auf einzelne Laute verweist. Der Nachfolger der Hieroglyphen ist daher das Alphabet und nicht die Comics.³²

Eine sequenzielle Bild-Text-Beziehung weisen auch mittelalterliche Wandteppiche wie der *Teppich von Bayeux* auf: Dieser 70 Meter lange Teppich zeigt die normannische Eroberung Englands im Jahr 1066 und wurde vermutlich im späten 11. Jahrhundert in England angefertigt. Die Erzählung erfolgt chronologisch, wobei einzelne Szenen durch umrahmende Bildelemente voneinander getrennt sind.³³

Gänzlich unbeeinflusst von europäischen Traditionen brachten auch die frühen mesoamerikanischen Kulturen eine Kunstform hervor, die mit Comics vergleichbar sind: Der *Codex Zouche-Nuttall* wurde 1519 von dem spanischen Konquistador Hernán Cortés aus Südmexiko entwendet und ist eine der wenigen noch erhaltenen Bilderhandschriften der präkolumbianischen Kultur der Mixteken. In einer sequenziellen Bildfolge, durch ein einfaches Symbolsystem ergänzt, werden hier Geschichte und Gesellschaft der Mixteken behandelt.³⁴

Verschiedene Formen der sequenziellen Bild-Symbol-Verzahnung lassen sich also in unterschiedlichen Kulturkreisen feststellen, die sie unabhängig voneinander hervorgebracht haben. Welche Entwicklungsschritte aber waren nötig, um dem Comic zu seiner heutigen Form zu verhelfen?

³¹ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 21.

³² Vgl. Scott McCloud, *Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst*, Hamburg, 2001, Veränd. Neuausg., S. 20–23.

³³ Vgl. Christine Gundermann, *Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts, 2017, 2. Aufl., S. 12–13.

³⁴ Vgl. McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 18–19.

Eine entscheidende Grundvoraussetzung war natürlich die Erfindung des Buchdrucks durch Johannes Gutenberg in Europa, durch den Massenmedialität erst geschaffen wurde.³⁵ Dieser wurde in den folgenden Jahrhunderten kontinuierlich weiterentwickelt, wobei vor allem die Erfindung des Flachdrucks durch Alois Senefelder im Jahr 1796 die kosteneffiziente Reproduktion von Bildern ermöglichte. In der Folge kam es zu einem Anstieg von Bildern in Massenmedien wie Zeitungen und Flugblätter. Als besonders beliebt erwiesen sich die Karikaturen, in denen Bild und Text verschmolzen, um aktuelle politische und gesellschaftliche Aspekte zu parodieren.³⁶

Es entstanden aber auch neue Medien, die sich der neuen Bildvervielfältigungstechnik bedienten. 1831 veröffentlichte Rodolphe Töpffer mit *Monsieur Jabot*³⁷ den ersten Prototypen einer Erzählung in Bildern, im vollsten Bewusstsein darüber, zu einer neuen Form der Erzählung gefunden zu haben. 1845 erscheint Heinrich Hoffmanns *Struwelpeter*³⁸ und 1865 *Max und Moritz*³⁹ von Wilhelm Busch, zwei der heute noch bekanntesten Bildgeschichten.⁴⁰

Die Erfindung und Weiterentwicklung der Fotografie brachte einen weiteren großen Einschnitt in der Art und Weise, wie mit Bildern umgegangen wurde: Durch die „Reduzierung der Zeitspanne zwischen zwei Momenten einer Bildabfolge“⁴¹ konnten Bewegung und Zeitablauf suggeriert werden, was die Entwicklung zweier Medien begünstigte: Den Zeichentrickfilm als zeitliche Bildfolge auf derselben Fläche und den Comic als räumliche Bildfolge auf verschiedenen Flächen.⁴²

Parallel zu den technischen Innovationen schritt auch die Alphabetisierung breiter Bevölkerungsteile voran. Waren es in Nordwesteuropa zu Beginn des 19. Jahrhunderts vergleichsweise wenige Menschen, meist Männer aus den oberen Gesellschaftsschichten, die Lesen und Schreiben konnten, so stieg diese Zahl bis Ende des Jahrhunderts kontinuierlich auf über 90% der Männer und Frauen an.⁴³ Von den höchst erfreulichen gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen abgesehen, profitierten davon neben dem Buchmarkt vor allem auch die Zeitungen.

³⁵ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 14.

³⁶ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 3.

³⁷ Rodolphe Töpffer, *Histoire de Monsieur Jabot*, Genf, 1831.

³⁸ Heinrich Hoffmann, *Lustige Geschichten und drollige Bilder für Kinder von 3–6 Jahren*, Frankfurt am Main, 1845.

³⁹ Wilhelm Busch, *Max und Moritz: eine Bubengeschichte in 7 Streichen*, München, 1865.

⁴⁰ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 3–4.

⁴¹ Ebenda, S. 4.

⁴² Vgl. McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 15.

⁴³ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 3.

2.2.2 Entwicklung in Amerika

Die Geburtsstunde des Comics lässt sich relativ präzise verorten: Am 25. Oktober 1896 erschien in der Sonntagsbeilage des *New York Journal* eine Folge von Richard F. Outcaults *Yellow Kid*,⁴⁴ die zum ersten Mal Bild und Text in einer kontinuierlichen Sequenz miteinander verknüpfte.⁴⁵ In fünf Einzelbildern, nicht durch Panelrahmen voneinander getrennt, stellt das Kind im gelben Nachthemd einen Phonografen vor, aus dem am Ende unerwarteterweise ein Vogel springt. Während die Kommentare des Kindes meist von seinem Nachthemd abzulesen sind, wird die Stimme aus dem Phonografen bereits mit einer Sprechblase dargestellt. Die Fortsetzungsserie *Yellow Kid*⁴⁶ wurde eine Sensation und prägte den noch heute in Amerika geläufigen, für Zeitungen mit wenig Informationsgehalt verwendeten Begriff ‚Yellow Press‘.⁴⁷

Outcault hatte bereits zuvor ähnliche Werke hervorgebracht, doch in diesen früheren Publikationen waren nicht alle zentralen Bestandteile des Comics, die im folgenden Kapitel 2.4. ‚Formbestandteile des Comics‘ beschrieben werden, vorhanden. So bestanden die früheren Veröffentlichungen von Outcault aus einem einzigen Bild und der 1894 erschienenen Bildsequenz *Origin of a New Species*⁴⁸ fehlte es am begleitenden Text. Da sich dieser Prototyp des modernen Comics großer Beliebtheit erfreute, entwickelte Outcaults Kollege Rudolph Dirks mit *The Katzenjammer Kids*⁴⁹ eine neue Serie in diesem Format, dessen Ähnlichkeit zu *Max und Moritz* unübersehbar ist. Diese Comicserie erreichte vor allem unter den deutschsprachigen Einwohnern New Yorks eine enorme Popularität und wurde noch bis 2006 fortgeführt.⁵⁰

Die neue Erzähltechnik wurde in der Folge von vielen Künstlern aufgegriffen und verschiedene Darstellungsmethoden ausprobiert, ausgeschärft und konventionalisiert.⁵¹ Panelrahmen wurden eingeführt, Speedlines verdeutlichten Bewegung und die Sprechblase setzte sich als Form der Sprachdarstellung durch. Dabei beschränken sich anfangs die Inhalte, von wenigen Ausnahmen abgesehen, auf triviales und lusti-

⁴⁴ Richard Felton Outcault, *The Yellow Kid and His New Phonograph*, in: *New York Journal*, vom 25. 10. 1896.

⁴⁵ Vgl. Klaus Schikowski, *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler*, Ditzingen, 2018, Durchgesehene und aktualisierte Ausgabe, S. 31–32.

⁴⁶ Richard Felton Outcault/George Luks, *Yellow Kid*. Comic-Strip-Reihe, New York, 1895 – 1898.

⁴⁷ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 17.

⁴⁸ Richard Felton Outcault, *Origin of a New Species*, in: *New York World*, vom 18. 11. 1864.

⁴⁹ Rudolph Dirks et al., *The Katzenjammer Kids*. Comic-Strip-Reihe, New York, 1897 – 2006.

⁵⁰ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 6.

⁵¹ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 17.

ges, weshalb sie zuerst als ‚Funnies‘ oder ‚New Humor‘, dann als ‚Comic Strips‘, also lustige Streifen, und schließlich schlicht als ‚Comics‘ bezeichnet wurden.⁵²

Auch die entstehende Trickfilmindustrie ist eng mit dem Comicmarkt verknüpft: So entstand 1911 der erste Zeichentrickfilm aus den Zeichnungen von Winsor McCay,⁵³ Protagonist ist der Held aus seiner gleichnamigen Comicserie *Little Nemo*⁵⁴. 1928 gab es mit *Steamboat Willie*⁵⁵ eine doppelte Premiere: Nicht nur ist es der erste kommerziell erfolgreiche vertonte Zeichentrickfilm, sondern auch der erste Auftritt der Figur *Mickey Mouse*. Nach ihrem Debut erschien *Mickey Mouse* ab 1930 auch als Comic-Strip in diversen Zeitungen⁵⁶ und ab 1941 als eigene Comicreihe⁵⁷. Heute ist *Mickey Mouse* die wohl berühmteste gezeichnete Figur der Welt.⁵⁸

In den 1930er Jahren wurde die Tendenz von Comics, primär auf lustige Inhalte zu setzen, schließlich aufgebrochen. Ein erstes Anzeichen dafür waren *Tarzan*⁵⁹ und *Buck Rogers*⁶⁰, die ersten reinen Abenteuercomics, die zufälligerweise beide am 7. Januar 1929 in diversen Zeitungen veröffentlicht wurden.⁶¹ Noch im selben Jahr brach die New Yorker Börse ein und löste eine Weltwirtschaftskrise aus, in Europa bekamen faschistische Parteien immer mehr Zulauf, die Zeitungen waren voll negativer Schlagzeilen. Das wirkte sich auch auf die Comics aus: Statt heiterer Witze waren nun Konflikt und Spannung die dominanten Motive auf den Comicseiten der Zeitungen. Inspiriert wurden sie dabei von den sogenannten ‚Pulp Magazines‘, günstiger Trivialliteratur mit reißerischen Inhalten, die zu dieser Zeit an der Spitze ihrer Popularität angekommen waren.⁶²

Aus dieser Zeit stammt auch Milton Caniffs *Terry und die Piraten*⁶³, aufgrund seines ernsten, erwachsenen Inhalts ein früher Vorgänger der Graphic Novels. Diese Fortsetzungsgeschichte erzählt von den Abenteuern eines Jungen und seiner zwei Be-

⁵² Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 6.

⁵³ Winsor McCay, Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics. Zeichentrickfilm, 1911.

⁵⁴ Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland. Comicreihe, New York, 1905 – 1914.

⁵⁵ Ub Iwerks/Walt Disney, Steamboat Willie. Zeichentrickfilm, 1928.

⁵⁶ Walt Disney/Win Smith/Floyd Gottfredson et al., Mickey Mouse. Comic-Strip-Reihe, Los Angeles/Burbank, 1930 – 1995.

⁵⁷ Merrill de Maris/Floyd Gottfredson et al., Mickey Mouse. Comicreihe, Los Angeles/Burbank, 1941 – 2017.

⁵⁸ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 8–9.

⁵⁹ Hal Foster/Rex Maxon et al., Tarzan of the Apes. Comic-Strip-Reihe, New York, 1929 – 2002.

⁶⁰ Philip Francis Nowlan/Dick Calkins/Russel Keaton et al., Buck Rogers. Comic-Strip-Reihe, New York, 1929 – 1967.

⁶¹ Vgl. Schikowski, Der Comic, S. 54.

⁶² Vgl. ebenda, S. 62.

⁶³ Milton Caniff/George Wunder, Terry and the Pirates. Comic-Strip-Reihe, New York, 1934 – 1973.

gleiter in China vor dem Hintergrund des beginnenden Japanisch-Chinesischen Kriegs und versuchte sich als erster Comic darin, das weltpolitische Geschehen der Zeit zu verarbeiten.⁶⁴ Hal Foster schuf mit *Prinz Eisenherz*⁶⁵ eine weitere höchst erfolgreiche Abenteuerreihe, die er diesmal ins Mittelalter verlegte und mit Fantasy-Elementen nach der Vorlage der Artus-Legende verband.

Trotz ihrer Beliebtheit hatten Comics noch nicht zu einem eigenständigen Medium gefunden und erschienen weiterhin ausschließlich in Zeitungen. Dies änderte sich erst 1934 als mit *Famous Funnies*⁶⁶ das erste handliche Heft an den Zeitungskiosken auflag, das ausschließlich Comics beinhaltete. Das Konzept wurde bald von anderen Verlagen aufgegriffen, das neue Medium ‚Comic Book‘ war entstanden.⁶⁷

In einem dieser Comic Books, der ersten Ausgabe der *Action Comics*⁶⁸ von 1938, legt auch *Superman* sein Debut hin und trifft den Nerv der Zeit. Die Geschichten um den übermenschlich starken Superhelden finden reißenden Absatz und viele Nachahmer. Schnell entstehen populäre Helden wie *Batman*, *Flash* und *Wonder Woman* und begründen einen „popkulturellen Mythos“⁶⁹. „Superhelden bilden das einzige, genuin vom Comic hervorgebrachte Genre“⁷⁰ und sind fortan auch in Film, Radio und herkömmlichen Büchern zu finden.⁷¹

Mit der Etablierung von Comic Books und Superhelden begann das ‚Golden Age‘ der Comic Books. In diese Zeit fallen die Gründung der bis heute den Comicmarkt dominierenden Verlage *DC Comics* und *Marvel Comics*. Beide Verlage setzten auf Superhelden, die ihre Gegenspieler in realen Personen fanden: So versetzt der von Jack Kirby und Joe Simon geschaffene *Captain America* auf dem Titelbild der ersten Ausgabe⁷² Adolf Hitler einen Kinnhaken.⁷³

So sehr der Beginn des Zweiten Weltkriegs dem Comic in Amerika Aufwind verschafft hatte, so sehr beeinflusste auch dessen Ende seinen Niedergang. Die Superhelden und Abenteurer des Golden Age der Comics verloren ihre Schurken in der

⁶⁴ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 10.

⁶⁵ Hal Foster et al., Prince Valiant. Comic-Strip-Reihe, New York, 1937 – heute.

⁶⁶ Victor E. Pazmiño/Alfred E. Hayward/Frank Godwin et al., Famous Funnies No. 1: 100 Comics and Games-Puzzles-Magic, Waterbury, 1934.

⁶⁷ Vgl. Schikowski, Der Comic, S. 60–61.

⁶⁸ Joe Shuster/Jerry Siegel/Homer Fleming et al., Action Comics No. 1, New York, 1938.

⁶⁹ Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 14.

⁷⁰ Ebenda, S. 12.

⁷¹ Vgl. ebenda, S. 12–14.

⁷² Joe Simon/Jack Kirby, Captain America Comics No. 1, New York, 1941.

⁷³ Vgl. Schikowski, Der Comic, S. 89.

realen Welt und dadurch die Aufmerksamkeit der Leser. In den amerikanischen Zeitungen setzte sich wieder der Optimismus durch, Comic Strips transportierten wieder primär lustige Inhalte in abgeschlossenen Episoden.⁷⁴ Dazu gehört auch *Hägar der Schreckliche* von Dik Browne⁷⁵, der sich eines historischen Settings bedient, um bei seinen Lesern einen humorösen Effekt zu erzielen.

Es wurden aber auch neue Genres und Stile ausprobiert: Besonders der Verlag *EC Comics* hat mit seinen überzeichneten Gewaltdarstellungen im Horror- und Science-Fiction-Setting großen Erfolg. Doch die Antwort der Behörden ließ nicht lange auf sich warten: Mit der Begründung, Comics würden die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen steigern, beschloss der US-Senat eine Regulierung des Marktes in Form eines ‚Comics Code‘. Fortan sollte in Comicheften im Namen des Jugendschutzes auf gewalttätige und erotische Inhalte verzichtet werden.⁷⁶ Während *EC Comics* die Regulierung von Comicheften umging, indem sie kurzerhand das Format änderten und statt den herkömmlichen Comic Books das Magazin *Mad*⁷⁷ herausgaben,⁷⁸ konnten *DC Comics* und *Marvel Comics* ihre Superheldenserien anpassen und begründen damit das ‚Silver Age‘ der Comic Books.⁷⁹

In diese Zeit fällt der wohl erste Comic, der sich dem Thema der nationalsozialistischen Konzentrationslager und dem Holocaust auf eine ernsthafte Art und Weise annimmt: Im 1955 erschienenen *Master Race* von Bernie Krigstein⁸⁰ trifft ein (fiktionaler) ehemaliger Lagerkommandant in der New Yorker U-Bahn auf einen ehemaligen KZ-Insassen, was einen tiefen inneren Konflikt in ihm auslöst, an dessen Ende, von seinem Opfer verfolgt, er auf die Schienen stürzt und von einer U-Bahn überrollt wird.⁸¹ *Master Race* steht damit am Anfang einer Reihe von Werken, die es sich trauen, ein derart ernstzunehmendes Thema wie den Holocaust zu verarbeiten, damit die Stigmatisierung von Comics als leichte Unterhaltungskost für Jugendliche aufzubrechen und den Graphic Novels den Weg zu bereiten.

⁷⁴ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 19.

⁷⁵ Dik Browne/Chris Browne, Hägar the Horrible. Comic-Strip-Reihe, New York, 1973 – heute.

⁷⁶ Schikowski, Der Comic, S. 73–76.

⁷⁷ Harvey Kurtzman/Al Feldstein/ Nick Meglin et al. (Hrsg.), MAD Magazine. Comicmagazin, New York, 1952 – heute.

⁷⁸ Vgl. Schikowski, Der Comic, S. 77.

⁷⁹ Ebenda, S. 89–92.

⁸⁰ Bernard Krigstein, Master Race, in: Impact No. 1 (1955), hier S. 23–31.

⁸¹ Vgl. Marco Behringer, Der Holocaust in Sprechblasen: Erinnerung im Comic, Marburg, 2009, S. 45–46.

Der Umstand, dass Comic Books nun der *Comics Magazine Association of America* vorgelegt werden mussten, die Stil und Inhalt auf Konformität mit dem ‚Comics Code‘ hin untersuchte, führte dazu, dass viele Comics nur unter der Ladentheke erhältlich waren. Eine Konsequenz daraus war die Entstehung der ‚Underground Comics‘, die sich selbst als ‚Comix‘ bezeichneten, wobei das ‚x‘ für ‚x-rated‘ steht und damit als ‚nicht jugendfrei‘ gekennzeichnet ist.⁸² Da diese Erzeugnisse nicht darauf ausgelegt waren, am Massenmarkt zu bestehen, konnten sie sich mit erwachsenen Themen wie Sex, Gewalt und Depression auf eine ernsthafte Art und Weise auseinandersetzen, wozu die Autoren sich auch ihrer eigenen Erfahrungen und Wahrnehmungen bedienten. Diese Verarbeitung der persönlichen Perspektive und autobiografischer Elemente der Comiczeichner ermöglichte eine völlig neue Dimension der Selbstreflexion, die einen bleibenden Einfluss auf die weitere Entwicklung des Comics hatte.

Eines dieser ‚Comix Books‘ ist *Funny Animals*⁸³, in dem Art Spiegelman 1972 einen Prototyp von *Maus*⁸⁴ veröffentlichte.⁸⁵ Diese vierseitige Erzählung vereint bereits die wichtigsten Merkmale, die der vollständigen Erzählung in den 1980ern einen Durchbruch im Bereich der sequenziellen Kunst und die Etablierung der Graphic Novels ermöglichen.

2.2.3 Entwicklung in Europa

In Europa verlief die Entwicklung des Comics etwas langsamer als in Amerika. Hier hatten sich Comics aus der Jugendkultur entwickelt und man war der Ansicht, sie sollen einen pädagogischen Ansatz verfolgen. Sie waren anfangs sehr nah an die bekannten Bildergeschichten angelehnt, der Text befand sich meist unter den Zeichnungen und ihre Helden entsprachen dem gesellschaftlichen Sittenideal.⁸⁶

Aus dieser Tradition heraus entwickelte 1929 der belgische Zeichner Hergé den Comic *Tintin*⁸⁷, zu Deutsch *Tim und Struppi*, dessen frühe Abenteuer nicht selten vor einer mit kolonialistischen und rassistischen Stereotypen aufwartenden Kulisse stattfinden. Noch heute ist *Tintin* mit seiner ikonischen Haarlocke und seinem kleinen,

⁸² Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 23.

⁸³ Art Spiegelman/Justin Green/Robert Crumb et al., *Funny Animals*, San Francisco, 1972.

⁸⁴ Art Spiegelman, *The Complete Maus: A Survivor's Tale*, New York, 1994.

⁸⁵ Vgl. Behringer, *Der Holocaust in Sprechblasen*, S. 64–65.

⁸⁶ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 15.

⁸⁷ Hergé et al., *Les Aventures de Tintin. Comicreihe*, Brüssel/Tournai, 1929 – 1976.

weißen Hund eine der bekanntesten europäischen Comicfiguren und die Comics vor allem für ihre klare Linienführung in den Zeichnungen, der ‚Ligne Claire‘, bekannt.⁸⁸

Zwar gab es mit dem französischen *Journal de Mickey*⁸⁹ ab 1934 und dem belgischen *Spirou*⁹⁰ ab 1938 zwei Magazine, die hauptsächlich amerikanische Comics in Europa herausgaben,⁹¹ besonders aber im nationalsozialistischen Deutschland herrschte die allgemeine Auffassung, dass Comics klassische Formen der Kunst und Literatur verdrängen würden, weshalb sie als ‚Schundliteratur‘ abgetan wurden.⁹² Die nationalsozialistischen Unterwerfungskriege brachten die unabhängige Entwicklung der Comics schließlich in ganz Europa praktisch zum Stillstand, die beiden Magazine mussten eingestellt werden. Die Besatzungsmacht stellte Comics in den Dienst ihrer Propaganda, antisemitische Comic-Strips wie *Rare, maar ware Commentaren*⁹³ von Peter Beekman erschienen in den Zeitungen.⁹⁴ Auch Hergés Arbeit unterlag fortan der Aufsicht der Nationalsozialisten, er konnte sich jedoch durch die Wahl von weniger einschlägigen Themen als sein Kollege Beekman der Instrumentalisierung durch die nationalsozialistische Propagandamaschinerie zu einem Gutteil entziehen.⁹⁵

Nach dem Ende der deutschen Besatzung wird *Spirou*⁹⁶ seit Oktober 1944 wieder herausgegeben und veröffentlicht bis heute Comics, die im französischen Sprachraum als ‚Bande Dessinée‘ – ‚Gezeichnete Streifen‘ – bezeichnet werden.⁹⁷ Nachdem 1946 Hergés Berufsverbot aufgehoben wurde, das ihm aufgrund der Kollaboration mit den deutschen Besatzern auferlegt worden war,⁹⁸ erschienen seine Geschichten im Magazin *Tintin*⁹⁹ des belgischen Verlags *Les Éditions du Lombard*. Dieser Verlag heißt heute *Le Lombard* und hat als einer der größten europäischen Co-

⁸⁸ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 111–113.

⁸⁹ Paul Winkler et al. (Hrsg.), *Le Journal de Mickey*. Comicmagazin, Paris, 1934 – heute.

⁹⁰ Jean Dupuis et al. (Hrsg.), *Le Journal de Spirou*. Comicmagazin, Marcinelle, 1938 – heute.

⁹¹ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 15.

⁹² Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 21.

⁹³ Peter Beekman, *Rare, maar ware Commentaren*, in: *Volk en Vaderland*, vom 30. 1. 1942.

⁹⁴ Vgl. Kees Ribbens, *Picturing anti-Semitism in the Nazi-occupied Netherlands: anti-Jewish stereotyping in a racist Second World War comic strip*, in: *Journal of Modern Jewish Studies* 17 (2018) 1, S. 8–23, hier S. 9–10.

⁹⁵ Vgl. Matthew Screech, *Masters of the ninth art: Bandes dessinées and Franco-Belgian identity*, Liverpool, 2005, S. 28–29.

⁹⁶ Dupuis et al., *Le Journal de Spirou*.

⁹⁷ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 16.

⁹⁸ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 117.

⁹⁹ Raymond Leblanc/ André Sinave (Hrsg.), *Le Journal de Tintin*. Comicmagazin, Brüssel, 1946 – 1993.

micverlage unter anderem auch *Der Fotograf von Mauthausen* in französischer Sprache erstveröffentlicht.¹⁰⁰

Durch die beiden Magazine wurde Belgien zur Hochburg der Comics in Europa, noch heute werden Comics zuerst in französischer Sprache publiziert bevor sie überhaupt in der Muttersprache der Autoren erscheinen. In den folgenden Jahren wurden viele erfolgreiche Produktionen wie *Lucky Luke*¹⁰¹, *Das Marsupilami*¹⁰² oder *Die Schlümpfe*¹⁰³ gestartet. Dabei folgten sie dem Prinzip, Ausschnitte der Serien in ihren regelmäßig erscheinenden Magazinen zu veröffentlichen und später in einem Album herauszugeben.¹⁰⁴

*„Die Veröffentlichung als Album war zudem ein wichtiger Schritt in Richtung einer selbstverständlichen Anerkennung der Bande Dessinée in der Bevölkerung. Dies führte anders als im amerikanischen Comic auch dazu, dass von Beginn an der Künstler einer Serie im Vordergrund stand und sein Name eng mit der Serie verbunden war und blieb.“*¹⁰⁵

Im befreiten Frankreich nahmen Comics nur langsam an Fahrt auf: Zwar erschien mit *Vaillant*¹⁰⁶ bereits ab 1942 ein bis zum Ende der deutschen Besatzung illegales Comicmagazin, das der Kommunistischen Partei nahestand, ein wirklicher Durchbruch gelang aber erst dem Magazin *Pilote*¹⁰⁷, für dessen erste Ausgabe 1959 René Goscinny und Albert Uderzo die Serie um den Gallier *Asterix*¹⁰⁸ entwickelt hatten.¹⁰⁹ Durch die Qualität und dem Spagat zwischen ‚Funny‘ und ‚Geschichtscomic‘ wurde die Serie zu einem ungeahnten Erfolg und verhalf dem Medium *„zu einer kulturellen und gesellschaftlichen Akzeptanz [...] wie noch keine[r] andere[n] Comicserie zuvor.“*¹¹⁰

¹⁰⁰ Rubio et al., *Le photographe de Mauthausen*.

¹⁰¹ Morris/René Goscinny et al., *Lucky Luke*. Comicreihe, Marcinelle, 1946 – heute.

¹⁰² André Franquin et al., *Marsupilami*. Comicreihe, Marcinelle/Monaco, 1952 – heute.

¹⁰³ Peyo et al., *Les Schtroumpfs*. Comicreihe, Marcinelle, 1958 – heute.

¹⁰⁴ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 17.

¹⁰⁵ Schikowski, *Der Comic*, S. 109.

¹⁰⁶ Mouvement jeunes communistes de France (Hrsg.), *Vaillant: Le Jeune Patriote*. Comicmagazin, Paris, 1942 – 1969.

¹⁰⁷ René Goscinny/Albert Uderzo/ Jean-Michel Charlier et al. (Hrsg.), *Pilote*. Comicmagazin, Paris, 1959 – 1989.

¹⁰⁸ René Goscinny/Albert Uderzo et al., *Astérix*. Comicreihe, Paris, 1959 – heute.

¹⁰⁹ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 125.

¹¹⁰ Ebenda.

Diese Akzeptanz zeigt sich vor allem in den Institutionen von Kultur und Wissenschaft, die den Comic ab den 1960er-Jahren würdigten: 1965 fand der erste wissenschaftliche Comic-Kongress in Europa statt, nachdem bereits zu Beginn des Jahrzehnts Carlo della Cortes die erste wissenschaftliche Abhandlung zu Comics¹¹¹ veröffentlicht hatte. Ab 1966 erschien mit *Phenix*¹¹² eine wissenschaftliche Zeitschrift, die sich mit Comics befasste und 1967 gab es im Louvre eine Ausstellung zum Thema Comics zu sehen.¹¹³ 1971 bezeichnete Francis Lacassin Comics als ‚neuvième art‘ – ‚Neunte Kunst‘ – und prägte damit eine Bezeichnung, die sich vor allem im französischen und belgischen Raum durchsetzte.¹¹⁴

In diese Zeit fällt auch die Loslösung von Comics als Medium für Kinder und Jugendliche. Mit *Barbarella*¹¹⁵ erscheint 1964 der erste Comic in Europa, der sich explizit an Erwachsene richtet, weitere Titel folgten diesem Beispiel.¹¹⁶ Im *Pilote*¹¹⁷ wurde mit einer Vielfalt neuer Stile experimentiert, dennoch verließen zu Beginn der 70er-Jahre einige der bekanntesten Zeichner das Magazin, um ihr eigenes zu gründen, das sich unter dem Postulat der künstlerischen Freiheit speziell für Erwachsene ausrichtete.¹¹⁸ Dabei hatten auch die von Amerika übergeschwappten Innovationen der ‚Underground Comix‘ Einfluss auf die weitere Entwicklung. Besonders Jean Giraud, der bereits mit seinen naturalistischen Zeichnungen in *Lieutenant Blueberry*¹¹⁹ dem Comic eine erwachsene Gestalt gegeben hatte, arbeitete unter seinem Pseudonym Mœbius mit autobiografischen sowie stilistisch und narrativ experimentellen Elementen.¹²⁰

2.2.4 Die Etablierung der Graphic Novels

Seit ihrem Aufkommen hatten sich Comics von einem kurzweiligen Unterhaltungsmedium zu einer ernstzunehmenden und vielschichtigen Kunstform entwickelt. Dennoch galten Comics nach wie vor als Medium für Kinder und Jugendliche und kämpfte um Anerkennung als legitime Form der Literatur. Dies änderte sich erst in den 80er-Jahren mit der Entstehung der Graphic Novels.

¹¹¹ Carlo della Corte, *I Fumetti: Enciclopedia Popolare Mondadori*, Mailand, 1961.

¹¹² Georges Dargaud (Hrsg.), *Phenix: revue internationale de la bande dessinée*, Paris, 1966 – 1977.

¹¹³ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 26.

¹¹⁴ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 191–192.

¹¹⁵ Jean-Claude Forest, *Barbarella. Comicreihe*, Paris, 1962 – 1964.

¹¹⁶ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 25–26.

¹¹⁷ Goscinny et al., *Pilote*.

¹¹⁸ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 131–132.

¹¹⁹ Jean-Michel Charlier/Jean Giraud et al., *Blueberry. Comicreihe*, Paris/Brüssel, 1963 – heute.

¹²⁰ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 132–134.

Der erste, der Comics als Literatur begriff, war Will Eisner. Er hatte bereits in den 1940ern als Einziger das literarische Potential von Comics erkannt, verließ den Comicmarkt aufgrund der fehlenden Anerkennung aber wieder. Nachdem die Underground Comix das Medium um eine selbstreflexive und autobiografische Facette bereichert hatten, startete er 1978 mit *A Contract with God*¹²¹ einen neuen Versuch, den Comic als anerkannte Form der Literatur zu verankern.¹²² Mit dieser Sammlung von vier Kurzgeschichten beschritt Eisner sowohl inhaltlich als auch stilistisch neue Wege: „*Fernab der Superhelden suchte er neue, lebensnahe Themen. Die ersten Seiten seiner inzwischen berühmten Geschichte strahlen eine bis dahin ungekannte Schwermut und eine emotionale Wucht aus.*“¹²³ Er verzichtete auf gängige Konventionen wie Panelreihen und setzte stattdessen auf großformatige, oft ganzseitige Zeichnungen, in denen er den Text frei platzierte. Das finale Werk versah er mit der Bezeichnung ‚Graphic Novel‘, womit er einerseits den literarischen Anspruch verdeutlichen, andererseits den Buchmarkt für sich gewinnen wollte. Das Experiment gelingt, der erhoffte durchschlagende Erfolg bleibt jedoch aus, bis Art Spiegelman das Konzept aufgreift, indem er 1986 den ersten Teil von *Maus*¹²⁴ als Graphic Novel veröffentlicht und damit den Begriff weiter prägt.

Diese Erzählung basiert auf einer Reihe von Interviews, die Art Spiegelman mit seinem Vater Vladek in den 1970ern geführt hatte. Es verfügt sowohl über einen biografischen Teil, der die Erlebnisse des Vaters im von Nazideutschland besetzten Polen thematisiert, als auch über einen autobiografischen Teil, in dem Spiegelman die Gespräche mit seinem Vater und den Entstehungsprozess des Werkes beschreibt, die selbstreflexiven Einflüsse der Underground Comix sind unübersehbar. Der Kunstgriff, Juden als Mäuse und Deutsche als Katzen darzustellen, war anfangs genauso umstritten wie die Thematisierung des Holocaust überhaupt, wurde aber bald als die geniale Metapher erkannt, als die sie heute gilt. Mit *Maus*¹²⁵ gelang Art Spiegelman der Rundumschlag, der den Comic aus seinen festgefahrenen Konventionen befreite und der „*ganz nebenbei, auch den Beweis erbracht[e], dass sich der Comic eines jeden Themas anzunehmen und es in adäquater Form zu verhandeln vermag.*“¹²⁶

¹²¹ Will Eisner, *A Contract with God: And other Tenement Stories*, New York, 1978.

¹²² Vgl. Jan Baetens/Hugo Frey, *The graphic novel: An introduction*, Cambridge, 2015, S. 63–64.

¹²³ Schikowski, *Der Comic*, S. 178.

¹²⁴ Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale: My Father bleeds History*, New York, 1986.

¹²⁵ Spiegelman, *The Complete Maus*.

¹²⁶ Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 31.

*Maus*¹²⁷ wurde zu einem Jahrhundertwerk und etablierte den Begriff ‚Graphic Novel‘ als erwachsene, in sich abgeschlossene Comic-Erzählung mit einzigartigen Protagonisten. Der Begriff wurde jedoch von anderen Verlagen aufgegriffen, die darin ein geeignetes Marketinginstrument sahen, um ihre Fortsetzungscomics in Sammelalben herauszugeben. Neben den erzähltechnisch herausragenden Formen von *Maus*¹²⁸ und *A Contract with God*¹²⁹ bedienten sich auch die klassischen Superheldenserien von Marvel und DC dieser Selbstbezeichnung, um Aufnahme in das Sortiment der Buchhandlungen zu finden. Damit wurde Will Eisners Begriff ‚Graphic Novel‘ von seiner ursprünglichen Bedeutung eines erwachsenen visuellen Erzählwerkes von der Erzähl- auf die Produktform übertragen und wird seitdem auch schlicht als Begriff für Comics im Buchformat verwendet.¹³⁰

Nach der Etablierung der Graphic Novels in den 80ern folgte die Konsolidierung dieser neuen Art, visuelle Geschichten in Printformat zu erzählen. In den 90ern zeigte sich, dass die Evolution von Comics gelungen war, denn statt auf die herkömmlichen Distributions- und Erzählmechaniken der Comics und Comix zurückzugreifen, wurden die Graphic Novels zu einem distinktiven Bestandteil des Comicmarktes.¹³¹ Durch die Öffnung des Comics für komplexe Themen fernab von kurzweiliger Unterhaltungskosten wurden viele neue Formen des grafischen Erzählens produktiv, hervorzuheben sei hier der ‚Comic-Journalismus‘, der insbesondere von Joe Sacco geprägt wurde. Seine gezeichneten Berichte aus Krisen- und Kriegsgebieten wie dem Gazastreifen in *Palästina*¹³² oder der während des Bosnienkrieges belagerten Stadt Goražde in *Bosnien*¹³³ stellen eine völlig neue Form des Berichtens mittels grafischer Erzähltechniken dar, die das Narrativ durch die subjektive Brille des Autors visuell erlebbar macht.¹³⁴

Einen weiteren Meilenstein stellte das von 2002 bis 2004 erschienene Werk *In the Shadow of No Towers*¹³⁵ vom bereits durch *Maus*¹³⁶ bekannten Comiczeichner Art Spiegelman dar. In diesem Graphic Novel transformiert er die Geschehnisse rund um

¹²⁷ Spiegelman, *The Complete Maus*.

¹²⁸ Ebenda.

¹²⁹ Eisner, *A Contract with God*.

¹³⁰ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 187.

¹³¹ Vgl. Baetens et al., *The graphic novel*, S. 93–94.

¹³² Joe Sacco, *Palestine*, Seattle, 2001.

¹³³ Joe Sacco, *Goražde: Safe Area*, Seattle, 2000.

¹³⁴ Vgl. Randy Duncan/Matthew J. Smith/Paul Levitz, *The power of comics: History, form and culture*, London/New York, 2009, S. 266.

¹³⁵ Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*, New York, 2004.

¹³⁶ Spiegelman, *The Complete Maus*.

den 11. September 2001, deren Bilder sich durch die Fernsehübertragungen international in das kollektive Gedächtnis gebrannt haben, in eine gezeichnete Form und reflektiert dabei das vorherrschende Narrativ. Während Spiegelman die Selbstaufarbeitung eines persönlich erlebten Weltereignisses hervorhebt, betonen Baetens und Frey (2015) die besondere Wirkung, die solche Transformationsprozesse auf die Leserinnen und Leser ausüben können:

„The re-mediating and re-presenting of these kinds of experience into graphic novels is a most effective way of thinking through and considering what has occurred. The directness of drawn images and small, localized narratives – what graphic novels are good at – is a powerful combination that breaks down seemingly unfathomable and complex political catastrophes into a more manageable and human form.”¹³⁷

Neben Art Spiegelman und Joe Sacco haben besonders in Europa die Werke von Jacques Tardi ein breites Publikum gefunden. Während sein 1993 erschienenes Werk *Grabenkrieg*¹³⁸ den Ersten Weltkrieg in einer beklemmend schonungslosen Weise fernab von klischeehaftem Heroismus und Kameradschaft darstellt, die es auch für den Einsatz im Schulunterricht interessant macht,¹³⁹ beleuchtet die zwischen 2012 und 2018 erschienene dreiteilige Aufarbeitung der Kriegsgefangenschaft seines Vaters in *Ich, René Tardi, Kriegsgefangener im Stalag IIB*¹⁴⁰ den Zweiten Weltkrieg aus einer unkonventionellen Perspektive.

Betrachtet man die Entwicklungen am Comic-Markt in den 2000ern, so ist eine generelle Tendenz weg von den unterhaltsamen Kurzgeschichten hin zu den ernsthaften Narrativen der Graphic Novels erkennbar, wie die Veröffentlichung von über 3300 verschiedenen Graphic Novels im Jahr 2007 zeigt. Außerdem macht sich der steigende Einfluss der japanischen Comicform ‚Manga‘ in den Verkaufszahlen bemerkbar.¹⁴¹ Auch neue technische Möglichkeiten wie die flächendeckende Verbreitung von Internet und Computerspielen tun diesem Trend keinen Abbruch, sondern führen im Gegenteil durch neue Möglichkeiten wie dem Interaktivitätsaspekt zur Entwicklung neuer Formen des Comics im Sinne sequenzieller Kunst.

¹³⁷ Baetens et al., *The graphic novel*, S. 96.

¹³⁸ Jacques Tardi, *C'était la guerre des tranchées*, Tournai, 1993.

¹³⁹ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 121–122.

¹⁴⁰ Jacques Tardi, *Moi, René Tardi, prisonnier de guerre au Stalag II-B*. Comicreihe, Tournai, 2012 – 2018.

¹⁴¹ Vgl. Duncan et al., *The power of comics*, S. 81–82.

Auch neuere Zahlen bestätigen diesen Trend: So gibt das US-amerikanische Online-Magazin ICv2, das die Verkaufszahlen von Comics und Graphic Novels beobachtet, 2019 mit einem Jahresumsatz von über 1,2 Milliarden US-Dollar alleine in den USA und Kanada als das profitabelste Jahr für die Comicindustrie an, wobei der Großteil von 765 Millionen US-Dollar mit Graphic Novels erwirtschaftet wurde.¹⁴² Die Liste der meistverkauften Graphic Novels 2019 wird von Superheldenserien angeführt, allen voran *Watchmen*¹⁴³. In den Top 10 finden sich auch einige Serienadaptionen bzw. -vorlagen wie *The Umbrella Academy*¹⁴⁴ oder *The Walking Dead*¹⁴⁵ um die populärsten unter ihnen zu nennen.¹⁴⁶

Im Bereich der geschichtlichen Graphic Novels sei an dieser Stelle eine Publikation hervorgehoben: Es handelt sich dabei natürlich um das dieser Arbeit zugrundeliegende Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* von Salva Rubio, Pedro J. Colombo und Aintzane Landa. Nach der Erstveröffentlichung 2017 beim belgischen Verlag *Le Lombard* in französischer Sprache¹⁴⁷ ist es im August 2019 bei dem österreichischen Verlag *bahoe books* in deutscher Sprache erschienen.

2.3 Die Kunstform Comic

In der Comicforschung hat es lange kein Einverständnis darüber gegeben, was unter dem Begriff ‚Comic‘ überhaupt verstanden wird, und noch heute mangelt es an einer präzisen Definition, die breit genug ist, um alle Arten von Comics einzuschließen und dabei so eng gefasst ist, dass verwandte Formen wie der Cartoon oder die Bildgeschichte eindeutig abgegrenzt werden können.

Die neuere Forschung ist sich aber relativ einig darüber, dass der Comic als Kunstform verstanden werden kann,¹⁴⁸ lediglich die formalen Bestandteile und Abgrenzung bzw. Zuordnung zu anderen Kunstformen sind umstritten. Im französischen Sprachraum herrscht die Auffassung vor, dass Comics die ‚neunte Kunst‘ darstellen und

¹⁴² Vgl. Milton Gripp, Comics and graphic novel sales top \$1.2 Billion in 2019, <https://icv2.com/articles/markets/view/46094/comics-graphic-novel-sales-top-1-2-billion-2019> [10.12.2020].

¹⁴³ Dave Gibbons/Alan Moore, *Watchmen*, New York, 2019.

¹⁴⁴ Gerard Way/Gabriel Bá et al., *The Umbrella Academy: Apocalypse Suite*, Milwaukee, 2008.

¹⁴⁵ Charlie Adlard/Stefano Gaudiano et al., *The Walking Dead: Volume 31: The Rotten Core*, Beverly Hills, 2019.

¹⁴⁶ Vgl. Milton Gripp, Top 500 graphic novels 2019, <https://icv2.com/articles/markets/view/44987/top-500-graphic-novels-2019> [10.12.2020].

¹⁴⁷ Rubio et al., *Le photographe de Mauthausen*.

¹⁴⁸ Vgl. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen*, S. 16.

damit neben den ‚Septem Artes Liberales‘, also Grammatik, Rhetorik, Dialektik, Arithmetik, Geometrie, Musik und Astronomie, sowie Film und Fotografie als eigenständige Kunstform anerkannt wird,¹⁴⁹ was von der Fachliteratur jedoch ambivalent gesehen wird. Dies führt dazu, dass auch Kunsterzeugnisse, die der *„Geburt des modernen Comics“*¹⁵⁰ vorausgehen, als Comics identifiziert werden können, was bereits im Kapitel 2.2.1 ‚Vorgänger und Vorgeschichte‘ genauer besprochen wurde.

Der Begriff ‚Comic‘ geht auf die ‚Comic-Strips‘ – ‚Lustige Streifen‘ – zurück, die im franko-belgischen Sprachraum als ‚Bandes Dessinées‘ – ‚Gezeichnete Streifen‘ – und im Italienischen als ‚Fumetti‘, abgeleitet von ‚Fumo‘ – ‚Rauchen‘ – bezeichnet werden.¹⁵¹ Aus diesen Bezeichnungen lassen sich bereits erste Erkenntnisse zum Wesen des Comics ziehen:

Das Wort ‚Streifen‘ weist laut dem Online-Duden-Wörterbuch unter anderem die Bedeutung *„langer, schmaler abgegrenzter Teil, Abschnitt von etwas“*¹⁵² auf. Dies verweist einerseits auf seine ursprüngliche Distributionsform in Zeitungen, wo sie sich deutlich von den übrigen Inhalten abheben. Es deutet darauf hin, dass es einen wie auch immer gearteten Zusammenhang, sei er etwa logischer oder ästhetischer Natur, geben muss, der in seiner Gesamtheit eine Abgrenzung von anderen Teilen erst ermöglicht. Andererseits verweist der ‚Streifen‘ bereits auf ein konstitutives Merkmal des Comics: Eine Abfolge von Einzelelementen, die ähnlich des Foto- oder Filmstreifens sowohl in ihrer Gesamtheit als auch in ihren einzelnen Teilen betrachtet werden kann.

Während der englische Begriff ‚Comic‘ auf die Inhaltsebene verweist, die zum Zeitpunkt des Aufkommens des Begriffs noch vorwiegend lustiger, also ‚komischer‘ Natur waren, so beinhaltet der französische Begriff ‚dessinée‘ ein weiteres konstitutives Merkmal der Kunstform, nämlich dass diese Streifen ‚gezeichnet‘ sind, es sich also bei den einzelnen Teilen des Abschnittes um Bilder handelt.

Die italienische Bezeichnung ‚Fumetti‘ verweist in allegorischer Weise auf einen weiteren konstitutiven Bestandteil, nämlich auf die Sprechblasen, die wie Rauchwolken erscheinen und, mit Text versehen, die gezeichneten Figuren zum Sprechen bringen.

¹⁴⁹ Vgl. Screech, *Masters of the ninth art*, S. 1.

¹⁵⁰ Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 5.

¹⁵¹ Vgl. Schikowski, *Der Comic*, S. 21.

¹⁵² Dudenredaktion, „Streifen“ auf Duden online, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Streifen> [10.12.2020].

gen.¹⁵³ In der Ebene der einzelnen Bildteile sind daher weitere Einzelelemente zu finden, die wie im Falle des Stilmittels ‚Sprechblase‘ auch Text und damit Sprache beinhalten können.

Schon aus den verschiedenen Bezeichnungen lässt sich darauf schließen, worum es sich bei dieser Kunstform handelt: Um eine Folge von Einzelbildern mit Stilelementen, die Text beinhalten können und einen inneren Bedeutungszusammenhang aufweisen. Während andere Sprachräume und viele Comicforscher eigene Bezeichnungen hervorgebracht haben, so wird im deutschen Sprachraum und auch im Rahmen dieser Arbeit der international geläufige Begriff ‚Comic‘ verwendet.¹⁵⁴

2.3.1 Sequenzielle Kunst

Als Pionier der Comicforschung und -produktion hat Will Eisner in den 80er-Jahren zu einer Definition gefunden, auf der auch die neuere Comicforschung aufbaut:

“COMICS: A form of sequential art, often in the form of a strip or a book, in which images and text are arranged to tell a story.

[...]

SEQUENTIAL ART: Images deployed in a specific order.”¹⁵⁵

Diese Definition bestätigt die aus den Begrifflichkeiten entnommene Annahme einer Folge von Bild- und Textelementen und bezeichnet diese als ‚Sequenz‘. Der innere Bedeutungszusammenhang wird als narrativer Zusammenhang identifiziert. Groensteen (2013) weist jedoch darauf hin, dass der Zusammenhang zwischen den einzelnen Elementen nicht notwendigerweise ein Narrativer ist.¹⁵⁶ Er spricht stattdessen von ‚iconic solidarity‘ und identifiziert den Zusammenhang als Ineinandergreifen von einerseits klar getrennten einzelnen Bildelementen, die sich andererseits in der Sequenz gemeinsam präsentieren.¹⁵⁷

Scott McCloud, (2001) der mit seinem Comic über Comics eine interessante wissenschaftliche Perspektive auf Comics durch die Mittel der Kunstform selbst wirft, geht diese Definition noch nicht weit genug. In einer Abgrenzung zum verwandten Medium

¹⁵³ Vgl. Schikowski, Der Comic, S. 21.

¹⁵⁴ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 13.

¹⁵⁵ Will Eisner, Graphic storytelling and visual narrative: Principles and practices from the legendary cartoonist, New York, 2008, S. 17.

¹⁵⁶ Vgl. Thierry Groensteen/Ann Miller, Comics and Narration, Jackson, 2013, S. 16–18.

¹⁵⁷ Vgl. Thierry Groensteen, The system of comics, Jackson, 2007, 1st ed., S. 17–18.

„Zeichentrickfilm“ stellt er fest, dass die Sequenzen im Comic nicht zeitlich auf ein und derselben Projektionsfläche, sondern räumlich nebeneinander aufeinanderfolgen und kommt daher zu folgender Definition:

„Co.mic (‘komik; amerik.) der; -s, -s: Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“¹⁵⁸

Diese Definition ist insofern klarer, als dass sie durch die Formulierung *bildliche oder andere Zeichen* nicht nur auf Bild und Text, sondern auch auf die Symbolebene verweist. Die Sequenz wird des Weiteren als *räumliche* Anordnung identifiziert, die nicht notwendigerweise ein klares Narrativ aufweisen muss.

In einem Comic wird also ein zeitlicher Ablauf durch räumliche Anordnung einzelner bildlicher Zeichen dargestellt, doch wie genau funktioniert diese räumliche Anordnung? Im Comic sind es nicht gleichwertige Bildeinheiten, die aufeinander folgen, vielmehr werden die Einzeleinheiten erst durch die Sequenz in eine räumliche Beziehung zueinander gesetzt und folgen somit nicht aufeinander, sondern nebeneinander. Je nach ihrer räumlichen Beschaffenheit suggeriert dieses Nebeneinander in der Lesereihenfolge einen zeitlichen Ablauf. Nicht das isolierte Einzelpaneel ist also der Gegenstand dieser Informationsvermittlung und ästhetischen Entfaltung, sondern das Nebeneinander dieser Elemente in der Sequenz.

Die Definition von Scott McCloud ist laut Magnussen/Christiansen (2000) insofern interessant, als dass sie nur ein Minimum formaler Bestandteile und keine inhaltlichen oder funktionalen Aspekte aufweist¹⁵⁹ und dadurch das breite Spektrum der unter ‚Comics‘ firmierenden Produkte gut abdeckt. Auch Dittmar (2011) schließt sich dieser Auffassung an und ergänzt, dass das räumliche Nebeneinander der Bilder auf einer Seite zu *„einer Art Meta-Bild“* führt, *„das wiederum eine bestimmte Stimmung transportiert und Wirkung hat.“¹⁶⁰* Der Sequenz auf einer einzelnen Seite kommt also eine besondere Bedeutung zu, da sie sich dem Leser als Gesamtbild präsentiert.

Für Groensteen (2013) mangelt es dieser Definition jedoch an Genauigkeit, da sie nicht erklärt, was unter einer ‚Sequenz‘ verstanden wird. Gleichzeitig erkennt er auch an, dass McCloud dies bewusst ist und seiner Definition somit ein breites Verständ-

¹⁵⁸ McCloud, Comics richtig lesen, S. 17.

¹⁵⁹ Vgl. Magnussen et al., Comics & culture, S. 10.

¹⁶⁰ Jakob F. Dittmar, Comic-Analyse, Köln, 2017, 2., überarbeitete Auflage, S. 48–49.

nis von ‚Sequenz‘ zugrundeliegt, in der sich die Einzelelemente nicht notwendigerweise aufeinander beziehen müssen. Er kommt zu dem Schluss, dass auch Bildfolgen ohne logischer Verknüpfung als Sequenz verstanden werden können, indem der Rezipient den Zusammenhang abstrahiert und Verknüpfungshypothesen bildet,¹⁶¹

Um der Bandbreite an Comics und deren Umgang mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln Rechnung zu tragen, kommt Groensteen (2007) zu zwei Erkenntnissen: Erstens ist jeder Comic eine hochkomplexe Struktur, die Zweitens immer nur einen Teil der Möglichkeiten des Mediums verwirklicht, wodurch andere Möglichkeiten weniger bis gar nicht genutzt werden. Die Text-Bild-Beziehung betreffend schließt er, dass es sich bei Comics um „*a predominantly visual narrative form*“¹⁶² handelt.

2.3.2 Prinzip Bildgeschichte

Grünewald (2010) empfindet McClouds Identifizierung von frühen Bildsequenzen wie dem *Teppich von Bayeux* als Comics zwar als passend, bei anderen Beispielen geht ihm diese aber zu weit. Grünewald (2010) ordnet daher Comics dem ‚Prinzip Bildgeschichte‘ als eigenständige Kunst zu, die er als eine „*Grundhaltung spezifischen Erzählens*“¹⁶³ versteht, die sich der Kombination von Bild und Text bedient. Das Zusammenspiel von „*zeitgendes Bild und sprachlich-literarische Struktur*“¹⁶⁴ entwickelt eine Spezifik, die eigene Rezeptionsweisen und Analyseinstrumente erfordert. Pandel (2010) schließt sich dieser Einschätzung an und fasst ‚Comic‘ als engen gattungsspezifischen Begriff auf, demzufolge Comics eine besondere Form der Bildgeschichte darstellen.¹⁶⁵

Wie genau lässt sich der ‚Comic‘ nun im ‚Prinzip Bildgeschichte‘ verorten? Gundermann (2017) plädiert dafür, die Selbstbezeichnung als Kategorisierung heranzuziehen, wonach ein ‚Comic‘ „*dann als solcher zu bezeichnen [ist], wenn er unter diesem Namen produziert worden ist [...]*.“¹⁶⁶ Diese Unterscheidung erlaubt zwar eine relativ genaue Abgrenzung zu anderen Formen, schließt aber Kunstwerke wie die ‚Graphic Novels‘, die sich zwar mit denselben Mitteln konstituieren, aber eine abweichende

¹⁶¹ Vgl. Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 17–19.

¹⁶² Groensteen, *The system of comics*, S. 12.

¹⁶³ Dietrich Grünewald (Hrsg.), *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*, Bochum u.a., 1. Aufl., 2010, S. 14.

¹⁶⁴ Ebenda, S. 16.

¹⁶⁵ Vgl. Hans-Jürgen Pandel/ Gerhard Schneider (Hrsg.), *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts., 5., erw. Aufl., 2010, S. 349.

¹⁶⁶ Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 9.

Eigenbezeichnung aufweisen, von vornherein aus. Es können also auch Werke, die sich selbst nicht so bezeichnen, ‚Comics‘ sein, während umgekehrt nicht alles, was sich ‚Comic‘ nennt, auch wirklich ein solcher sein muss.

Munier (2000) identifiziert den wechselseitigen Ergänzungscharakter von Bild und Schrift als Konstitutiv für den Comic: *„Es lässt sich weder aus dem einen noch aus dem anderen Medium allein ein verständliches Geschehen rekonstruieren. [...] Erst durch die „Sequentialität“ der fließenden Schrift und Reihung der Bilder sowie das Wechselverhältnis beider Elemente untereinander gelingt die Verzeitlichung eines Erzählflusses.“*¹⁶⁷ Demnach können Comics durch die Bedingung der wechselseitigen Ergänzung von Bild und Schrift zur Sinnherstellung von anderen Bildgeschichten abgegrenzt werden, in denen die Schrift das Bild beschreibt bzw. das Bild den Text illustriert, wodurch Bild und Schrift auch jeder für sich gelesen denselben Sinn ergeben.

2.3.3 Definition von ‚Comic‘

Hier seien die wichtigsten Erkenntnisse zum Begriff ‚Comic‘ noch einmal kurz zusammengefasst, bevor zur Erarbeitung der einzelnen Bestandteile geschritten wird: Comics sind eine Form des als eigene Kunst zu verstehenden ‚Prinzips Bildgeschichte‘, in der Text, Bild und Symbol miteinander verknüpft sind. Zu räumlichen Sequenzen angeordnet, sollen sie Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter auslösen. ‚Räumlich‘ bedeutet, dass die Einzelelemente nebeneinander auf verschiedenen Flächen platziert sind, als ‚Sequenz‘ können auch Bildfolgen ohne logischer Verknüpfung verstanden werden und die Bildabfolge einer einzelnen Seite kann ein ‚Meta-Bild‘ erzeugen. So entsteht eine hochkomplexe Erzählstruktur, in der visuelle Ausdrucksformen überwiegen. Comics unterscheiden sich von verwandten Kunsterzeugnissen dadurch, dass sich Bild und Text einander zur Sinnkonstruktion bedingen. Da all dies auch auf ‚Graphic Novels‘ zutrifft, sind auch diese dem ‚Comic‘ zugehörig.

Die auch im Rahmen dieser Arbeit verwendete gängige wissenschaftliche Kurzdefinition für den Begriff ‚Comic‘ lautet ‚Sequenzielle Kunst‘.

¹⁶⁷ Munier, Geschichte im Comic, S. 70.

2.4 Formbestandteile des Comics

Um eine detaillierte Analyse der einzelnen Bildeinheiten und deren Wirkung in der Sequenz zu gewährleisten, soll in diesem Kapitel erarbeitet werden, aus welchen Bestandteilen Comics typischerweise zusammengesetzt sind und welche speziellen Wirkungsweisen diese bei der Rezeption entfalten. Dafür werden verschiedene fachsprachliche Formbegriffe definiert und aufgezeigt, inwiefern unterschiedliche Verwendungsweisen dieser Auswirkungen auf die Darstellung haben. Die Anwendung der theoretischen Erkenntnisse auf das Analyseobjekt folgt anschließend in Kapitel 2.6 ‚Gegenstandsbestimmung des Analyseobjekts‘.

2.4.1 Layout

2.4.1.1 Seitenarchitektur

Die Anordnung von Bildern zu Sequenzen funktioniert in der Regel durch eine Begrenzung der Einzelbilder durch einen Rahmen, der eine klare Abgrenzung der einzelnen Bilder ermöglicht. Die so entstehenden einzelnen Bildeinheiten werden als ‚Panels‘ bezeichnet, während der Rahmen ‚Habitus‘ genannt wird. Auch seitenfüllende Einzeleinheiten können ein Panel darstellen, welche dann ‚Splash Panel‘ genannt werden, wodurch im Umkehrschluss die Seitenränder als Habitus fungieren.¹⁶⁸

Für die Anordnung der einzelnen Panels auf einer Seite in einem Gitter wird meist der englische Begriff ‚Grid‘ verwendet. Meist sind die Seiten nach einem vergleichbaren Muster aufgebaut, dem ‚Uniform Grid‘, in das sich auch Panels mit unterschiedlicher Größe einreihen können. Gerade durch die Abweichung vom ‚Uniform Grid‘ können Panels und deren Sequenzen hervorgehoben werden, etwa durch die schiefe Platzierung einzelner Panels, überlappenden Panels oder einem Habitus, der nicht der üblichen Form folgt. Auch die Größe der im Grid angeordneten Panels kann eine Rolle spielen. So können lang gestreckte Panels eine längere Zeitspanne suggerieren oder auf die ganze Länge einer Zeile gestreckte Panels als ‚Landscape Panel‘ dienen.¹⁶⁹

¹⁶⁸ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 66–67.

¹⁶⁹ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 90–93.

2.4.1.2 Induktion und Hiatus

Untersucht man die Eigenheit des Comics, gerade in der Sequenz Sinn zu erzeugen, nun genauer, so stößt man auf einen vielschichtigen und komplexen Prozess, der in den Leerstellen zwischen den einzelnen Elementen stattfindet. Grünewald (2010) beschreibt diesen Prozess folgendermaßen:

„die wechselnde und doch synthetische simultane und sukzessive Rezeption, die kombinierend imaginative Füllung der Leerstellen der Bildfolge und die Notwendigkeit einer verbindenden, verlebendigenden aktiven Rezeptionsarbeit.“¹⁷⁰

Laut McCloud (2001) ist dieser geistige Prozess dafür verantwortlich, dass Leerstellen in der Darstellung von der Fantasie des Rezipienten automatisch mit Bedeutung angereichert werden, dass z.B. ein Strich und zwei Punkte als Gesicht oder eine enge Bildfolge als Bewegung erkannt wird. Er spielt sich besonders in den von ihm in der deutschen Übersetzung als ‚Rinnstein‘ bezeichneten Leerstellen zwischen den Panels ab, er *„greift sich [...] zwei separate Bilder und verwandelt sie zu einem einzigen Gedanken.“¹⁷¹*

„Dieses Phänomen, dass wir das Ganze erkennen, obwohl wir nur Teile davon wahrnehmen, hat einen Namen: Man nennt es Induktion.“¹⁷²

Obwohl in der Forschungsliteratur oft der englische Begriff ‚closure‘ bevorzugt wird,¹⁷³ soll hier mit dem deutschen Begriff ‚Induktion‘ gearbeitet werden. Dieser Begriff wird hier gemäß seiner Anwendung in der Comicforschung verwendet und soll folglich nicht mit dem gleichlautenden Begriff zur Bezeichnung einer wissenschaftlichen Erkenntnismethode verwechselt werden. Für den umgangssprachlichen Begriff ‚Rinnstein‘ ist hingegen in der Forschungsliteratur der Begriff ‚Hiatus‘ gebräuchlich.¹⁷⁴

McCloud (2001) hat die metaphorische Größe des Hiatus nach dem Grad an Induktion, der im Sprung von Panel zu Panel vom Leser aufgewendet wird, untersucht und zu einem Schema mit sechs verschiedenen Kategorien zusammengefasst.¹⁷⁵

¹⁷⁰ Grünewald, Struktur und Geschichte der Comics, S. 18.

¹⁷¹ McCloud, Comics richtig lesen, S. 74.

¹⁷² Ebenda, S. 71.

¹⁷³ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 84.

¹⁷⁴ Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S. 68.

¹⁷⁵ Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S. 78–80.

1. Von Augenblick zu Augenblick
Detaillierte Momentaufnahmen mit logischem Zusammenhang
2. Von Handlung zu Handlung
Einzelne Handlungsabläufe derselben Figur
3. Von Gegenstand zu Gegenstand
Sprung zwischen Motiven mit szenischem oder gedanklichem Zusammenhang
4. Von Szene zu Szene
Überbrückung erheblicher Raum- und Zeitdifferenzen
5. Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt
Unterschiedliche Perspektiven auf denselben Aspekt wie Ort oder Stimmung
6. Paralogie
Übergänge ohne logischen Zusammenhang

Dieses Übergangsschema verdeutlicht die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Zeit- und Handlungsabläufen in der Sequenz. Im Folgenden soll untersucht werden, wie Zeit- und Bewegungsabläufe in einzelnen Panels dargestellt werden können.

2.4.2 Perspektive und Raum

Ein Panel kann uns immer nur einen Ausschnitt der erzählten Welt auf eine bestimmte Art und Weise zeigen, der Blick des Lesers wird so dazu gesteuert, eine gewisse Perspektive einzunehmen. Anschaulich wird dies mit den Kategorien von ‚gezeigtem Raum‘ und ‚nichtgezeigtem Raum‘, eine Unterscheidung nach dem, was der Leser explizit sieht und was ihm verborgen bleibt oder nur durch Induktion sichtbar wird. Angelehnt an die Sprache des Films und der Fotografie wird zwischen verschiedenen Blickwinkeln unterschieden:¹⁷⁶

- Weit
Panoramaüberblick oder ‚Landscape Panel‘
- Totale
Abbildung des gesamten Raumes zur Orientierung
- Halbtotale
Zeigt den handlungsrelevanten Raum

¹⁷⁶ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 95–97.

- Halbnah
Abbildung einer Figur oder eines Gegenstandes in voller Größe
- Amerikanisch
Abbildung einer Figur von Kopf bis Knie
- Großaufnahme
Konzentration auf einen Teil einer Figur oder eines Gegenstandes
- Detail
Kleinteilige Hervorhebung eines Teils einer Figur oder eines Gegenstandes

Des Weiteren kann die Perspektive dazu genutzt werden, den Leser eine Szenerie praktisch durch die Augen einer Figur betrachten zu lassen. Das Panel wird somit zu einer ‚Subjektiven Darstellung‘ und gibt in Bezug auf die Sicht der Figur und damit des Lesers nicht nur das Was wieder, sondern vor allem auch das Wie. Eine besondere Form dieser Subjektivierung des Gezeigten ist die ‚Point-of-View Perspektive‘, in der das Panel das Sichtfeld der Figur imitiert.¹⁷⁷

Der Hintergrund eines Panels ist in diesem Zusammenhang besonders aufschlussreich: Er kann als Panorama das zentrale Element eines Panels sein, als ‚nichtgezeigter Raum‘ von Figuren und Gegenständen verdeckt sein oder in der ‚Subjektiven Darstellung‘ statt eines konkreten Ortes eine Metapher für etwas Unsichtbares wie eine Emotion mittels abstrakter Zeichen darstellen.¹⁷⁸ Dass dabei verschiedene Farben unterschiedliche Emotionen hervorrufen, ist unter anderem Thema des nächsten Kapitels.

2.4.3 Zeichenstil

Wie in der Malerei gibt es auch in der Comickunst verschiedene Stile und Kunstrichtungen, aus denen sich verschiedene Traditionen und Schulen entwickelt haben.¹⁷⁹ Anders als in der Malerei üblich können sich diese Stile aber auch in ein und demselben Werk mischen, also verschiedene Panels in unterschiedlichen Stilen gestaltet sein. Dadurch ist es möglich, einzelne Panels oder Bilddetails hervorzuheben und eine besondere Wirkung entfalten zu lassen.

¹⁷⁷ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 98.

¹⁷⁸ Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S. 139–140.

¹⁷⁹ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 81.

„Die Aussageabsicht in jedem einzelnen Bild hat Folgen für die zu wählenden Formen und Farben. Aus der Menge der Möglichkeiten entscheidet sich der Zeichner einer Bildergeschichte für eine, die im Kontext der Sequenz die gewünschten Inhalte einschließlich der passenden Stimmungen am sichersten oder effektivsten vermittelt.“¹⁸⁰

Der Zeichenstil wirkt sich also auf die Narration aus, indem er deren Grundstimmung aufgreift und durch entsprechende Sinneseindrücke unterstreicht. Daher wird in Superheldencomics durch dynamische Figurenpositionen und ausgeprägter Anatomie die actionlastige Handlung betont, während die Zeichnungen in Art Spiegelmans *Maus*¹⁸¹ den Eindruck erwecken, als könnten sie in einem Konzentrationslager entstanden und von dort herausgeschmuggelt worden sein.¹⁸²

In diesem Zusammenhang hebt Munier (2000) hervor, dass die Hintergründe in Geschichtscomics meist besonders detailreich gestaltet sind und oft wiederholt werden.¹⁸³ So ergibt sich etwa in den Asterix-Comics¹⁸⁴ das Phänomen, dass in ein und demselben Panel stark stilisierte Figuren vor einem naturalistischen Hintergrund handeln. Um auf das Gesamtwerk schließen zu können, müssen daher dessen Stilvariationen im Detail betrachtet und auf ihre Wirkabsicht hin untersucht werden.

2.4.3.1 Farbe

Das wohl auffälligste Element des Stils ist die Farbgebung. Sie bestimmt nicht nur das ganze Werk, sondern auch einzelne Sequenzen. Durch die technische Entwicklung besonders im Bereich der computerunterstützten Reproduktion von Bildern ist die Palette an Möglichkeiten der Farbverwendung deutlich gestiegen¹⁸⁵, weshalb an dieser Stelle nur eine verkürzte Darstellung der zentralen Möglichkeiten gegeben wird.

Zunächst kann zwischen Farbgebung und Schwarz-Weiß-Zeichnungen unterschieden werden. Auch Schwarz-Weiß-Zeichnungen können auf verschiedene Weise gestaltet sein, etwa in Graustufen oder schwarzen Formkonturen. Dabei ist zu beachten, in welchen Szenen und Bilddetails Farbe eingesetzt wird und in welchen darauf verzichtet wird. Daraus kann auf die Funktion des Farbeinsatzes geschlossen wer-

¹⁸⁰ Dittmar, Comic-Analyse, S. 160.

¹⁸¹ Spiegelman, Die vollständige Maus.

¹⁸² Vgl. Eisner, Graphic storytelling and visual narrative, S. 152.

¹⁸³ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 67.

¹⁸⁴ Goscinny et al., Astérix.

¹⁸⁵ Vgl. Dittmar, Comic-Analyse, S. 167.

den, etwa ob Details hervorgehoben oder bestimmte Emotionen vermittelt werden sollen.¹⁸⁶

Farbige Darstellungen können hingegen primär anhand der dominierenden Farbtöne und ihrer Helligkeit, der Farbsättigung sowie des Kontrastes unterschieden werden. Farbton und Helligkeit können den Gesamteindruck bereits stark prägen: So erweckt etwa eine bunte und helle Farbgebung einen fröhlichen und heiteren Eindruck, während eine von dunklen Farbtönen dominierte Szene den Eindruck von emotionaler Tiefe und Bedrücktheit vermittelt. Stark gesättigte Farben verleihen Bildern Dynamik und Aktion, blasse Farben hingegen Passivität. Durch starke Kontraste kann einer Darstellung Spannung eingehaucht werden, während angegliche Mischöne eine harmonischere Grundstimmung vermitteln.¹⁸⁷ Auch den einzelnen Farben kann eine Bedeutung zugewiesen werden: „*Rot signalisiert Gefahr, beziehungsweise Warnung, Gelb erweckt Aufmerksamkeit und signalisiert, je nach Farbton, beispielsweise Wärme, Blau verweist auf Angst und Kälte.*“¹⁸⁸

2.4.3.2 Realismus

Eine weitere Unterscheidung kann hinsichtlich dessen getroffen werden, inwiefern Zeichnungen Realität abbilden. Scott McCloud (2001) hat diese Unterscheidung systematisiert und in eine Skala mit den drei Polen ‚Realität‘, ‚Sprache‘ und ‚Bildebene‘ gebracht:¹⁸⁹ Unter ‚Realität‘ wird die Ähnlichkeit der Darstellung mit ihrem Bezugsobjekt in der wirklichen Welt verstanden. Ein Foto ist also sehr nahe an diesem Pol. Wird diese Ähnlichkeit durch ‚stilisierende Abstraktion‘ auf ein Symbol reduziert, nähert sich die Darstellung dem Pol der ‚Sprache‘, wo sie ihr reales Bezugsobjekt lediglich der Bedeutung nach repräsentiert. „*Wörter... sind die ultimative Abstraktion.*“¹⁹⁰ Der ‚Bildebene‘ kann sich hingegen durch ‚nichtsymbolische Abstraktion‘ genähert werden, in der die Darstellung weder Ähnlichkeit mit einem realen Bezugsobjekt aufweist, noch ein solches symbolisch repräsentiert. „*Dies ist die Sphäre der reinen Form, [...] auf der Formen, Linien und Farben sind, was sie sind, ohne etwas anderes vorzugeben.*“¹⁹¹

¹⁸⁶ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 84.

¹⁸⁷ Vgl. Dittmar, Comic-Analyse, S. 167–170.

¹⁸⁸ Ebenda, S. 170.

¹⁸⁹ Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S. 53–61.

¹⁹⁰ Ebenda, S. 55.

¹⁹¹ Ebenda, S. 59.

Die meisten Zeichenstile lassen sich in der unteren Hälfte der Skala verordnen.¹⁹² Für Geschichte darstellende Comics sind die beiden Pole ‚Realität‘ und ‚Sprache‘ aufgrund ihres Wirklichkeitsbezugs von besonderem Interesse, die McCloud (2001) in einem linearen, fünfteiligen Schema dargestellt hat. Die Bezeichnungen sind dem Vokabular McClouds entlehnt,¹⁹³ der sie jedoch nicht explizit auf die Skala anwendet.

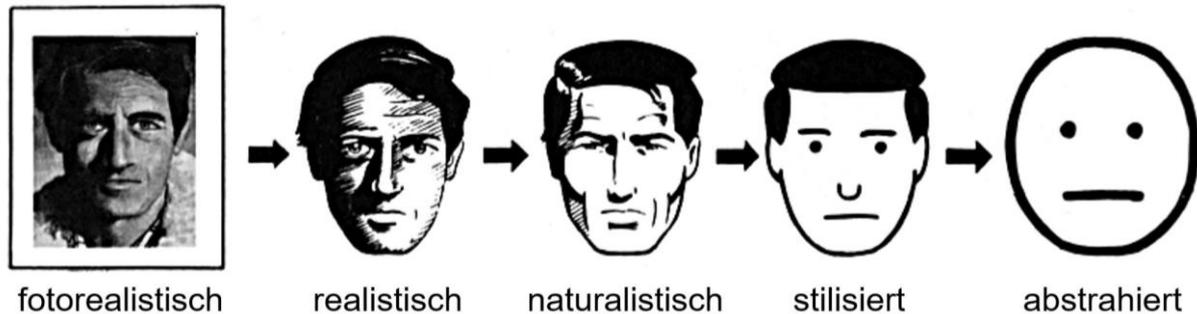


Abbildung 1: Schema der stilisierenden Abstraktion nach McCloud (2001)
Quelle: McCloud, *Comics richtig lesen*, 2001, S. 37.

2.4.4 Zeit und Bewegung

Obwohl einzelne Panels in ihrer gedruckten Form statisch sind, haben sie doch die merkwürdige Eigenschaft, Bewegung und damit Zeitlichkeit zu suggerieren, was sie gewissermaßen zum Leben erwachen lässt. Wie das in der Sequenz vonstattengeht, wurde im vorangegangenen Kapitel bereits besprochen, hier sollen die Einzelbilder genauer betrachtet werden. Es haben sich verschiedene Techniken etabliert, wie Bewegung und damit ein Zeitablauf auf einem statischen Bild dargestellt werden kann:¹⁹⁴

- Speedlines
Einfache lineare Zeichen, die einem Bewegungsablauf folgen oder andeuten
- Dynamische Figurenpositionen
Figuren werden in Schlüsselpositionen gezeigt, die Bewegung andeuten und so auf einen Bewegungsablauf schließen lassen
- Fotografische Schlieren
Eine Figur wird durch Schlieren stilisiert, die einen Verwischungseffekt erzeugen

¹⁹² Vgl. Martin Schüwer, *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Zugl.: Gießen, Univ., Diss., 2006, Trier, 2008, S. 290.

¹⁹³ Vgl. McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 36–57.

¹⁹⁴ Vgl. Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 88.

gen, die Figur damit vom statischen Hintergrund abheben und als bewegt erscheinen lassen

– Fließlinien

Der Hintergrund wird durch Schlieren stilisiert, die Figur erscheint jedoch scharf, wodurch der Eindruck des Mitbewegens mit der Figur eintritt

Sobald in einem Einzelpanel ein Bewegungsablauf suggeriert wird, vergeht in ihm auch die Zeit, die diese Bewegung in Anspruch nimmt. Ein Zeitablauf ist auch dann erkennbar, wenn Figuren durch Text zum Sprechen gebracht werden: In diesem Fall bildet das Panel die Zeitspanne ab, die von den Figuren zum Sprechen aufgewendet wird.¹⁹⁵ Da die Leserichtung meist von links nach rechts und von oben nach unten ist, kann durch Figuren- und Textpositionierung in ein und demselben Panel Aktion und Reaktion dargestellt werden.¹⁹⁶

2.4.5 Text, Sprache und andere Laute

Obwohl es sich beim Comic, wie bereits erwähnt, um eine überwiegend visuelle Erzählform handelt,¹⁹⁷ weist auch der Text eine vieldimensionale Struktur und damit eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten besonders auch visueller Natur auf.

Wie in der Literatur kann zunächst zwischen der Erzähler- und der Figurenrede unterschieden werden, wobei sich dafür jeweils eigene Techniken durchgesetzt haben. Die Erzählerrede findet sich meist in Textboxen, dem ‚Blocktext‘, kann aber auch frei oder unter bzw. über den Panels stehen. Er ist nicht an Raum und Zeit des Panels gebunden und kann dem Leser so umfangreiche Zusatzinformationen übermitteln, die aus dem Panel ansonsten nicht hervorgehen würden.¹⁹⁸ Eine eingehende Untersuchung des Erzählers folgt in Kapitel 2.5 ‚Die narrative Logik des Comics‘.

Die Figurenrede hingegen ist meist in den Sprech- und Denkblasen zu finden, die Wörter oder Gedanken direkt den Figuren zuweisen. Sie können aber auch im Hiatus oder freistehend im oder neben dem Panel zu finden sein. Die Anordnung der Textelemente im Panel ergibt die Leserichtung, in westlichen Comics von links nach rechts und oben nach unten, wodurch sie auch das Vergehen von Zeit innerhalb des Panels signalisieren. Auch die Form und Gestaltung der Sprech- oder Denkblase ist

¹⁹⁵ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 67.

¹⁹⁶ Vgl. McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 103–105.

¹⁹⁷ Vgl. Groensteen, *The system of comics*, S. 12.

¹⁹⁸ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 62.

aufschlussreich: Während eine Blase mit glatter Linie keine besondere Sprechweise impliziert, so weisen gezackte Linien auf Emotionen wie Wut oder Schrecken und damit auf einen lautereren Tonfall hin, während gestrichelte Linien einen leiseren Tonfall wie flüstern suggerieren.¹⁹⁹

Umgebungsgeräusche oder Geräusche von Gegenständen werden durch ‚Soundwords‘ wiedergegeben, sie befinden sich meist freistehend in der Nähe der Verursachungsquelle. Für diese hat sich eine Vielzahl an Onomatopoetika durchgesetzt wie z.B. ‚Peng‘ für einen Schuss oder ‚Wusch‘ für einen schnell am Betrachter vorbeifliegenden Gegenstand.

Für all diese Formen von Geräuschen gilt, dass das ‚Lettering‘, also die Erscheinungsweise des Textes, bedeutungstragend ist. Große und dicke Texte sind lauter als kleine dünne, verschiedene Schriftarten signalisieren verschiedene Sprachen.²⁰⁰

2.5 Die narrative Logik des Comics

Wendet man sich der narratologischen Ebene von Comics zu, so wird unweigerlich die Frage nach dem Erzähler laut. Da es sich im Gegensatz zur klassischen Literatur bei Comics um eine Verbindung von textlichen und grafischen Elementen handelt, ist ein Verweis auf die klassische Erzähltheorie nicht ausreichend und muss an entscheidenden Stellen ergänzt werden. Laut Groensteen (2013) ergibt sich eine Trias des Erzählers, die im Folgenden ausführlich behandelt werden soll:

- Monstrator: Die bildlich zeigende Instanz
- Reciter: Die textlich erzählende Instanz
- Narrator: Die das Erzählwerk strukturierende Instanz

Vorab sollte festgehalten werden, dass hier nicht nach dem Autor eines Werkes gefragt wird, sondern nach dem Erzähler, der einen anderen Erfahrungs- und Wertehorizont als der Autor aufweist und von diesem erst durch die Erzählung konstruiert wird.²⁰¹

¹⁹⁹ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 100–101.

²⁰⁰ Vgl. McCloud, Comics richtig lesen, S. 142.

²⁰¹ Vgl. Groensteen et al., Comics and Narration, S. 79.

2.5.1 Die Wahrnehmungsinstanz

In Hinblick auf die narratologische Perspektive von Comics wie auch verwandten Medien harren zwei entscheidende Fragen auf ihre Beantwortung:

- Aus wessen Sicht wird die Geschichte erzählt?
- Aus wessen Sicht wird die Geschichte bildlich dargestellt?

Mit erzähltheoretischer Terminologie gesprochen fragt diese Frage nach der ‚Fokalisierung‘. Zunächst ist zwischen interner und externer Fokalisierung zu unterscheiden. Während unter interner Fokalisierung verstanden wird, dass aus der Sicht einer in der Narration vorkommenden Figur erzählt bzw. dargestellt wird, verweist die externe Fokalisierung darauf, dass das Erzählte und Gezeigte nicht auf die Wahrnehmung einer Figur innerhalb der Geschichte übertragbar ist.²⁰² Von Nullfokalisierung wird gesprochen, wenn die Wahrnehmungen und Gedanken aller Akteure gleichermaßen dargestellt werden und kein Fokus auf eine bestimmte Figur erkennbar ist.²⁰³

Dabei ist gerade eine scheinbar widersprüchliche Form der internen Fokalisierung von besonderem Interesse: Der Blick auf die wahrnehmende Figur, den diese selbst logischerweise nicht wahrnehmen kann. Schüwer (2008) erklärt dies als ‚Mitsein‘ der Perspektive mit der Figur, worunter zu verstehen ist, dass sie weder inner- noch außerhalb dieser zu finden ist, sondern die subjektive Perspektive der Figur auf sich selbst wiedergibt, und identifiziert diese als ‚halbsubjektive Perspektive‘.²⁰⁴

Groensteen (2013) spricht in Bezug auf die narrative Perspektive der bildlichen Darstellung von „*Perceptual Source*“²⁰⁵, also einer ‚Wahrnehmungsinstanz‘, und teilt diese in eine narrative und visuelle Instanz auf: Er unterscheidet zwischen dem ‚Monstrator‘, der bildlich zeigenden Instanz, und dem ‚Reciter‘, der textlich erzählenden Instanz. Durch diese Aufteilung derselben Wahrnehmungsinstanz in eine textlich erzählende und visuell zeigende kann der scheinbare Widerspruch des Blicks der Wahrnehmungsinstanz auf sich selbst aufgelöst werden.

Die Wahrnehmung tangiert dabei auch die Schrift- und Symbolebenen: So kann zwischen ‚diegetischen‘ und ‚nichtdiegetischen‘ Schriftzeichen und Symbolen unterschieden werden. Unter diegetischen Zeichen werden solche verstanden, die auch

²⁰² Vgl. Schüwer, *Wie Comics erzählen*, S. 388.

²⁰³ Vgl. Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 83.

²⁰⁴ Vgl. Schüwer, *Wie Comics erzählen*, S. 392.

²⁰⁵ Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 82.

die Figuren innerhalb der dargestellten Welt wahrnehmen können, wie z.B. Schriftzüge an Wänden oder Dokumenten, während nichtdiegetische Zeichen in der dargestellten Welt nicht vorhanden sind, wie z.B. Speedlines oder der Figurentext in Gedankenblasen. Der Text in Sprechblasen oder Lautmalereien stellen eine Form der diegetischen Zeichen dar, sie verweisen in zu Text umgewandelter Form auf Laute, die durchaus Teil der dargestellten Welt sind und somit für die Figuren hörbar sind.²⁰⁶

Auf welche Art und Weise beeinflussen nun die Wahrnehmungsinstanzen des Monstrator und Reciter die Darstellung des Geschehens und welche Mittel stehen ihnen dafür zur Verfügung?

2.5.1.1 Der Monstrator

Der von Groensteen (2013) geprägte Begriff ‚Monstrator‘ weist in seinem Kern bereits darauf hin, dass es sich hierbei nicht um eine sehende, sondern um eine zeigende Instanz handelt. Es impliziert nicht, dass es sich dabei um das handelt, was in der Situation des jeweiligen Panels zu sehen war, sondern um das, was der Monstrator zeigen will. Auf einem einzelnen Panel ist es ihm dabei nicht möglich, neutral zu bleiben, schon die Entscheidung für einen gewissen Zeichenstil oder den gezeigten Raum ist eine Entscheidung des Monstrators, was dem Leser auf welche Weise gezeigt werden soll.²⁰⁷

Möchte er die Szenerie betonen, so wird der Hintergrund besonders detailreich ausgestaltet sein, stehen für ihn Emotionen im Vordergrund, so wird er durch die Wahl eines passenden Stilmittels stattdessen diese transportieren. In der Sequenz kann er durchaus auch neutral auftreten, indem das ganze Werk hindurch ein und derselbe Stil verwendet wird. Er kann auch durch ‚blind images‘ in den Hintergrund treten, was sich durch ein gänzlich schwarzes oder weißes Panel äußert.²⁰⁸

2.5.1.2 Der Reciter

Auch zur Beantwortung der Frage nach dem Reciter kann auf die Erzähltheorie zurückgegriffen werden. Groensteen (2013) bezeichnet die Erzählerrede in den Textboxen als ‚Reciter‘. Als ‚voice-off‘ ist er zu großen Teilen deckungsgleich mit dem literarischen Erzähler und eng verwandt mit dem ‚Narrator‘, dessen Rolle im darauffolgenden Kapitel behandelt wird.

²⁰⁶ Vgl. Schüwer, *Wie Comics erzählen*, S. 329–330.

²⁰⁷ Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 84–86.

²⁰⁸ Ebenda, S. 82.

Zunächst soll der Frage nachgegangen werden, inwiefern der Reciter in die Geschichte eingebunden ist und wieviel er folglich überhaupt wissen kann. Ist der Reciter an die Regeln der Narration gebunden, so ist von einem ‚homodiegetischen Reciter‘ die Rede, er ist also Teil der dargestellten Welt. Tritt er sogar als Hauptprotagonist in Erscheinung, nach dessen subjektiver Wahrnehmung die Narration gestaltet ist, handelt es sich um einen ‚autodiegetischen Reciter‘.

Dabei ist auch die zeitliche Position wichtig, die der Reciter einnimmt: Hat er eine Gegenwartsposition, so kann er nur Momentaufnahmen und Vergangenheitsperspektiven liefern. Betrachtet er das Geschehen als Nacherzählung aus der Zukunftsperspektive, so kann er zusätzliche Informationen transportieren, die er aufgrund des Rückblicks hat, zum Zeitpunkt des Geschehens aber noch nicht haben konnte.

Anders verhält es sich mit dem ‚heterodiegetischen Reciter‘. Er ist kein Teil der dargestellten Welt, vom Geschehen losgelöst und kann auf reichhaltige Informationen zurückgreifen, die ihm aufgrund seiner elaborierten Position zur Verfügung stehen. Er kann als auktorialer Erzähler allwissend auftreten und gewissermaßen über dem Geschehen thronen oder als personaler Erzähler in die Rollen verschiedener wechselnder Akteure schlüpfen und das Geschehen aus deren Perspektive betrachten.

Dem Reciter stehen verschiedene Modi zur Verfügung, um die Narration voranzutreiben und dem Leser ein tieferes Verständnis für die Vorgänge zu geben, die Groensteen (2013) als ‚Stances‘ bezeichnet. So kann er ‚im Hintergrund‘ bleiben und die Sequenzen für sich sprechen lassen oder ‚interventionistisch‘ auftreten und eine Fülle an Informationen bieten und so zur primären Erzählinstanz werden. Er kann ‚neutral‘ auftreten und objektive Informationen geben oder ‚involviert‘ das Geschehen emotional kommentieren und die Aufmerksamkeit des Lesers lenken. Auch der Grad an Zuverlässigkeit kann unterschieden werden: Da der Reciter prinzipiell die Geschichte bereits kennt und damit als ‚zuverlässig‘ gelten kann, sind Elemente der Überraschung oder gar Falschinformationen als ‚unzuverlässig‘ zu identifizieren.²⁰⁹

2.5.2 Die Erzählinstanz

Eine weitere Frage, die eng mit der Wahrnehmungsinstanz verbunden ist, stellt die Frage nach der Erzählinstanz dar:

- Wer erzählt die Geschichte?

²⁰⁹ Vgl. Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 90–95.

Hier wird in enger Anlehnung an die Wahrnehmungsinstanz nach dem ‚Narrator‘ gefragt, eben jener Instanz, die Informationen und Sequenzen organisiert und dem Erzählwerk eine Struktur verleiht. Dazu gehören Fragen des Layouts, das im Comic einen vitalen Bestandteil der Narration darstellt, wie bereits in Kapitel 2.4.1 ‚Layout‘ beschrieben wurde. Durch das Layout gibt der Narrator den Rhythmus des Lesens vor, indem z.B. seitenübergreifende Panels langsamer gelesen werden als kurz aufeinander folgende. Auch Verweise zwischen den Panels oder Brüche in der Erzählstruktur, wie es z.B. bei Rückblenden der Fall ist, werden vom Narrator organisiert. Dabei kann er auch durch Textelemente in Erscheinung treten und sich mit dem Reciter überschneiden. Außerdem ist er verantwortlich für Inhalt und Anordnung der Sprechblasen und gibt uns so Aufschluss darüber, wann welche Person was gesagt hat.²¹⁰

Schüwer (2008) weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass der Erzähler vordergründig im textlichen Anteil des Comics zu finden ist und nur in Ausnahmefällen auch grafisch in Erscheinung tritt: *„Während Erzähltexte nämlich das kognitive Schema einer Erzählerstimme aufrufen, die unter anderem von Wahrnehmungen spricht und von diesen abzugrenzen ist, erzeugt die grafische Seite der Comics unmittelbar eine Wahrnehmungssillusion.“*²¹¹ Auf der textlichen Ebene kann also der Prozess des Erzählens unmittelbar beobachtet werden, während uns die grafische Ebene mit fertigen Bildern ohne Prozesshaftigkeit konfrontiert.

Vergleicht man nun also die Erzähl- mit der Wahrnehmungsinstanz, so wird deutlich, dass sich zwar ein Unterschied zwischen der textlichen Erzähl- und Wahrnehmungsinstanz ergibt, sich diese Instanzen auf der grafischen Ebene aber einander entsprechen. Während also der ‚Narrator‘ die Textelemente platziert und die Sequenz organisiert, und der ‚Reciter‘ dieses durch einen Blocktext kommentiert, sich also beide verschiedener Werkzeuge bedienen, kann der ‚Narrator‘ auf der grafischen Ebene nichts kommentieren, was nicht schon die bildliche Wahrnehmungsebene des ‚Monstrator‘ zeigt, da sie sich beide desselben Werkzeuges, dem Bild, bedienen.

Natürlich gibt es auch Fälle, in denen der Narrator selbst innerhalb der Geschichte in Erscheinung tritt, meist in Personalunion mit dem Reciter. Dies ist vor allem in Biografien oder Autobiografien der Fall, wo in den Blocktexten explizit von einem ‚Ich‘

²¹⁰ Vgl. Groensteen et al., Comics and Narration, S. 95–97.

²¹¹ Schüwer, Wie Comics erzählen, S. 389.

die Rede ist. Auch hier stellt der Narrator eine von der bildlichen Darstellung abgehobene Instanz dar, die lediglich vom Monstrator auch grafisch als Abbild repräsentiert wird.²¹²

2.6 Gegenstandsbestimmung des Analyseobjekts

2.6.1 Publikationsgeschichte

Das Szenario und der Text des Graphic Novels *Der Fotograf von Mauthausen* gehen auf den Autoren Salva Rubio zurück, die Bilder wurden von Pedro J. Colombo gezeichnet und von Aintzane Landa koloriert. Erstveröffentlicht wurde es 2017 in französischer Sprache²¹³ beim belgischen Comicverlag *Le Lombard*, dessen lange Tradition bereits im Kapitel 2.2.3 ‚Entwicklung in Europa‘ behandelt wurde.

2018 erschienen englische²¹⁴, italienische²¹⁵ und spanische²¹⁶ Übersetzungen. In deutscher Sprache wurde es 2019 bei dem Verlag *bahoe books* mit Sitz in Wien publiziert.²¹⁷ Der Text des Graphic Novels wurde von Leo Gürtler übersetzt, einem der beiden Verleger von *bahoe books*, während die Übersetzung des historischen Dossiers durch Milena Merkač erfolgt ist.²¹⁸ Die Publikation wurde von einigen namhaften Institutionen unterstützt, was in Kapitel 3.4 ‚Analyse der Authentisierungsstrategien‘ näher betrachtet wird.

2.6.2 Aufbau und Umfang

*Der Fotograf von Mauthausen*²¹⁹ ist ein durchgängig koloriertes Graphic Novel mit Hardcover-Umschlag in den Maßen 23x29 cm. Da es als Graphic Novel konzipiert ist, enthält es eine durchgängige Erzählung von Anfang bis Ende und Figuren, die nur für dieses Szenario anhand historischer Persönlichkeiten geschaffen wurden. Die Erzählung selbst hat 102 Seiten, das historische Dossier nochmals 51 Seiten und die übrigen 5 Seiten entfallen auf bibliografische Informationen. Mit einem Gesamtumfang von 158 Seiten ist es damit außergewöhnlich lang für ein Graphic Novel.

²¹² Vgl. Groensteen et al., *Comics and Narration*, S. 97–103.

²¹³ Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *Le photographe de Mauthausen*, Brüssel, 2017.

²¹⁴ Salva Rubio/Pedro J. Colombo/Aintzane Landa, *The photographer of Mauthausen*, Paris, 2018.

²¹⁵ Salva Rubio/Pedro J. Colombo/Aintzane Landa, *Il fotografo di Mauthausen*, Mailand, 2018.

²¹⁶ Salva Rubio/Pedro J. Colombo/Aintzane Landa, *El fotógrafo de Mauthausen*, Barcelona, 2018.

²¹⁷ Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *Der Fotograf von Mauthausen*, Wien, 2019, 1. Auflage.

²¹⁸ Vgl. ebenda, S. 2.

²¹⁹ Ebenda.

2.6.3 Analyse der Formebene

2.6.3.1 Layout

Die Panelstruktur zeichnet sich durch eine klare Aufteilung aus, das Uniform Grid besteht meist aus drei bis vier Panelreihen und wird gelegentlich von doppelseitigen Splash Panels unterbrochen. Die Panelgrößen variieren je nach ihrer Funktion und der in ihnen vergehenden Zeit und können sich auch räumlich überschneiden. So befindet sich auf der ersten Seite der Erzählung ein über die Breite der Seite gestrecktes Landscape Panel, in das im oberen Drittel fünf kleinere Panels eingefügt sind, welche als Momentaufnahmen dienen.²²⁰ In einem der doppelseitigen Splash Panels wird ein Tisch mit Fotografien gezeigt,²²¹ wodurch deutlich wird, dass diese Fotografien Teil der dargestellten Welt sind und per se nicht wie eigene Panels funktionieren. Werden sie in der Folge dennoch in die Panelsequenzen eingefügt, so ist es ihnen möglich, andere Panels zu überdecken und dadurch so zu wirken, als wären sie auf das Panel Grid draufgelegt worden.²²²

Die Gedankensprünge im Hiatus weisen fünf der sechs Übergänge nach dem Übergangsschema nach McCloud (2001) auf,²²³ lediglich die Paralogie kommt kein einziges Mal vor. Als besonders produktiv gestalten sich die Übergänge ‚von Handlung zu Handlung‘ und ‚von Gegenstand zu Gegenstand‘, die durch die Narration klar nachvollziehbar sind, während der Sprung ‚von Szene zu Szene‘ den Pro- und Epilog mit der Haupthandlung verknüpft. Es finden sich auch über die Breite der Seite gestreckte Elemente, die keinen Habitus aufweisen und dadurch lediglich vom Seitenrand begrenzt werden.²²⁴ In diesen besonders hervorgehobenen Elementen werden meist länger andauernde Emotionen oder sich wiederholende Handlungen angedeutet.

2.6.3.2 Perspektive

Im Bereich der Perspektive finden sich sämtliche Einstellungsgrößen. Als besonders wirkmächtig gestalten sich weite und totale Landscape Panels, die häufig echte Fotografien des realen Handlungsortes Mauthausen zitieren, wie in Kapitel 3.4 ‚Analyse der Authentisierungsstrategien‘ gezeigt wird. Durch die Halbtotale werden insbeson-

²²⁰ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 5.

²²¹ Vgl. ebenda, S. 24–25.

²²² Vgl. Hillary L. Chute, *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*, Cambridge, Mass, 2016, S. 188.

²²³ Vgl. McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 78–80.

²²⁴ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 26.

dere Innenräume aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt. Die Figurendarstellung wechselt zwischen Halbnahe und Großaufnahme, während die amerikanische Perspektive von Kopf bis Knie nur spärlich eingesetzt wird. Die eingebauten Fotografien werden bevorzugt als Detailaufnahmen gezeigt. Auf einem doppelseitigen Splash Panel findet sich auch eine Point-of-View Perspektive, in der sich das Sichtfeld des Monstrators mit dem der Hauptfigur überschneidet, die ihren Blick auf einen mit Fotografien bedeckten Tisch wirft.²²⁵

Der handlungsrelevante Raum wird durch die Hintergründe durchgehend gezeigt. Findet innerhalb dieses bereits gezeigten Raumes eine besonders emotionale oder dramatische Handlung statt, wird der räumliche Hintergrund durch einen subjektiven Hintergrund in Form abstrakter Zeichen und intensiver Farben ersetzt.

2.6.3.3 Zeichenstil

2.6.3.3.1 Farbe und Grundstimmung

Das Werk ist durchgehend koloriert, wobei sowohl im literarischen Teil als auch im historischen Dossier schwarz-weiße Elemente vorkommen. Im historischen Dossier sind es die direkt abgedruckten fotografischen Quellen in Graustufen mit unterschiedlicher Helligkeit, die mehrheitlich mit der im Erkennungsdienst zur Verfügung stehenden Kamera Leica IIIb gemacht und originalgetreu abgedruckt wurden. Im literarischen Teil finden sich diese und andere Fotos in nachgezeichneter Form wieder, wobei sie sich von den farbigen Illustrationen durch eine schwarz-weiße Farbgebung mit unterschiedlichen Helligkeitsstufen und einer leichten Gelbtönung abheben, die den Eindruck einer alten Fotografie im Sepia-Look erwecken. Im literarischen Teil des Graphic Novels kann also zwischen den färbigen und den schwarz-weißen Elementen unterschieden werden, die anders gelesen werden und jeweils eine andere Wirkabsicht aufweisen.²²⁶ Die Wirkungsweise dieser Elemente, die sich auf fotografische Quellen beziehen, ist unter anderem auch Thema des Kapitels 3.4 ‚Analyse der Authentisierungsstrategien‘ sowie Kapitel 5.2.2 ‚Wirklichkeitsbewusstsein‘.

Betrachtet man die färbigen Illustrationen des Graphic Novels, so wird deutlich, dass in unterschiedlichen Szenen verschiedene Farbtöne überwiegen. Vergleicht man die Szenen, die sich innerhalb des Konzentrationslagers abspielen, mit denen außerhalb des Lagers, so wird folgendes Farbschema deutlich:

²²⁵ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 24–25.

²²⁶ Vgl. Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 168.

In den Szenen innerhalb des Konzentrationslagers dominieren dunkle Grau- Braun- und Blautöne. Bei der Ankunft in Mauthausen werden diese Mischöne noch durch tiefes Schwarz kontrastiert,²²⁷ was den Schrecken über die Behandlung durch die SS-Einheiten und die Dynamik der Kolbenschläge unterstreicht. Mit Eintritt in das Innere des Lagers verblässen die Bilder und mit ihr der Schrecken, der allumgebende Tod, dem man als Gefangener hilflos gegenübersteht, wird zur Normalität. In besonders konfliktgeladenen Sequenzen treten Farbsättigung und Kontrast wieder stärker hervor, so etwa bei der Ermordung des KZ-Insassen Josep.²²⁸ Wie an anderen Stellen finden sich auch hier subjektive Hintergründe, in kontraststarken Rot- und Gelbtönen werden Gefahr und Spannung hervorgerufen.²²⁹ Einige Seiten darauf findet sich eine in gleißendes Gelb getauchte Dialogsequenz,²³⁰ wodurch einerseits die Spannung erhöht, andererseits der hoffnungsvolle Gesprächsinhalt betont wird. Das Fußballspiel²³¹ ist hingegen zu Beginn in blassen Farben gehalten, erhält jedoch auf den letzten beiden Seiten eine dominante Rotfärbung. Die dadurch evozierte Gefahr wird im abschließenden ganzseitigen Panoramapanel, dessen oberer Teil von den Handlungspanels verdeckt wird, zugunsten einer warmen, Entspannung und Hoffnung suggerierenden Gelbtönung aufgelöst.²³² Die darauffolgenden Lagerszenen²³³ sind wieder in Blau und Grau gehalten, vermitteln jedoch durch starke Kontraste die Anspannung vor der bevorstehenden Befreiung.

Demgegenüber stehen die Szenen, die außerhalb des Lagers stattfinden. Diese bedienen sich einer breiteren Farbpalette und weisen dadurch eine eher heitere Grundstimmung auf. Der Prolog ist in blassen Farben mit sanften Mischönen gehalten und vermittelt dadurch einen harmonischen Eindruck.²³⁴ Die Szene, in der Francisco zum ersten Mal das Lager verlässt,²³⁵ ist in lebhaften Grüntönen gehalten und wirkt dadurch sowohl dynamischer als auch heiterer²³⁶ als die düsteren, blassen Lagerszenen, in die sie eingebettet ist. Die Harmonie der Natur wird aber durch einen lebensgefährlichen Konflikt gestört, der durch subjektive Hintergründe in sattem Rot dargestellt wird. Im Anschluss an die Befreiung, die durch nachgezeichnete

²²⁷ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 8–13.

²²⁸ Vgl. ebenda, S. 50–51.

²²⁹ Vgl. Duncan et al., *The power of comics*, S. 142.

²³⁰ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 60–62.

²³¹ Vgl. ebenda, S. 71–78.

²³² Vgl. Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 170.

²³³ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 79–81.

²³⁴ Vgl. ebenda, S. 5–7.

²³⁵ Vgl. ebenda, S. 64–67.

²³⁶ Vgl. Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 168–169.

Schwarzweißfotos realisiert wird,²³⁷ finden sich wieder bunte und helle Farben. Die Panels in Paris sowie auf dem Weg dorthin²³⁸ sind in besonders kraftvollen und leuchtenden Farben mit harmonischen Farbverläufen gestaltet, zusammen mit den Fließlinien²³⁹ signalisieren sie die Dynamik und Freude an der Freiheit.

Nach der erfolgten Befreiung wird die Grundstimmung des Graphic Novels wieder gedämpft: Während die Szene, in der Mateu an den Folgen der Lagerhaft stirbt,²⁴⁰ in Grau- und Blautönen gehalten ist, überwiegen in den Gerichtssequenzen²⁴¹ verwischene braune und grüne Farbtöne. Bemerkenswert ist das Panel, in dem Francisco Kaltenbrunner als Mitverantwortlichen identifiziert,²⁴² hier weist ein in Gelb gehaltener subjektiver Hintergrund auf die Gewichtigkeit dieses Moments hin.²⁴³

Die Szene gegen Ende des Graphic Novels, in der Francisco und Madame Vaillant-Couturier ein gemeinsames Fazit zum Umgang mit dem Erlebten ziehen,²⁴⁴ ist farblich besonders eindrucksvoll: Vor einer tiefblauen Kulisse, dem zu Ruinen zerschmetterten Nürnberg, zeichnet sich im Hintergrund ein gelb schimmernder Silberstreif am Horizont ab. Der Epilog²⁴⁵ greift dieses Schema in einem blassen, blauen Grundton vermischt mit einer warmen Rottönung auf: Trotz aller Erfahrungen, Enttäuschungen und Rückschläge hat Francisco die Zuversicht nicht verloren.

2.6.3.3.2 Realismus

Sämtliche Abbildungen des Graphic Novels weisen eine Ähnlichkeit mit realen Bezugsobjekten auf oder beziehen sich auf ein solches in symbolischer Weise. So sind etwa Gegenstände wie die Leica-Kamera, die schon auf dem Cover abgebildet ist, als solche zu erkennen oder verweisen, wie im Falle der ‚subjektiven Hintergründe‘, symbolisch auf eine Emotion. Die Abbildungen des Graphic Novels bedienen sich also der ‚stilisierenden Abstraktion‘ und rangieren zwischen den beiden Polen ‚Realismus‘ und ‚Sprache‘.²⁴⁶ Die nichtsymbolische Abstraktion ist also nicht von Bedeutung.

²³⁷ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 82–85.

²³⁸ Vgl. ebenda, S. 86–87.

²³⁹ Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 88.

²⁴⁰ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 88–89.

²⁴¹ Vgl. ebenda, S. 92–101.

²⁴² Vgl. ebenda, S. 98.

²⁴³ Vgl. Dittmar, Comic-Analyse, S. 170.

²⁴⁴ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 102–103.

²⁴⁵ Vgl. ebenda, S. 104–105.

²⁴⁶ Vgl. Schüwer, Wie Comics erzählen, S. 354–356.

“Geht man von der fotorealistischen Darstellung aus, so wird durch ikonische [stilisierende, Anm.] Abstraktion die Bedeutungsdimension des Bildes stärker betont, während die nicht-ikonische [nichtsymbolische, Anm.] Abstraktion die Bildebene stärker hervortreten lässt.“²⁴⁷

Der Grad an Realismus der Abbildungen reicht von Fotorealistisch über Realistisch bis Naturalistisch. Es finden sich weder stilisierte Zeichnungen, wie das etwa bei *Maus*²⁴⁸ der Fall wäre, noch abstrakte Darstellungen, die ihr Referenzobjekt nur noch durch Symbolcharakter repräsentieren würden. Es darf also angenommen werden, dass sämtliche Bilder eine Bedeutungsdimension aufweisen, die je nach Grad an Realismus eine unterschiedliche ist. In diesem Zusammenhang spielt auch die Farbe eine wichtige Rolle: „Farbigkeit in Abgrenzung zu Schwarz-Weißen Sequenzen dient auch der Verdeutlichung unterschiedlicher Wirklichkeitsebenen innerhalb einer Geschichte [...]“²⁴⁹ Anhand dieser Kategorien lassen sie sich in drei Gruppen einteilen:

- Fotorealistisch, schwarz-weiß: Die abgedruckten Fotografien
- Realistisch, schwarz-weiß: Die nachgezeichneten Fotografien
- Naturalistisch, färbig: Der Großteil der Illustrationen



fotorealistisch



realistisch



naturalistisch

Abbildung 2: Schema der stilisierenden Abstraktion im Analyseobjekt
Quelle: Rubio/Colombo/Landa, *Der Fotograf von Mauthausen*, 2019, S. 66–67, S. 133.

²⁴⁷ Schüwer, *Wie Comics erzählen*, S. 354.

²⁴⁸ Spiegelman, *Die vollständige Maus*.

²⁴⁹ Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 170.

Die fotorealistischen Darstellungen finden sich ausschließlich im historischen Dossier. Es handelt sich dabei um direkte Abbilder der Originalfotografien, sie sind also ‚Realistisch‘ in dem Sinne, dass sie eine fotografisch festgehaltene Vergangenheitsperspektive repräsentieren.

Die realistischen Darstellungen finden sich sowohl im historischen Dossier als auch im literarischen Teil. Es handelt sich dabei um nachgezeichnete Abbilder von Originalfotografien, sie sind also ‚Realistisch‘ in dem Sinne, dass sie eine fotografische Quelle symbolisch abstrahiert wiedergeben, ohne sie zu kolorieren. Sie unterscheiden sich von den fotorealistischen Darstellungen dadurch, dass sie nachgezeichnet sind und von den naturalistischen Darstellungen dadurch, dass sie schwarz-weiß sind.

Die naturalistischen Darstellungen finden sich vorwiegend im literarischen Teil und werden im historischen Dossier lediglich wiederholt. Sie sind ‚Realistisch‘ in dem Sinne, dass sie erkennbare Orte und Figuren symbolisch abstrahiert widerspiegeln und dabei naturalistische Details in Farbe abbilden. Sie unterscheiden sich von den realistischen Darstellungen dadurch, dass sie koloriert sind. Auch unter ihnen finden sich Bilder, die einer fotografischen Quelle nachempfunden sind, etwa ein doppelseitiges Splash Panel,²⁵⁰ was in Kapitel 3.4 ‚Visuelle Authentisierungsstrategien‘ genauer behandelt wird.

2.6.3.4 Zeit und Bewegung

Bewegungen werden hauptsächlich durch dynamische Figurenpositionen dargestellt, die durch sparsam eingesetzte Speedlines ergänzt werden. Fließlinien werden lediglich in einem Panel verwendet, das passenderweise den Aufbruch von der Gefangenschaft in Mauthausen in die Freiheit nach Paris darstellt,²⁵¹ während fotografische Schlieren kein einziges Mal vorkommen. Die Zeitdarstellung innerhalb der einzelnen Panels fällt unterschiedlich aus und ist anhand der Panelstruktur ersichtlich. So zeigen Panels mit schiefem Rahmen dynamische oder sich wiederholende Prozesse und Illustrationen ohne Panelbegrenzung suggerieren Zeitlosigkeit.²⁵²

²⁵⁰ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 28–29.

²⁵¹ Vgl. ebenda, S. 86.

²⁵² Vgl. Abel et al., Comics und Graphic Novels, S. 91.

2.6.3.5 Schrift

Sämtliche Textformen sind in Majuskeln gehalten, in dieser Arbeit werden Zitate aus dem Graphic Novel dennoch durch die orthografisch korrekte Verwendungsweise von Majuskeln und Minuskeln wiedergegeben. Auf der sprachlichen Ebene finden sich sowohl Blocktexte als auch Sprechblasen, auf Denkblasen wurde hingegen verzichtet. Die Sprechblasen sind quadratisch, durch gezackte Umrandungen wird Schreien und Brüllen suggeriert, während Geflüstertes in runde Klammern gesetzt wird.

Die Kennzeichnung verschiedener Sprachen ist nicht einheitlich und wird nur dort durchgeführt, wo dies nicht aus der Narration hervorgeht: In einer Szene, in der sich die Hauptfigur eindeutig als Übersetzer versucht, wird der Text direkt in den verschiedenen Sprachen wiedergegeben, also „*Ich bin Franz. Je suis Francois. [...]*“²⁵³. Als er eine Seite darauf das Gebrüll eines Kapos übersetzen soll und etwas anderes auf Spanisch wiedergibt, ist der Text Deutsch und durch doppelte Anführungszeichen gekennzeichnet, also „*Komm schon, Genosse, [...]*“²⁵⁴. Da sich aus der narrativen Logik der Schluss aufdrängt, dass in dieser Situation eigentlich Spanisch gesprochen wird, ist der Text zur besseren Verständlichkeit auf Deutsch wiedergegeben. Zusätzlich wird mit doppelten Anführungszeichen gekennzeichnet, dass es sich eigentlich um eine andere Sprache handelt. Diese Kennzeichnung, dass es sich trotz deutschen Texts um spanische Sprache handelt, bleibt jedoch die situationsbedingte Ausnahme, da die Gespräche unter den spanischen KZ-Insassen auch mit deutschem Text, aber ohne Kennzeichnung durch Anführungszeichen wiedergegeben wird, obwohl davon auszugehen ist, dass sie in diesen Situationen eigentlich miteinander auf Spanisch oder Katalanisch sprechen.

Darüber hinaus gibt es noch die gängigen Soundwords, die Laute von Gegenständen darstellen. Eines davon ist besonders eindrucksvoll gestaltet: Als der Vater von Mateu, einem der haupthandlungstragenden Protagonisten, vor seinen Augen erschossen wird, nimmt das zugehörige Soundword ‚BANG‘ die Funktion des Hiatus wahr, innerhalb dessen das entsetzte Gesicht des jugendlichen KZ-Insassen Mateu abgebildet ist.²⁵⁵

²⁵³ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 15.

²⁵⁴ Ebenda, S. 16.

²⁵⁵ Vgl. ebenda, S. 9.

2.6.4 Analyse der narratologischen Ebene

Die narratologische Ebene von *Der Fotograf von Mauthausen* weist eine starke interne Fokalisierung auf. Die Erzählung folgt Francisco Boix, einem spanischen Insassen des KZs Mauthausen mit realhistorischem Vorbild, dessen Figur die zentrale und einzige Wahrnehmungsinstanz darstellt.²⁵⁶ Man bekommt keine Einblicke in die Gedanken- und Gefühlswelt anderer Personen abseits von ihren auch durch Francisco wahrnehmbaren Handlungen, Aussagen und Gesichtsausdrücken.

Dies geht sogar so weit, dass selbst in Szenen, in deren Handlung Francisco nicht beteiligt ist, auf ihn als Betrachter und wahrnehmende Instanz hingewiesen wird. So beobachtet er das Fußballmatch zwischen SS und Luftwaffe, während dem der Schmuggel der Fotos aus dem Lager durchgeführt wird, vom vergitterten Fenster einer Baracke aus.²⁵⁷ Dies mag zur Verstärkung der internen Fokalisierung aus narratologischen Gründen innerhalb der Erzählung durchaus Sinn ergeben, hält aber einem Vergleich mit den Gegebenheiten des realhistorischen Ortes des Konzentrationslagers Mauthausen nicht stand: Aufgrund der Mauer, die zwischen den Baracken und dem Fußballplatz lag und der Tatsache, dass es sich bei den anschließenden Objekten um Funktionsgebäude wie die Wäscherei und das Krematorium handelte,²⁵⁸ der Erkennungsdienst sich aber ab 1941 in einer Baracke am anderen Ende des Lagers befand,²⁵⁹ ist sein dortiger Beobachterposten über mehrere Stunden hinweg doch sehr unwahrscheinlich. Dennoch wird selbst in dieser Szene der Monstrator in seiner Figur Francisco als direkter Beobachter verortet, obwohl das Auftauchen der Figur eigentlich gar keinen Sinn ergibt und die Fokalisierung auch auf eine externe Wahrnehmungsinstanz gelegt werden könnte. Man kann also von einer extremen internen Fokalisierung auf die Wahrnehmungsinstanz der Figur des Francisco Boix sprechen, die das ganze Werk hindurch stringent durchgezogen wird.

Der Monstrator arbeitet sowohl mit der subjektiven als auch der halbsubjektiven Perspektive. Neben dem Blick von Francisco auf das Geschehen wird auch häufig der Blick der Wahrnehmungsinstanz auf sich selbst gezeigt. Dies geht häufig mit Hintergründen einher, die, anstatt die räumliche Umgebung zu zeigen, subjektive Eindrücke wie Emotion oder Dramatik transportieren.

²⁵⁶ Vgl. Schüwer, *Wie Comics erzählen*, S. 388.

²⁵⁷ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 72–78.

²⁵⁸ Vgl. Bermejo et al., *Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen*, S. 84–85.

²⁵⁹ Vgl. ebenda, S. 106–107.

Die einzigen nichtdiegetischen Zeichen lassen sich in den Speedlines identifizieren, ansonsten beziehen sich alle dargestellten Zeichen auf die Wahrnehmung der Wahrnehmungsinstanz. Als Beispiele können hier das große Hoheitszeichen mit Reichsadler und Hakenkreuz über dem Tor des Konzentrationslagers oder die Sprechblasen und Soundwords angeführt werden. Emotionen lassen sich hingegen aus den Gesichtern der Personen oder den subjektiven Hintergründen ablesen, auf nichtdiegetische, Emotionen ausdrückende Symbole wurde hingegen verzichtet.

Da die interne Fokalisierung die ganze Erzählung hindurch gewahrt wird, bleibt auch der Monstrator immer dieselbe Wahrnehmungsinstanz. Die einzige Ausnahme bildet der Gedenktext am Ende des literarischen Teils, der zusammen mit den Todesopfern des KZ Mauthausen auch auf den Tod Franciscos am 4. Juli 1951 hinweist.²⁶⁰ Da es ohne Francisco auch keinen Monstrator mehr gibt, ist diese Seite passenderweise ein blind image in Form eines schwarzen Hintergrundes.

Die bereits ausgeführte Argumentation deutet schon darauf hin, dass auch der Reciter auf dieselbe Wahrnehmungsinstanz wie der Monstrator zurückzuführen ist. Die Ausführungen in den gelben Blocktexten sind die von Francisco Boix, er ist der Erzähler der Geschichte. Die reichhaltigen Informationen, mit denen er das vom Monstrator gezeigte Geschehen kontextualisiert, treiben die Narration voran, er ist daher als interventionistisch zu betrachten. Als Hauptprotagonist der Erzählung gibt er seine Gedanken und Gefühle zum Geschehen wieder und ist daher ein involvierter Reciter. Dabei führen seine Kommentare nie in die Irre, er ist also zuverlässig.

Die Diegese des Reciters gestaltet sich interessant: Einerseits ist er Teil der dargestellten Welt, wobei seine Erfahrungen und Sinneseindrücke die Narration bestimmen, weshalb es sich um einen autodiegetischen Reciter handelt. Andererseits findet die Haupthandlung in Form einer Rückblende statt, die autodiegetische Figur des Reciters ist also im Pro- und Epilog zu verorten. Durch seine rückblickende Sicht auf das Geschehen der Haupthandlung kann er also auch durchaus Informationen bieten, die er zu dem Zeitpunkt, zu dem ihn der Monstrator abbildet, noch nicht hatte.

Der Wechsel von Handlungsort und -Zeit wirkt sich auch auf den Narrator aus: Während die Haupthandlung von Francisco Boix als Narrator, Reciter und Monstrator in Personalunion in Form eines Rückblicks erzählt wird, werden die Sequenzen des Pro- und Epilogs von einem anderen Narrator organisiert: Francisco ist zwar auch im

²⁶⁰ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 107.

Pro- und Epilog Reciter und Monstrator, erkennbar an seinen Erzählungen in den gelben Textboxen und den subjektiven und halbsubjektiven Perspektiven der Bilder, als Narrator ist er hier jedoch nicht zu identifizieren.

Vielmehr scheinen die Pro- und Epilogsequenzen von einem heterodiegetischen Narrator organisiert zu werden, der uns die Figur Francisco Boix vorstellt, kein Teil der Erzählwelt ist und selbst nur an wenigen Stellen auch textlich in Erscheinung tritt: Erkennbar ist er an den blauen Textboxen, wovon eine den Handlungsort des Prologs angibt²⁶¹ und die andere Ort und Zeit des Epilogs und damit auch des Prologs nennt²⁶². Eine dritte blaue Textbox findet sich zu Beginn der Haupthandlung²⁶³, in der sich der Wechsel auf den autodiegetischen Narrator bereits vollzogen hat und der heterodiegetische Narrator gewissermaßen noch als Nachhall Handlungsort und -Zeit der Rückblende angibt, bevor er sich für die Dauer der Haupthandlung zugunsten des autodiegetischen Narrators gänzlich zurückzieht und erst beim Einsetzen des Epilogs wieder in Erscheinung tritt.

Das stärkste Indiz für die Existenz eines heterodiegetischen Narrators bietet der Nachruf auf der letzten Seite der Erzählung²⁶⁴: Diese Seite, die aufgrund ihrer Platzierung als das Ende des literarischen Textes zu deuten ist, enthält einen Text zum Gedenken der Opfer von Mauthausen und ist ansonsten in tiefem Schwarz gehalten. Auch der Tod von Francisco Boix zu einem späteren Zeitpunkt wird hier thematisiert. Da es sich bei Francisco auch um den autodiegetischen Narrator handelt, kann dieser Text gar nicht von ihm stammen, da er ja nicht von seinem eigenen Tod wissen und berichten kann. Auch Monstrator und Reciter sind hier abwesend: Durch das schwarze blind image gibt es keine bildlich zeigende Instanz und ohne Erzähltext keine erzählende Instanz. Alles deutet darauf hin, dass mit Francisco auch die Wahrnehmungsinstanz der Erzählung gestorben ist. Was bleibt, ist der heterodiegetische Narrator, der aufgrund seiner Position außerhalb der Erzählung über die Informationen des Gedenktextes verfügt, aber keine persönlichen Eindrücke oder Sinneswahrnehmungen wiedergeben kann. Es ist dieser heterodiegetische Narrator, der uns Francisco Boix vorstellt, um ihn seine Geschichte erzählen zu lassen, der uns von ihm verabschiedet und der schließlich seinen Nachruf gestaltet.

²⁶¹ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 5.

²⁶² Vgl. ebenda, S. 104.

²⁶³ Vgl. ebenda, S. 8.

²⁶⁴ Vgl. ebenda, S. 107.

3 Geschichtsdarstellung in Geschichtscomics

In diesem Abschnitt soll sich mit der Frage beschäftigt werden, wie sich Comics mit Geschichte auseinandersetzen und welche Authentisierungsstrategien sie benutzen, um die Geschichtsdarstellung mit historischer Triftigkeit zu verknüpfen. Dabei stehen Comics, die Geschichte darstellen, an der Schnittstelle zwischen Fiktion und Historiografie:

„Historische Comics bemühen sich um Wahrheit, allerdings nicht in einem historisch-korrekten Sinn, sondern in einem übergeordneten Sinn, der der subjektiven Wahrheit des Einzelnen zu einem Raum verhilft.“²⁶⁵

Comics bieten also keine Historiografie im klassischen Sinn und sind weder um Objektivität noch um eine kritische Auseinandersetzung in Form von Multiperspektivität bemüht, sondern präsentieren ein subjektives Geschichtsbild, das historische Sachverhalte auf eine ästhetisch wahrnehmbare Ebene herunterbricht und damit aus einer bestimmten Perspektive für den Betrachter visuell erlebbar macht. Daher ist es nicht die Geschichte, die sie veranschaulichen und vorstellbar machen, sondern das Geschichtsbild der Künstlerinnen und Künstler, das sie transportieren.²⁶⁶

3.1 Historische Triftigkeit in Geschichtserzählungen

3.1.1 Geschichtsbilder und Historienbilder

Was ist nun unter einem ‚Geschichtsbild‘ zu verstehen? Zunächst muss zwischen dem geschichtsdidaktischen Begriff und der Bezeichnung für Kunstwerke, die ein vergangenes Ereignis bildlich darstellen, unterschieden werden. Um eine Doppelbedeutung des Begriffs zu vermeiden, soll hier ‚Geschichtsbild‘ auf den fachdidaktischen Begriff verweisen, während für das Kunstwerk der Begriff ‚Historienbild‘ herangezogen wird. Im *Wörterbuch Geschichtsdidaktik* wird ‚Geschichtsbild‘ wie folgt definiert:

²⁶⁵ Anne Hillenbach, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hrsg.), *Wissen durch Bilder*, Bielefeld 2014, 1. Aufl., hier S. 131.

²⁶⁶ Vgl. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen*, S. 91.

„Unter einem Geschichtsbild versteht man das stabilisierte Gefüge der historischen Vorstellungen einer Person oder einer Gruppe. Ein Geschichtsbild ist inhaltlich konkret und narrativ abrufbar. Es bildet sich durch Übernahme und Modifikation von sowie Auseinandersetzung mit anderen relevanten Geschichtsbildern heraus. [...] Geschichtsbilder dienen der Orientierung in der Zeit und der Stabilisierung von Identität.“²⁶⁷

Gemäß dieser Definition wird ein Geschichtscomic also nicht als Geschichtsbild verstanden, sondern als Transporteur des Geschichtsbildes des Künstlers oder der Künstlerin, das eine Auseinandersetzung mit diesem ermöglicht und in Kombination mit anderen Geschichtsbildern die Herausbildung eines eigenen subjektiven Geschichtsbildes anregt.

Ein verwandter Transporteur eines Geschichtsbildes ist das ‚Historienbild‘, das die Historienmalerei, Rekonstruktionszeichnungen und einzelne Panels von Geschichtscomics miteinschließt und *„ein Thema aus der Vergangenheit [behandelt], so wie es sich der Künstler (oder der Auftraggeber) von der Gegenwart her vorstellt.“*²⁶⁸ Historienbilder bilden also keine historische Wirklichkeit ab, sondern lediglich eine Momentaufnahme aus der Perspektive, wie sie der Künstler zeigen möchte, ohne es in einen Kontext einzubetten. Der Künstler muss sich nicht notwendigerweise dem Abbilden von Wahrheit aus seiner Sicht verschreiben, vielmehr kann seiner Intention das Akzentuieren, Verzerren, Verfälschen oder Idealisieren des vergangenen Moments zugrunde liegen.²⁶⁹

Ein weiteres Merkmal, das Historienbilder von textlichen Verfahren der Geschichtsschreibung abgrenzt, ist, dass ihnen per se keine Leerstellen erlaubt sind, Darstellungen sind immer konkret.²⁷⁰ Während Begriffe zwar konkrete Referenzobjekte beschreiben können, ohne diese explizit darzustellen, haben auch abstrakte bildliche Darstellungen immer eine konkrete Erscheinungsform. Hinzu kommt, dass Bilder

²⁶⁷ Marko Demantowsky, *Geschichtsbild*, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl., hier S. 82.

²⁶⁸ Michael Sauer, *Bilder im Geschichtsunterricht*, Seelze, 2007, 3. Auflage, S. 112.

²⁶⁹ Vgl. Pandel et al., *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, S. 226.

²⁷⁰ Vgl. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen*, S. 92.

keine Negationen ausdrücken können: Es ist ihnen nicht möglich, zu zeigen, was nicht der Fall ist.²⁷¹ Die Sprache hat damit hingegen kein Problem.

Wenn Geschichtscomics also von vornherein nicht als Historiografie im objektiven Sinne, sondern als Darstellung nach einem bestimmten Geschichtsbild anzusehen sind, wo liegt dann ihr Wert zum Verständnis von Geschichte? Michael Sauer (2007) beschreibt den Beitrag von Historienbildern zur Vertiefung von historischem Verständnis wie folgt:

„Historienbilder sind Quellen für die Vorstellungswelt ihrer Entstehungszeit, sie zeigen prägnanter als andere Bilder bestimmte Deutungs- und Wirkungsabsichten. Deshalb lässt sich an ihnen besonders gut zeigen, dass Bilder immer mehr oder weniger durch solche Intentionen beeinflusst sind und nicht einfach Wirklichkeit an sich wiedergeben; und es lässt sich an ihnen studieren, mit welchen Mitteln der Künstler seine Wirkungsabsichten zur Geltung bringt.“²⁷²

Was hier für die Historienbilder gilt, ist auch für die einzelnen Bilder der Geschichtscomics zutreffend, muss aber an einer entscheidenden Stelle erweitert werden: Durch die Anordnung der Bilder zu Sequenzen und der Hinzufügung von Textelementen entsteht eine Erzählstruktur, die das Einzelbild in einen Zusammenhang stellt und so um eine narrative Komponente erweitert. Dadurch können Geschichtscomics im Gegensatz zu Historienbildern als narratives Medium kategorisiert werden, was sie mit typischen Geschichtserzählungen wie dem historischen Roman vergleichbar macht.²⁷³ Das Verhältnis der bildlichen zur narrativen Darstellung beschreibt Mounajed (2009) folgendermaßen:

„Die Darstellung eines ahistorischen Sachverhalts bzw. Sachaspekts wiegt in Bezug auf historisches Lernen schwerer als die Konfrontation mit einem ahistorischen Bilddetail.“²⁷⁴

²⁷¹ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, Bildinterpretation: Die Bildquelle im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts., 2008, S. 16.

²⁷² Sauer, Bilder im Geschichtsunterricht, S. 116.

²⁷³ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 92.

²⁷⁴ Ebenda.

Sucht man also nach der historischen Wirklichkeit im Geschichtscomic, muss immer auch und vor allem dieser narrative Zusammenhang berücksichtigt werden, der die bildliche Darstellung erst zur Geschichtserzählung macht.

3.1.2 Geschichtserzählung und Wirklichkeit

Um den Beitrag der narrativen Ebene von Geschichtscomics zur Ausbildung von historischem Wissen zu untersuchen, soll kurz die Bedeutung der Geschichtserzählung in Bezug auf die Ausbildung von historischem Wissen geklärt werden. Bereits Leopold von Ranke hat auf das spezielle Verhältnis der historischen Wissenschaften zur Kunst hingewiesen:

„Die Historie unterscheidet sich dadurch von anderen Wissenschaften, dass sie zugleich Kunst ist. Wissenschaft ist sie: indem sie sammelt, findet, durchdringt; Kunst, indem sie das Gefundene, Erkannte wieder gestaltet, darstellt. Andere Wissenschaften begnügen sich, das Gefundene schlechthin als solches aufzuzeichnen: bei der Historie gehört das Vermögen der Wiederherbringung dazu. [...] Nicht in Hinsicht des Vermögens, sondern durch den bedingenden, gegebenen, der Empirie unterworfenen Stoff unterscheidet sich die Historie [...] von Poesie und Philosophie.“²⁷⁵

Daraus geht hervor, dass auch Werke, die eher der Kunst als der Wissenschaft zuzuschreiben sind, einen Anspruch darauf geltend machen können, zur Geschichtsschreibung gezählt zu werden. Pandel (2015) hebt die Erzählung als zentrale Operation der Geschichtsschreibung hervor:

„Die Erzählung ist aber die zentrale Form der Darstellung von Geschichte. Ihrer Struktur folgen die Texte der Historiker. Jede ihrer forschenden Tätigkeiten mündet schließlich in eine erzählende Darstellung. Geschichtsschreibung ist Erzählung. [Hervorhebung im Original] [...] Historisches Wissen ist deshalb stets narratives Wissen.“²⁷⁶

Auch Barricelli (2014) schließt sich mit Verweis auf den geschichtsdidaktischen Forschungsstand der Einschätzung an, dass die Darstellung von Geschichte wie auch

²⁷⁵ Leopold von Ranke, Vorlesungseinleitungen, München, 1975, S. 72.

²⁷⁶ Hans-Jürgen Pandel, Historisches Erzählen: Narrativität im Geschichtsunterricht, Schwalbach, 2015, 2. Aufl., S. 7.

das historische Denken immer die Form einer Erzählung aufweisen.²⁷⁷ Da es auch dem Comic möglich ist, eine narrative Struktur aufzuweisen, ist es auch ihm möglich, durch diese historisches Wissen zu transportieren und damit zu den Geschichtserzählungen gerechnet zu werden.²⁷⁸ Zu den Geschichtserzählungen gerechnet zu werden ist schließlich genau das, was einen guten Geschichtcomic ausmacht. Was aber unterscheidet eine historische Erzählung von einer trivialen Erzählung? Pandel (2015) identifiziert fünf Merkmale, die eine historische Erzählung ausmachen:²⁷⁹

- Retrospektivität: Rückblick auf einen vergangenen Prozess mit einem gesetzten Anfang und Ende unter Berücksichtigung der Folgewirkungen
- Temporalität: Bezugnahme auf den zeitdurchschreitenden Verlauf und sinnbildende Verknüpfung der in ihm stattgefundenen Ereignisse
- Selektivität: Auswahl der herangezogenen Quellen nach Relevanz- und Perspektivensetzung unter bewusster Inkaufnahme von Weglassungen
- Konstruktivität: Konkrete Ausformung des Erzählplans unter Auswahl dargestellter Zeit, Raum und Personen durch dafür gewählte begriffliche Verdichtung und Kollektivierung
- Partialität: Räumliche, zeitliche und thematische Begrenzung auf einen Teilbereich der Geschichtsschreibung, der sich in die Totalität dieser einreihen kann

Mounajed (2009) beschreibt Geschichtserzählung als schlüssige Verknüpfung zweier unterschiedlicher Ereignisse unter Berücksichtigung des Zeitraumes zwischen diesen und folgert, dass so ein narratives Konstrukt entsteht, welches daher auch über fiktive Anteile verfügen muss.²⁸⁰ Durch diese Beschaffenheit der historischen Erzählung als Konstruktion, die Barricelli (2014) treffend als „*narrative[s], retrospektive[s] Konstrukt (über vergangene Wirklichkeit)*“²⁸¹ bezeichnet, liegt ihr notwendigerweise immer auch ein fiktionaler Anteil zugrunde. Wissenschaftliches und triviales historisches Erzählen unterscheiden sich demnach primär nach dem Grad an Fiktionalität, die in dieses narrative Konstrukt miteinfließen.²⁸²

²⁷⁷ Vgl. Michele Barricelli, Schüler erzählen Geschichte: Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht, Schwalbach, 2014, S. 6.

²⁷⁸ Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht.

²⁷⁹ Vgl. Pandel, Historisches Erzählen, S. 75–90.

²⁸⁰ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 94.

²⁸¹ Barricelli, Schüler erzählen Geschichte, S. 6.

²⁸² Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 95.

Auch Schreiber (2006) führt aus, dass durch einen wissenschaftlichen Umgang mit historischem Erzählen keine eindeutige Re-Konstruktion der vergangenen Wirklichkeit möglich ist und findet in diesem Zusammenhang zu einer Definition des Begriffs ‚triftig‘ im Verständnis der Historikerinnen und Historiker:

„Ihre Professionalität ist vielmehr durch methodische Reguliertheit gekennzeichnet, durch plausible Argumentationen, transparente Schlüsse, Kenntnisreichtum, innerdisziplinären Austausch und interdisziplinäre Kommunikation. Dadurch ergeben sich „Schnittmengen“ bei der Re-Konstruktion, über die Konsens herrscht.“²⁸³

Sieht man von den inner- und interdisziplinären Methoden einmal ab, kann durch diese Definition auch ein Geschichtscomic, deren Schöpfer wohl nur in seltenen Fällen auch Historiker sind, als Re-Konstruktion auf seine historische Triftigkeit hin untersucht werden. Nicht die ausschließliche objektive Verwertung wissenschaftlich bestätigter Fakten macht eine Geschichtsdarstellung triftig, sondern die logische Verknüpfung dieser Fakten untereinander unter Zuhilfenahme fiktiver Elemente, die dem Forschungsstand nicht widersprechen, sondern diesen plausibel untermalen.

„Eine triftige Geschichte organisiert das Geschehene mittels sprachlicher Normen und fügt sich dem Veto der kritisch geprüften Quellen.“²⁸⁴

Auf der Suche nach der Wahrheit im historischen Denken kommt Jörn Rüsen (2013) zu dem Schluss, dass sich diese nicht nur durch ihre Objektivität auszeichnet, sondern vielmehr die Intersubjektivität historischer Erzählungen im Vordergrund steht. Historisches Denken entfaltet sich demnach nicht in der Erhebung objektiver Daten, sondern in der Verknüpfung und Präsentation dieser in einer Art und Weise, der trotz unterschiedlicher Betrachtungsweisen allgemein zugestimmt werden kann.²⁸⁵ Er identifiziert vier Ebenen, die jeweils eine unterschiedliche Rolle bei der Erzeugung

²⁸³ Waltraud Schreiber/Sylvia Mebus, Durchblicken: Dekonstruktion von Schulbüchern, Neuried, 2006, 2., überarb. und aktualisierte Aufl., S. 9.

²⁸⁴ Sascha Donat, Darstellungsprinzipien, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl., hier S. 42–43.

²⁸⁵ Vgl. Jörn Rüsen, Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft, Köln/Weimar/Wien, 2013, S. 57–60.

dieser Zustimmungsfähigkeit spielen und nennt diese ‚*Plausibilitäten des historischen Denkens*‘²⁸⁶:

Empirische Plausibilität: Behauptungen über die Vergangenheit können in der Gegenwart mit Quellen auf ihren Tatsachenbezug hin überprüft werden.

Theoretische Plausibilität: Historische Aussagen werden anhand von theoriegeleiteten Verallgemeinerungen interpretiert und bieten dadurch einen Erklärungsansatz.

Normative Plausibilität: Durch Reflexion und Begründung der zugrundegelegten Perspektive werden Wirkabsichten in der Gegenwart sichtbar.

Narrative Plausibilität: Begründungen sind logisch und ergeben einen lebensdienlichen Sinn, der zur Orientierung in der Gegenwart beiträgt.

Weiters identifiziert Jörn Rüsen (2020) ‚Interpretation‘ und ‚Repräsentation‘ als zwei unterschiedliche Phasen des historischen Erkenntnisprozesses und hält dazu fest:

*„Eine methodisch korrekte historische Interpretation ist noch nicht das Ende des historischen Erkenntnisprozesses. Erst dann, wenn die Interpretation historiographisch formuliert wird, kommt das historische Denken als Antwort auf eine historische Frage an sein – natürlich immer nur vorläufiges – Ziel. Und mit der Formulierung [...] bringen sich Gesichtspunkte der historischen Erkenntnis zur Geltung, die nicht mehr zur Methodologie der Forschung gehören, sondern zur Ästhetik oder Poetik und Rhetorik der Historiographie.“*²⁸⁷

Demnach muss auch eine methodisch korrekte Interpretation akribisch zusammengetragener und kritisch geprüfter Quellen in einer konkreten Formulierung wiedergegeben oder repräsentiert werden.²⁸⁸ Während sich die Repräsentation unter ästhetischen und rhetorischen Gesichtspunkten in Büchern aus der Formulierung des Textes ergibt, kommt bei Geschichtscomics noch eine bildliche Ebene hinzu. Die bildliche Darstellung in Geschichtscomics kann ebenso als eine konkrete Repräsentation verstanden werden, in der die Interpretation unter Zuhilfenahme von ästhetischen Gesichtspunkten realisiert wird. Von Borries und Meyer-Hamme (2014) fassen die Bedeutung dieser ästhetischen Dimension in Verbindung mit Emotionen treffend zusammen:

²⁸⁶ Vgl. Rüsen, *Historik*, S. 60–62.

²⁸⁷ Jörn Rüsen, *Geschichte denken: Erläuterungen zur Historik*, Bochum, 2020, S. 176.

²⁸⁸ Vgl. ebenda, S. 175–178.

„Mit der freien Zulassung und Artikulation, aber auch expliziten Prüfung und Kontrolle, bewussten Verfeinerung und Weiterentwicklung der emotionalen Regungen wie der ästhetischen Gestaltungen entsteht auch neues Vergnügen an der Historie. Der Objektbereich wird um „Gefühle“ wie um „Kunst“ in der Geschichte, beides recht spannende und teilweise genussvolle Bereiche, ausgeweitet. Viel wichtiger noch – aber eng interdependent damit – sind vertiefte Einblicke in die Subjektseite, die Wahrnehmung und Verarbeitung von Historie.“²⁸⁹

Diese ästhetische Dimension mag in bildlichen Darstellungen sogar noch offensichtlicher sein, da sie eine noch breitere Palette an Realisationsmöglichkeiten bietet als die Sprache repräsentierende Schrift. Im Gegensatz zu textlichen Geschichtsdarstellungen tun sich Geschichtscomics daher vergleichsweise schwer, ihren Anspruch als historisch triftige Werke auch geltend zu machen. Daher haben sie verschiedene Techniken entwickelt, um ihren Wirklichkeitsbezug zu untermauern, die im Folgenden näher untersucht werden sollen.

3.2 Authentisierungsstrategien von Geschichtscomics

Aufgrund ihrer Entstehungsgeschichte und daraus resultierenden stereotypen Bezeichnung kann der Produzent eines Comics nicht damit rechnen, dass seinem Werk von seinen Lesern ein großer Wahrheitsgehalt bescheinigt wird. Vielmehr muss er davon ausgehen, dass selbst akribisch recherchierte Comics von vornherein als reine Fiktion abgetan werden. Um diesen Eindruck zu vermeiden, muss der Bezug zur Wirklichkeit klar ersichtlich sein, um so Authentizität und Glaubwürdigkeit zu erwecken. Dafür stehen ihnen verschiedene Verfahren zur Verfügung, die einen solchen Anspruch auf Authentizität erzeugen. Diese als ‚Authentisierungsstrategien‘ bezeichneten Verfahren, derer sich Comics bedienen, sollen hier genauer betrachtet werden. Hillenbach (2014) beschreibt ‚Authentisierungsstrategien‘ als Verfahren, *„die auf den referenziellen Wirklichkeitsbezug eines Werkes auf bildlicher, textueller, kontextueller oder paratextueller Ebene verweisen.“²⁹⁰* Sie beziehen sich also auf einen Gegenstand oder Sachverhalt, der seine Entsprechung in der Wirklichkeit hat und nicht nur

²⁸⁹ Bodo von Borries, Zwischen "Genuss" und "Ekel": Ästhetik und Emotionalität als konstitutive Momente historischen Lernens, Schwalbach/Ts., 2014, S. 479.

²⁹⁰ Hillenbach, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, S. 132.

der Fantasie des Autors entspringt. Dieser Bezug kann über verschiedene Darstellungsebenen vollzogen werden.

Pandel (2010) spricht hingegen von ‚Authentizitätsbeteuerungen‘, die den von Geschichtsschreibungen erhobenen Wahrheitsanspruch durch die Definition ihrer eigenen Realitätsgrundlage abzusichern versuchen. Weiters unterscheidet er zwischen authentischer und fingierter Authentizität und hält fest, dass die herangezogenen Quellen belegbar sein müssen, damit ihnen geglaubt werden kann.²⁹¹

Hier soll der Begriff ‚Authentisierungsstrategien‘ für Verfahren der realen Wirklichkeitsbezugnahme verwendet werden, während der Begriff ‚Authentizitätsbeteuerungen‘ aufgrund seiner pejorativen Beschaffenheit für Verfahren der Fingierung von Wirklichkeitsentsprechungen herangezogen wird. Wie weiter oben bereits festgehalten, finden sich Authentisierungsstrategien in Geschichtscomics auf unterschiedlichen Ebenen, welche im Folgenden einzeln untersucht werden sollen.

3.2.1 Kontextuelle Authentisierungsstrategien

Kontextuelle Authentisierungsstrategien beziehen sich nicht auf den narrativen Kontext, sondern auf den Kontext der Vermarktung und Distribution. Die Entscheidung zu einem Verlag und dessen Strategien zur Veröffentlichung können ebenso als Authentisierungsstrategie gelten wie Art und Umfang von öffentlichem oder wissenschaftlichem Diskurs.²⁹² Bereits die Eigenbezeichnung als Graphic Novel suggeriert schon eine höhere Glaubwürdigkeit als die Bezeichnung als Comic.

Auch gezielte Vermarktungsstrategien evozieren Authentizität: So macht es einen Unterschied, ob sie sich als Unterhaltungslektüre oder als Lehrwerk präsentieren. Werden sie von anerkannten didaktischen Institutionen und Personen beworben und rezensiert, so sprechen sie als Zielgruppe Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler an, während eine auf Belletristik konzentrierte Vermarktung eher Leser erreichen wird, die nach Unterhaltungsliteratur suchen. Der Distributionsort kann ebenso dazu führen, dass einem Werk höhere Glaubwürdigkeit bescheinigt wird: Findet es sich in den Bücherregalen von Buchhandlungen oder Bibliotheken, so wird ihnen eher ein ernsthafter Anspruch bescheinigt als Veröffentlichungen in Boulevardzeitungen.

²⁹¹ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 356.

²⁹² Vgl. Sándor Trippó, Zeitgeschichte in Comics: Inszenierung historischer Authentizität in der Graphic Novel „Grenzfall“ (2011), in: Johanna Backes/Zoltán Szendi (Hrsg.), Jahrbuch der ungarischen Germanistik 2014, Budapest/Bonn 2015, hier S. 110–111.

Die Kommunikation über das Werk sowohl von Seiten der Autoren und Verleger als auch Rezipienten und Rezensenten beeinflussen die Wahrnehmung ebenfalls entscheidend. Die Form der Auseinandersetzung kann geleitet werden, indem Quellen offengelegt, Intentionen diskutiert und Perspektiven kritisch reflektiert werden. Dies wird insbesondere bei Werken angewendet, bei denen der Autor auch gleichzeitig die Primärquelle ist, wie z.B. den Werken von Joe Sacco.²⁹³

Prototypisch für gelungene kontextuelle Authentisierungsstrategien können die ersten beiden Graphic Novels *A Contract with God*²⁹⁴ von Will Eisner und *Maus*²⁹⁵ von Art Spiegelman gelten, deren Geschichte in Kapitel 2.2.4 ‚Die Etablierung der Graphic Novels‘ nachzulesen ist. Während Ersteres die Bezeichnung ‚Graphic Novel‘ überhaupt etablierte, hob Letzteres durch diese Vermarktungsstrategie seinen Anspruch auf eine ernsthafte und wirklichkeitsgetreue Auseinandersetzung mit Geschichte hervor, schuf einen kontroversen öffentlichen Diskurs und wurde in vielen wissenschaftlichen Abhandlungen thematisiert

3.2.1.1 Authentisierung durch Berufung auf Institutionen

Geschichtscomics, besonders solche mit der Intention einer geschichtstreuen Aufarbeitung, werden oft in Kooperation mit verschiedensten Institutionen produziert. Wird eine solche Kooperation eingegangen, wird darauf natürlich auch hingewiesen. Die Institutionen dienen dem Werk nicht nur als Kontrollinstanz für eine wahrheitsgetreue Aufarbeitung der Geschichte, sondern auch als legitimierende Autorität, die dem Werk von vornherein eine entsprechende Authentizität beimisst.²⁹⁶

Eine solche Kooperation mit einer Institution wurde im Falle des Graphic Novel *Das Leben von Anne Frank*²⁹⁷ von Jacobsen und Colón eingegangen, wo auf die Zusammenarbeit mit dem The Anne Frank House hingewiesen wird. *„Die bekannte und an-erkannte Institution und Verwalterin des Erbes Anne Franks fungiert dann gleichermaßen als Wahrheitsbekundung.“*²⁹⁸

²⁹³ Vgl. Hillenbach, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, S. 139–140.

²⁹⁴ Eisner, *A Contract with God*.

²⁹⁵ Spiegelman, *The Complete Maus*.

²⁹⁶ Vgl. Christine Gundermann, Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird, in: Erwin Feyersinger/Hans-Joachim Backe/Julia Eckel/Jan-Noël Thon/Véronique Sina (Hrsg.), *Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*, Berlin/Boston 2018, hier S. 262.

²⁹⁷ Ernie Colon/Sid Jacobson, *Das Leben von Anne Frank: Eine Biografie*, Hamburg, 2018.

²⁹⁸ Gundermann, *Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird*, S. 262.

3.2.2 Authentisierungsstrategien im Paratext

Viele Geschichtscomics verfügen über einen ausführlichen Paratext, der den eigentlichen Comic begleitet und sich als Fließtext davon abhebt, was ihn ausdrücklich kennzeichnet, keine Fiktion zu sein. Als Teil des Werkes, aber nicht des literarischen Textes kommentieren Paratexte in Form von Klappentexten, Vorworten oder Dokumentationen die Entstehung und Intention oder geben weiterführende Informationen wie Quellennachweise oder Produktionsumstände.²⁹⁹

Je nach Werk weist er dabei unterschiedlichen Umfang und Gestaltungsweise auf. So kann er auf die herangezogenen Quellen verweisen oder diese direkt abbilden, was das Identifizieren dieser im literarischen Werk selbst erleichtert und ebenso auf die werkimmanenten Authentisierungsstrategien zusätzlich hinweist.

Paratexte dienen dem Leser auch als Hinweis darauf, wie der literarische Teil zu verstehen ist und wo die Grenzen von Wirklichkeitsbezug und Fiktion gezogen wurden. Dadurch legitimieren sie ihren Umgang mit Geschichte, zeigen die zugrundeliegende Perspektive und die Expertise des Autors zu der Thematik auf.

Ein Beispiel für einen besonders umfangreichen Paratext liegt im Falle von Art Spiegelmans *Maus* vor, der mit *MetaMaus*³⁰⁰ ein eigenständiges Heft mit zugehörigem digitalem Datenträger herausgegeben hat,³⁰¹ welche die Entstehung des Werkes dokumentieren. Dort finden sich neben Artworks, Originaldokumenten und Erklärungen zu kreativen Entscheidungen auch die Tonbandaufnahmen der Interviews, die der Narration zugrunde liegen. Dadurch lässt sich der gesamte Entstehungsprozess nachvollziehen, was eine umfangreiche wissenschaftliche Aufarbeitung ermöglicht hat. Ein solch umfangreicher Paratext ist freilich eher ungewöhnlich für ein Graphic Novel und hat wohl mit der Kontroverse zu tun, die das Werk bei seinem Erscheinen ausgelöst hat und das Interesse an Erklärungs- und Legitimationsansätzen entschieden beeinflusst hat.

3.2.3 Authentisierungsstrategien im literarischen Text

Textliche Authentisierungsstrategien lassen sich auch im literarischen Teil von Geschichtscomics finden. Sie beziehen sich oft direkt auf Quellen, zitieren historische

²⁹⁹ Vgl. Hillenbach, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, S. 133.

³⁰⁰ Art Spiegelman/Andreas Heckmann, *MetaMaus: Art Spiegelman gibt Einblick in "Maus"*, seinem modernen Klassiker, Frankfurt am Main, 2012.

³⁰¹ Vgl. ebenda.

Persönlichkeiten oder bieten umfangreiche Erklärungen zum Geschehen der dargestellten Zeit und liefern so den geschichtlichen Kontext.

Quellenbezüge werden durch das Zitieren von Originaldokumenten hergestellt, die sich oft auch im Paratext wiederfinden. Dabei werden Dokumententeile, Zeitungsausschnitte, Tagebucheinträge, Sekundärliteratur oder ähnliche Textquellen nachgezeichnet oder manchmal auch gleich direkt als Fotografien abgebildet. Aufgrund ihrer Originaltreue weisen sie oft einen distinktiven Stil auf, der sie von anderen Texten und Illustrationen abhebt und als wirklichkeitsgetreue Originale, oft mit Quellennachweis versehen, erkennbar macht.³⁰²

Auch Sprache und Sprechweise der Charaktere können durch zeitgemäße Formen Authentizität hervorrufen.³⁰³ Zitate von historischen Persönlichkeiten basieren ebenfalls auf Quellen, ohne diese direkt einzubauen. Dem fachkundigen Leser werden sie sich trotzdem erkennbar zeigen. Problematisch ist ihr Bedeutungszusammenhang, sofern dieser nicht mit dem Original übereinstimmt, wodurch der Authentisierungsversuch zur Beteuerung verkommt. So werden den Protagonisten gerne Sätze durch Sprechblasen direkt in den Mund gelegt, die eigentlich nur in schriftlicher Form überliefert sind.

Als Negativbeispiel ist hier die Biografie *Hitler*³⁰⁴ von Bedürftig und Kalenbach anzuführen, in der Originalzitate und fiktionale Texte in Gedankenblasen vom unbedarften Leser nicht mehr auseinanderzuhalten sind.³⁰⁵ Gelungener sind hierbei schon die in Blocktexten in Anführungszeichen gesetzten und dadurch erkennbar gemachten Zitate aus dem Tagebuch der Anne Frank im Graphic Novel *Das Leben von Anne Frank*³⁰⁶.

Erklärungen zum Kontext des Geschehens finden sich ebenfalls häufig direkt im literarischen Teil der Comics. Als dem Erzähler zuzuordnende Blocktexte können sie den geschichtlichen Hintergrund zur Handlung des Panels erklären. Da der Erzähler nicht notwendigerweise an die dargestellte Welt gebunden ist, wie in Kapitel 2.5 ‚Die narrative Logik des Comics‘ besprochen wurde, kann er Informationen übermitteln, die den Protagonisten nicht bekannt sein können, weil sie außerhalb deren Erfah-

³⁰² Vgl. Gundermann, Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird, S. 272.

³⁰³ Vgl. Hillenbach, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, S. 133–134.

³⁰⁴ Friedemann Bedürftig/Dieter Kalenbach, *Hitler*, Hamburg, 1995, 2. veränderte Ausgabe.

³⁰⁵ Klaus Bergmann, *Hitler im Comic: Bedenken und ein Ratschlag*, in: *Geschichte Lernen* 37 (1994), hier.

³⁰⁶ Colon et al., *Das Leben von Anne Frank*.

nungshorizont liegen. Sie können auch als eigene Kapitel angelegt sein, die die eigentliche Handlung unterbrechen, um diese für den Leser verständlicher zu gestalten. Diese Erklärungen, die Handlungen in den geschichtlichen Kontext einbetten, können umfangreiche Informationen bieten, da sie Ereignisse aus der Rückschau betrachten oder historische Strukturen aufzeigen können.³⁰⁷

In *Das Leben von Anne Frank*³⁰⁸ werden diese als ‚Schlaglicht‘ bezeichneten handlungsunabhängigen Erklärungen auf eigenen Seiten immer dann geliefert, wenn die folgende Handlung ein solches Wissen vom Leser voraussetzt. Dabei werden sie auch von dokumentarischen Belegen wie Originaldokumenten oder Karten begleitet, welche an der Schnittstelle zwischen textbasierten und visuellen Authentisierungsstrategien stehen.

3.2.4 Visuelle Authentisierungsstrategien

Ein visueller Wirklichkeitsbezug findet im literarischen Teil selbst statt und liegt vor, wenn bildliche Elemente auf ihrer Entsprechung in der Realität nachempfunden sind. Als ‚Bildzitate‘ können sie sich in den dargestellten Orten, Gegenständen und Personen wiederfinden, sind dem Original detailreich nachempfunden und haben Wiedererkennungswert, was sie häufig deutlich von fiktiven Elementen abhebt.

Ein Bereich, der sich besonders gut für visuelle Wirklichkeitsbezüge eignet, ist die Architektur. Da Bauwerke im Vergleich zu Personen und beweglichen Gegenständen eine hohe Beständigkeit aufweisen, dadurch oft in die Gegenwart überdauern und auch mit Fotos oder Rekonstruktionen belegt werden können, besitzen sie einen sehr hohen Wiedererkennungswert. Munier (2000) hebt hervor, dass Hintergründe wie Gebäude oder Räume oft sehr detailliert gestaltet und ständig wiederholt werden, um einen realen Raum vorzutäuschen. Dies sieht er insofern problematisch, als dadurch *„mittels der überladenen Darstellung sachlich unkorrekte, jedoch emotional besonders wirksame Bildaussagen entstehen.“*³⁰⁹

Historische Personen eignen sich ebenfalls gut als Wirklichkeitsbeleg, sofern ihr Aussehen durch Gemälde, Fotos oder Filmaufnahmen bekannt ist. Während Fotos und Filme eine realitätsnahe Vorlage bieten, sind Porträts aus Malerei oder Bildhauerei bereits Nachempfundenen an sich und können so nur das Abbild aus jener Per-

³⁰⁷ Vgl. Gundermann, *Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird*, S. 275.

³⁰⁸ Colon et al., *Das Leben von Anne Frank*.

³⁰⁹ Munier, *Geschichte im Comic*, S. 67.

spektive weitertransportieren, das uns der Künstler oder sein Auftraggeber zeigen wollte. Dadurch besteht die Gefahr, dass intendierte Wirklichkeitsverzerrungen des Originals übernommen werden.³¹⁰ Da es sich dabei aber oft um die einzigen bildlichen Überreste handelt, weisen sie einen höheren Authentizitätsgrad auf als rein fiktionale Darstellungen.

Die Gestaltung von Gegenständen und Bekleidung liefert auch einen Beitrag zur Glaubwürdigkeit, da sich auch bei ihnen relativ einfach überprüfen lässt, ob sie nach den Konventionen ihrer Zeit entsprechend gestaltet sind: *„Bei der Rekonstruktion von Städtebildern, Rauminterieurs, Waffen oder Ausrüstungsgegenständen ist dem Fachkundler zumeist leicht ersichtlich, ob sich darstellerische Mängel offenbaren, also etwa Gegenstände in einer Zeit auftauchen, wo es sie noch gar nicht gab.“*³¹¹

Eine Form des Bildzitates, das nicht notwendigerweise Authentizität hervorruft, ist der Bezug auf Kunstwerke. Dabei wird die Bildkomposition des Originals übernommen und auf das neue Werk übertragen, sodass sich dem findigen Betrachter die Parallelen offenbaren. Damit wird das Kunstwerk aus seinem ursprünglichen Bedeutungszusammenhang gelöst und auf eine grundsätzliche Form- und Symbolebene reduziert.³¹² Dieses Verfahren ist eher als Parodie denn als Authentisierungsstrategie anzusehen, immerhin stellt es eher die Kunstfertigkeit ihrer Autoren zur Schau denn einen Wirklichkeitsbezug. Ob das Verfahren erkannt wird, hängt sowohl von der Bekanntheit des Originals als auch dem Grad an Veränderung in der Kopie ab.

3.2.4.1 Fotografien und Filmaufnahmen

Eine besonders wirksame Authentisierungsstrategie stellen Fotografien dar, die in nachgezeichneter Form oder direkt als Originale abgedruckt im literarischen Text zu finden sind. Als solche sind sie durch fototypische Panelumrahmungen und Stilabhebungen meist direkt erkennbar. Vom Betrachter werden Fotos stärker als andere visuelle Quellen für Abbilder der Realität befunden, obwohl auch ihre Authentizität als Produkt eines Fotografen mit bestimmten Intentionen und einer hohen Manipulationsgefahr in Zweifel gezogen werden darf:

³¹⁰ Vgl. Gundermann, *Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird*, S. 268.

³¹¹ Munier, *Geschichte im Comic*, S. 68.

³¹² Vgl. Antje Bütow, *Kunst-Zitate = Comic-Kunst*, in: *Geschichte Lernen* 37 (1994), hier S. 16.

„Auch wenn die Authentizität von Fotoaufnahmen ebenfalls eine kulturelle Konstruktion ist, wird Bildern häufig ein höherer Grad an Echtheit beigegeben, wenn sie erkennbar auf fotografischen Vorlagen beruhen.“³¹³

Die Technik, Fotos nachgezeichnet als Panel in den Comic einzubauen, wurde bereits von Art Spiegelman in *Maus*³¹⁴ erprobt.³¹⁵ Als originale Fotoabdrucke sind sie zentraler Bestandteil der Narration³¹⁶ von *Der Fotograf*³¹⁷ und als Fotomontage konstitutiv für die Bildkomposition des Hintergrundes³¹⁸ in *Wie Angela Merkel den Mauerfall verschwitzte*³¹⁹. Obwohl diese drei Beispiele die Bezüge auf Fotografien auf unterschiedliche Art einsetzen, so ist ihnen doch gemeinsam, dass sich die Fotos visuell von anderen Zeichnungen abheben und dadurch als solche erkennbar sind. Während *Der Fotograf*³²⁰ die Fotos direkt abbildet und *Wie Angela Merkel den Mauerfall verschwitzte*³²¹ mit Fotomontagen arbeitet, ist der von *Maus*³²² eingesetzte Fotobezug durch einen welligen Rand gekennzeichnet und fällt merklich aus der Panelanordnung heraus, *„as if laid on the space of the grid instead of created within it.“*³²³ Diese Kenntlichmachung von Panels, die auf Fotografien beruhen, trägt einen wesentlichen Teil dazu bei, dass sie als solche erkannt werden und dadurch zur wahrnehmbaren Authentizität beitragen.

Wie bereits erwähnt, ist die Verarbeitung oder das Abdrucken eines Fotos noch lange kein Indikator für einen Wirklichkeitsbezug, da dieser von vornherein auch bei Fotografien angezweifelt werden darf. Dafür ist die Gefahr der Manipulation von Fotografien einfach zu hoch. Zu einer wirksamen Authentisierungsstrategie, die auch den Wahrheitsgehalt untermauert, kann ihr jedoch der zugehörige Kontext verhelfen: Wird nämlich die Entstehung des Fotos thematisiert, kann die Verwendungsweise kritisch hinterfragt und einer Analyse unterzogen werden. Der Leser muss dadurch nicht einfach darauf vertrauen, dass der Autor seine Quelle in bestem Wissen und Gewissen verwendet, sondern kann sich gleich seine eigene Meinung darüber bil-

³¹³ Trippó, *Zeitgeschichte in Comics*, S. 107.

³¹⁴ Spiegelman, *The Complete Maus*.

³¹⁵ Vgl. Chute, *Disaster Drawn*, S. 188–189.

³¹⁶ Vgl. Hillenbach, *Authentisierungsstrategien in historischen Comics*, S. 138–139.

³¹⁷ Emmanuel Guibert/Didier Lefèvre/Frédéric Lemercier, *Der Fotograf*, Zürich, 2015.

³¹⁸ Vgl. Trippó, *Zeitgeschichte in Comics*, S. 99–100.

³¹⁹ Gáspár Tamás, *Wie Angela Merkel den Mauerfall verschwitzte*, in: *BILD-Zeitung*, vom 09. 11. 2014.

³²⁰ Guibert et al., *Der Fotograf*.

³²¹ Tamás, *Wie Angela Merkel den Mauerfall verschwitzte*.

³²² Spiegelman, *Die vollständige Maus*.

³²³ Chute, *Disaster Drawn*, S. 188.

den, ob der jeweilige Verwendungskontext auch einen angebrachten Bedeutungszusammenhang mit dem Original aufweist.

3.3 Historische Triftigkeit des Analyseobjekts

In diesem Kapitel soll der Frage nachgegangen werden, ob es sich bei dem Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* um eine Geschichtsdarstellung handelt, welches Geschichtsbild es transportiert und ob es als eine historisch triftige Geschichtserzählung gelten kann. Anschließend werden die verschiedenen Strategien analysiert, die es zur historischen Authentisierung einsetzt.

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei Geschichtscomics in der Regel um keine objektiven Geschichtsdarstellungen, da sie insbesondere über die visuelle Ebene keine abstrakten, sondern immer nur konkrete Darstellungen übermitteln können. Dies macht es für Künstlerinnen und Künstler notwendig, die Leerstellen, die textbasierte Geschichtsdarstellungen lassen können, durch fiktionale Elemente nach ihrer Vorstellung zu gestalten und so ein subjektives Geschichtsbild zu transportieren.

Das vorliegende Graphic Novel beschäftigt sich mit einem der zumindest im deutschsprachigen Raum meistuntersuchten Ausschnitte der Zeitgeschichte und legt seinen visuellen Darstellungen zudem umfangreiches Fotomaterial zugrunde. Es bietet damit beste Voraussetzungen, im Rahmen der Möglichkeiten visueller Darstellungen objektiv zu bleiben. Durch die Abbildung der Originalfotografien im Paratext wird die Überprüfung von Bilddetails durch einen Vergleich ermöglicht, während die von der Erzählung zugrunde gelegte Verwendungsweise der Fotos durch den narrativ dargestellten Entstehungshintergrund relativ offengelegt wird.

Dennoch ist bereits die Entscheidung für einen gewissen Zeichenstil oder eine Farbgebung schon eine subjektive Entscheidung des Künstlers oder der Künstlerin. Es handelt sich daher zwar um eine subjektive Geschichtsdarstellung, deren Geschichtsbild durch die regelmäßige Bezugnahme auf Quellenmaterial jedoch vergleichsweise einfach zu entschlüsseln und auf seine Wirkabsichten hin überprüfbar ist.

3.3.1 Analyse der Geschichtserzählung

Der Fotograf von Mauthausen erzählt die Geschichte von Francisco Boix von seiner Deportation in das Konzentrationslager Mauthausen über die Befreiung durch US-

Truppen und seiner Beteiligung am NS-Kriegsverbrecherprozess in Nürnberg. In Form einer Rückschau beginnt und endet es am selben Ort, zu einer Zeit nach der Befreiung, an der Grenze von Frankreich zu Spanien und thematisiert in Form eines Gedenktexes auch seinen Tod einige Jahre später.

Durch die Rückschau wird der retrospektive Charakter der Erzählung explizit hervorgehoben. Während die Gefangenschaft und die Sicherung der Fotografien den längsten Teil der Erzählung einnimmt, werden mit Gerichtsprozess, Exil und Tod auch die Folgewirkungen thematisiert. Diese Ereignisse werden in chronologischem Verlauf sinnhaft verknüpft, wodurch die Geschichte Temporalität erhält.

Als Quellenmaterial wurde größtenteils auf die Fotografien des Erkennungsdienstes sowie der Aufnahmen von Francisco Boix zurückgegriffen. Diese befinden sich im Besitz der Institutionen *Amical de Mauthausen* oder *Arxiu Nacional de Catalunya* und des Historikers Benito Bermejo, lediglich einige wenige Fotos sind aus dem Bestand des *Archivs der Gedenkstätte Mauthausen*.³²⁴ Diese Auswahl weist daher einen eindeutigen Schwerpunkt auf die Perspektive der Quellen aus der Hand spanischer Institutionen auf, woraus sich die Selektivität der Geschichtserzählung ergibt.

Die erzähltechnisch relevanten historischen Personen beschränken sich auf Francisco Boix, aus dessen Sicht die Geschichte erzählt wird, sowie auf einige Täter, dem Richter Geoffrey Lawrence und den Widerstandskämpferinnen Marie-Claude Vaillant-Couturier und Anna Pointner.³²⁵ Auch Franciscos Schwester Núria spielt eine Rolle, tritt jedoch weder narrativ noch visuell in Erscheinung. Andere Personen, insbesondere die spanischen Mithäftlinge, sind erfunden³²⁶ oder für die Erzählung nicht weiter relevant. Als visuell und begrifflich verdichtete Kollektive ergeben sich die Opfergruppe der spanischen KZ-Insassen sowie die Tätergruppe der deutschen KZ-Aufseher. Weitere Kollektive wie „die Amerikaner“³²⁷, „die Sowjets“³²⁸ oder „die Franzosen“³²⁹ werden zwar erwähnt und abgebildet, aber nicht weiter ausgeschärft.

Wie bereits in Kapitel 2.5.1 ‚Die Wahrnehmungsinstanz‘ festgestellt, ist die primäre Wahrnehmungsinstanz an den Hauptprotagonisten Francisco Boix geknüpft. Da der Erzählplan einer Person folgt, sind auch Ort und Zeit der Handlung an diese geknüpft

³²⁴ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 109.

³²⁵ Vgl. Bermejo et al., *Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen*, S. 178–186.

³²⁶ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 109.

³²⁷ Ebenda, S. 82.

³²⁸ Ebenda, S. 83.

³²⁹ Ebenda, S. 87.

und lassen sich anhand von Narration und Sekundärliteratur nachverfolgen. Konkret handelt es sich dabei um:

- Den Grenzübergang Pas de la Casa von Frankreich zu Andorra am 09. Juni 1948³³⁰
- Das Konzentrationslager Mauthausen und Umgebung im Zeitraum vom 27. Jänner 1941 bis zum Sommer 1945
- Paris im Zeitraum von Sommer 1945 bis Jänner 1946
- Den Zug von Paris nach Nürnberg im Jänner 1946
- Nürnberg im Jänner 1946
- Den Justizpalast in Nürnberg am 28. und 29. Jänner 1946³³¹
- Der Gedenktext am Ende der Erzählung weist auf Franciscos Tod am 4. Juli 1951 in Paris hin

Die verschiedenen Handlungszeiten und -Orte sind durch den Erzähltext miteinander verknüpft und finden erkennbar an realen Orten und Zeiten statt. Dadurch ergibt sich die Partialität der Geschichtsdarstellung, die an konkreten historiografischen Daten festzumachen ist. Die Erzählung kann sich damit in die Totalität der Geschichtsschreibung einreihen.

Aus all diesen Erkenntnissen ist auf den Konstruktionscharakter der Geschichtserzählung zu schließen. Daraus ergibt sich auch die Möglichkeit einer historischen De-Konstruktion der Geschichtserzählung, dessen didaktisches Potential insbesondere dadurch erhöht wird, als dass Quellen und zugrunde gelegte Perspektive offengelegt und erkennbare Ausschnitte der Zeitgeschichte behandelt werden.

3.3.2 Analyse der historischen Triftigkeit

In diesem Kapitel wird die historische Triftigkeit der Geschichtserzählung untersucht, worunter nicht die eindeutige Re-Konstruktion der Vergangenheit, sondern die plausible Verknüpfung von historischen und fiktiven Elementen zu verstehen ist. Die verschiedenen Wirklichkeitsbezüge werden hingegen im darauffolgenden Kapitel 3.4 ‚Analyse der Authentisierungsstrategien‘ behandelt.

³³⁰ Vgl. Bermejo et al., Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen, S. 233.

³³¹ Vgl. ebenda, S. 184.

Wie bereits festgestellt wurde, können „*plausible Argumentationen, transparente Schlüsse, Kenntnisreichtum*“³³² Aufschluss über die historische Triftigkeit einer Geschichtserzählung geben. Dazu sollen zwei Beispiele herangezogen werden, in denen nachweisbare historische Quellen und Ergebnisse durch nicht nachweisbare Prozesse mit fiktionalen Anteilen erklärt werden. Diese werden anhand der vier Plausibilitätskriterien historischen Denkens nach Jörn Rüsen (2013) auf ihre Zustimmungsfähigkeit hin untersucht.³³³

Eines vorneweg: Es wurden genau jene Szenen ausgewählt, bei denen die historische Triftigkeit fragwürdig ist, sie sind also nicht als beispielhaft für das gesamte Graphic Novel zu sehen. Sofern sich diese Szenen mit hohem fiktionalem Anteil als nachvollziehbar gestalten, kann das auch von anderen Szenen behauptet werden, die mit weniger fiktionalen Elementen auskommen.

3.3.2.1 Die Entstehung des Selbstbildnisses von Paul Ricken

Die erste Szene betrifft das Selbstbildnis von Paul Ricken,³³⁴ das im Graphic Novel mit einem fiktionalen Entstehungshintergrund erklärt wird. Im historischen Dossier ist dazu vermerkt: „*Die Szene [...] ist die einzige, die sich nicht auf erwiesene Fakten stützt [...].*“³³⁵

Das ist nicht die einzige Besonderheit dieser Szene: Als die einzige Szene, in der Francisco in seiner Zeit als KZ-Insasse das Lager verlässt, weist sie einen anderen, freundlicheren Farbton auf als der Rest des Graphic Novels. Während das Innere des Lagers und auch sonst der Rest des Graphic Novels in düsteren Grautönen gehalten ist, gestaltet sich diese Szene in satten, kräftigen Farbtönen, wobei das Grün der Landschaft überwiegt. Die Fiktionalität der Szene wird also auch durch eine Änderung des Farbtons signalisiert.

Nachdem Francisco am Vortag darüber informiert wurde, fährt Paul Ricken mit Francisco aus dem Lager und führt die Begründung an, dass er ein paar Fotos machen möchte. Beide sind in ziviler Kleidung, es ist Frühling und sie fahren mit einem schwarzen VW Käfer in den Wald. Dort erklärt Ricken seine Obsession, fotografisch den Tod festzuhalten, um dadurch in der Kunst unsterblich zu werden. Da er davon

³³² Schreiber et al., *Durchblicken*, S. 9.

³³³ Vgl. Rüsen, *Historik*, S. 60–62.

³³⁴ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf* von Mauthausen, S. 63–67.

³³⁵ Ebenda, S. 133.

ausgeht, dass Francisco diese Obsession verstehen würde, plant er, ihn zu erschießen und seinen Tod zu seinem Meisterwerk zu machen.

Francisco durchkreuzt diesen Plan aber, indem er Paul überwältigt und niederschlägt. Er hält nun Rickens Pistole in der Hand und sucht nach einem Ausweg, der ihn und seine Kollegen nicht in Gefahr bringt. Daher entscheidet er sich dazu, den bewusstlos in der Wiese liegenden Ricken zu fotografieren und seine Obsession somit für sich zu nutzen. So wird also im Graphic Novel die Fotografie erklärt, auf der Ricken in Zivil am Waldboden liegt, die Gliedmaßen von sich gestreckt und so die erschossenen KZ-Insassen imitierend.

Danach fahren die beiden wieder zurück in das Konzentrationslager, wo Ricken von Francisco die Entwicklung des Films verlangt. Am nächsten Tag wird Ricken auf eigenes Betreiben in ein anderes Lager versetzt. Der Vorfall bleibt unentdeckt, lediglich das Foto zeugt noch davon.

Über den wirklichen Entstehungshintergrund des Fotos ist nur wenig bekannt. Außer einem handschriftlichen Vermerk Franciscos auf der Rückseite des Originals gibt es keine Hinweise dazu, wie das Foto entstanden ist. Moser-Kroiss (2007) hat die Notiz folgendermaßen übersetzt:

„Leica-Bild, mit Selbstauslöser fotografiert...! 1942. Der SS-Unterroffizier Paul Ricken, Urheber der meisten dieser Dokumente und Chef des Erkennungsdienstes („gerichtliche Identifikation“ (Gestapo) erholt sich in der Weite der Landschaft und lässt sich so abbilden, wie er üblicherweise die Erschossenen aller Nationalitäten fotografiert.“³³⁶

Wie im Graphic Novel dargestellt, ist das Foto höchstwahrscheinlich mit der Kamera des Erkennungsdienstes geschossen worden. Auf der Rückseite ist zwar vermerkt, dass es durch Selbstauslöser entstanden ist, der Kamerawinkel deutet aber darauf hin, dass es ebenso von einer Person fotografiert worden sein könnte. Für den Selbstauslöser spricht jedoch, dass von Paul Ricken eine ganze Menge an Selbstporträts überliefert sind.³³⁷

Kurz zur Chronologie: Der historische Paul Ricken kam im Jahr 1940 zum Erkennungsdienst und blieb dort bis zu seiner Versetzung in das Außenlager Leibnitz-Graz

³³⁶ Bermejo et al., Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen, S. 120.

³³⁷ Vgl. ebenda, S. 113–114.

Anfang 1944. Sofern die Jahresangabe 1942 auf der Rückseite des Fotos stimmt, kann es nicht, wie im Graphic Novel dargestellt, am Tag vor seiner Versetzung aufgenommen worden sein, da diese im Frühling 1944 stattgefunden hat. In die Chronologie des Graphic Novels passt Frühling 1944 hingegen sogar sehr gut.

Wie auch im historischen Dossier angemerkt³³⁸, ist eine Sondererlaubnis zum Verlassen des Lagers in Zivilkleidung mit einem Unteroffizier ohne triftigen Grund sehr unwahrscheinlich. Hinzu kommt die fadenscheinige Begründung, zusammen ein paar Fotos schießen zu wollen, die der strengen Lagerordnung stark widerspricht. Auch die Motivation Paul Rickens, einen Häftling außerhalb des Lagers zu bringen, um ihn zu erschießen und anschließend zu fotografieren, ist höchst fragwürdig.

Die Obsession, das Fotografieren von toten Menschen zur Kunst erheben zu wollen, findet sich durchaus auch in den Originalfotografien wieder und wirkt nachvollziehbar. Während die hinterlassenen Fotos den künstlerischen Anspruch an Fotografien, die den Tod darstellen, bestätigen, lassen sich die Charakterzüge des historischen Paul Ricken nicht eindeutig rekonstruieren. Im Graphic Novel stimmt die Motivation, mit Francisco das Lager zu verlassen, mit dem Persönlichkeitsbild überein, das von ihm gezeichnet wird. Einen KZ-Häftling außer Lagers zu bringen, um dort mit ihm zu fotografieren und ihn außerhalb des Lagers zu ermorden, will jedoch nicht so ganz in das Konzept der strengen Lagerordnung eines Konzentrationslagers passen.

Wendet man nun die vier Plausibilitätskriterien historischen Denkens³³⁹ auf die dargestellte Szene an, so ergibt sich folgende Struktur der Zustimmungsfähigkeit:

3.3.2.1.1 Empirische Plausibilität

Die Szene bezieht sich auf eine erhaltene fotografische Quelle und einen dazugehörigen handschriftlichen Vermerk. Während sich die fotografische Quelle originalgetreu wiederfindet, weicht die Narration von den Informationen der Notiz ab. Weder die Datumsangabe noch die Kontextbeschreibung wird übernommen, stattdessen wird dem höchstwahrscheinlich nachträglich entstandenen schriftlichen Eintrag Unzuverlässigkeit unterstellt.

³³⁸ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 133.

³³⁹ Vgl. Rösen, *Historik*, S. 60–62.

3.3.2.1.2 Theoretische Plausibilität

In dieser Szene wirken vor allem zwei theoretische Erklärungsansätze, die das Graphic Novel konsistent herausarbeitet: Erstens die Unzuverlässigkeit des Kontextes der Täterfotografien und zweitens die Obsession Paul Rickens für eine fotografische Ästhetisierung des Todes. Beide Theorien werden relativ früh als Beobachtungen Franciscos gemeinsam explizit formuliert:

„Es gab zwei Details, die mir aufgefallen waren. Erstens wurde eine grosse Zahl der Morde als Suizide klassifiziert: Trotz aller Beweise verschleierten die Nazis ihre Verbrechen. Und zweitens waren diese Fotografien zu perfekt: Die Komposition, das Licht, der Kontrast... das waren keine einfachen Dokumentarfotos, jemand versuchte... den Tod zu einer Kunstform zu erheben. [...]“³⁴⁰

Beide Theorien werden im Graphic Novel an unterschiedlichen Stellen hervorgehoben und können als zentrale Theorien bezeichnet werden. So findet sich eine vierseitige Sequenz³⁴¹, in der der Entstehungsprozess der Täterfotografien gezeigt wird und immer wieder auf die Unzuverlässigkeit der Kontextangaben und die Manipulation nach ästhetischen Kriterien durch Paul Ricken hingewiesen wird.

3.3.2.1.3 Normative Plausibilität

Wie bereits in Kapitel 2.6.4 ‚Analyse der narratologischen Ebene‘ festgestellt wurde, konzentriert sich die Erzählung ganz stark auf die Figur Francisco Boix und nimmt dadurch eine narrative Opferperspektive ein. Diese verhält sich konträr zur visuellen Täterperspektive der Fotografien, auf der viele der Zeichnungen basieren. Diese Perspektivität wird das ganze Graphic Novel hindurch konsequent eingehalten und findet sich auch in der untersuchten Szene wieder. Ein Hinweis auf die Wirkabsicht der Szene findet sich im Paratext:

„Diese Szene ist ein Versuch, die seltsamen – jedoch authentischen – Fotos zu verstehen, auf denen der in Zivil gekleidete Ricken wie ein toter Häftling posiert. Fotografien, versehen mit handschriftlichen Anmerkungen von Boix selbst.“³⁴²

Die Wirkabsicht dieses Erklärungsversuchs steht ganz im Zeichen der zugrundegelegten Theorie: Einerseits wird die Unzuverlässigkeit der Kontextangaben von Täter-

³⁴⁰ Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 26.

³⁴¹ Vgl. ebenda, S. 33–36.

³⁴² Ebenda, S. 133.

fotografien unterstrichen, auch wenn der Kontext in diesem speziellen Fall auf eine Notiz Franciscos zurückzuführen ist. Andererseits wird hier Rickens Obsession für die Ästhetisierung des Todes so eindrucksvoll dargestellt wie in wohl keiner anderen Szene. Der Erklärungsversuch dient also der Normierung zweier zentraler von der Erzählung transportierter Theorien.

3.3.2.1.4 Narrative Plausibilität

Wie bereits festgestellt, bietet die Szene keine befriedigende Erklärung für die Sondererlaubnis zum Verlassen des Lagers. Es mag diese fehlende Begründung sein, welche die Nachvollziehbarkeit der Szene stört – gleichzeitig unterstreicht sie aber auch ihren im Dossier explizit ausgewiesenen fiktionalen Charakter.

Der lebensdienliche Sinn, der hinter der ganzen Szene auszumachen ist, wird jedenfalls trotz dieser fehlenden Nachvollziehbarkeit erreicht: Es wird der Versuch unternommen, das skurrile Selbstbildnis Paul Rickens zu erklären, und zwar ohne den mitgelieferten Erklärungsansatz der Fotografie zu übernehmen. Dadurch wird die Unzuverlässigkeit von Täterfotografien betont, genauer gesagt, ihr Entstehungs- und Erklärungsansatz in Frage gestellt, indem ein neuer und ähnlich schlüssiger Entstehungs- und Erklärungsansatz präsentiert wird. Diese Infragestellung scheinbar objektiver fotografischer Zeugnisse und ihres Kontextes, kurz Quellenkritik, dient der Orientierung in der Gegenwart und sensibilisiert für den Umgang mit fotografischen Quellen.

3.3.2.2 Das Fußballmatch

Die zweite Szene, anhand derer die Triftigkeit der Erzählung untersucht werden soll, betrifft das Fußballmatch.³⁴³ Wie die meisten Szenen der Erzählung ist auch dieses nicht frei erfunden, sondern beruht auf wahren Begebenheiten. Es wurde wirklich ein Fußballspiel dazu genutzt, um Fotografien aus dem Lager zu schmuggeln und an das Poschacher Kommando zu übergeben, wie Beteiligte später berichten.³⁴⁴ Die Details des Vorgangs, wie sie im Graphic Novel beschrieben sind, wurden jedoch ebenso erfunden wie die beteiligten Personen. Er soll daher nicht auf seine Wirklichkeitstreue hin untersucht werden, sondern ob der Vorgang plausibel dargestellt ist.

³⁴³ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 70–78.

³⁴⁴ Vgl. Bermejo et al., *Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen*, S. 128–130.

Francisco erklärt zuvor nochmals die Notwendigkeit der Durchführung seines Plans:³⁴⁵ Da die im Steinbruch der Firma Poschacher arbeitenden jungen Männer an einen anderen Ort verlegt werden sollten, ist es der letzte Tag, an dem es ihnen möglich ist, die Fotos an Anna Pointner zu übergeben. Daher übergibt Francisco den Umschlag mit den Fotos an seinen Vertrauten Rovira, der damit zur Küche geht und auf dem Weg dorthin Bachmayer begegnet, der ihn noch einmal davonkommen lässt. In der Küche klebt Rovira das Kuvert auf die Unterseite des Essenstopfes, der von Mateu zum Fußballspiel geschafft werden soll. Die Mateu um den Hals gehängten Fußballschuhe und der Inhalt des Topfes werden von einer Wache kontrolliert, die jedoch die Unterseite nicht untersucht. Mateu bringt den Topf bis zum Fußballplatz.

Mateu nimmt, wie es scheint, das Kuvert vom Boden des Topfes an sich, obwohl ein SS-Mann direkt danebensteht und den beiden Jungen zusieht. Daraufhin folgen drei Panels, auf denen das Kuvert nicht zu sehen ist. Im dritten Panel ist Mateu mit den Fußballschuhen des fiktionalen SS-Angehörigen Hans zu sehen, die er vorhin beim Hinstellen des Topfs noch um den Hals hatte. Im vierten Panel befindet sich das Kuvert bereits in den Fußballschuhen.

Die nächsten beiden Seiten sind dem Spiel gewidmet, das von den Deutschen begeistert verfolgt wird, während die Häftlinge eine Sichtschutzmauer für Mateu bilden. Dieser bewegt sich hinter den Zuschauern von einem Ende des Fußballplatzes zum anderen, nimmt das Kuvert aus seinem eigenen Schuh, in dem er es allem Anschein nach in der Zwischenzeit versteckt hatte, und wirft es in einem unbedachten Moment in einen Busch. Als Hans nach seinen Schuhen verlangt, ist Mateu wieder zur Stelle, um sie ihm auszuhändigen.

Zum nächsten Panel folgt ein größerer Zeitsprung, der durch eine Änderung der Lichtstimmung und der Zeitangabe 15:27 Uhr dargestellt wird, während der Anpfiff um 10:30 Uhr war. Es ist also mehr Zeit vergangen, als es für ein Fußballspiel üblich wäre. Die jungen Häftlinge und Hans stehen jedenfalls neben dem Fußballfeld, haben aber jetzt Taschen bei sich. Woher sie diese haben und ob sie die ganze Zeit über am Fußballfeld gestanden haben, ist nicht ersichtlich.

Jedenfalls verlassen sie Mauthausen, um wie angekündigt an einen anderen Ort verlegt zu werden. Während die Gruppe den Weg vom Lager am Sportplatz vorbeigeht,

³⁴⁵ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 68.

entfernt sich Mateu von dieser und springt in das Gebüsch, in das er zuvor den Umschlag geworfen hat. Der SS-Mann Hans bemerkt sein Verschwinden und droht mit der Waffe im Anschlag. Als Mateu sich zu erkennen gibt, hält er den Ball in Händen, der bei einem anderen Spiel verlorengegangen ist.³⁴⁶ Hans schlägt ihm daraufhin den Gewehrkolben ins Gesicht. Auf dem nächsten Panel sieht man das geschwollene Gesicht Mateus, der den Umschlag in Händen hält.

3.3.2.2.1 Empirische Plausibilität

Die empirische Plausibilität der Szene basiert auf verschiedenen Augenzeugenberichten, die das Geschehen jeweils etwas anders darstellen.³⁴⁷ Als gesichert kann jedoch gelten, dass im Jahr 1944 damit begonnen wurde, die Negative aus dem Konzentrationslager zu schaffen und über die Jugendlichen des Arbeitskommandos Poschacher an Anna Pointner zu übergeben. Dabei sollen die Negative manchmal in der Küche in Büchsen versteckt und zumindest eines der regelmäßig stattfindenden Fußballspiele zum Schmuggel genutzt worden sein.³⁴⁸ Die Rahmenhandlung der Szene stimmt also mit der empirischen Basis insofern überein, als dass sie ihr in groben Zügen folgt und dabei nicht widerspricht.

Im historischen Dossier wird als Quelle für das Fußballspiel der Augenzeugenbericht von Mariano Constante angegeben.³⁴⁹ Eine deutsche Paraphrase des spanischen Originals³⁵⁰ gibt sie folgendermaßen wieder:

„Bei einem Fußballspiel, das die SS gegen Angehörige der Wehrmacht oder der Luftwaffe organisierte, hatte er als so genannter Schwung – das war ein Diener eines SS-Offiziers – die Fußballschuhe der SS-Mannschaft zum Spielfeld zu bringen. Bei dieser Gelegenheit konnte er die kleinen Päckchen unter den Einlagen der Schuhe verbergen und so, unkontrolliert von der Lagerwache, das Haupttor passieren. Die Übergabe erfolgte an Mitglieder des »Poschacher-Kommandos« just am Sportplatz inmitten der SS-Männer, die dort ihre Aufmerksamkeit weniger auf die Häftlinge, sondern vielmehr auf das Fußballspiel richteten.“³⁵¹

³⁴⁶ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 59.

³⁴⁷ Vgl. Bermejo et al., Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen, S. 126–143.

³⁴⁸ Vgl. Bundesministerium für Inneres (BMI), Das sichtbare Unfassbare: Fotografien vom Konzentrationslager Mauthausen, Wien, 2005, 2. Aufl., S. 35.

³⁴⁹ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 138–139.

³⁵⁰ Vgl. Mariano Constante, Republicanos aragoneses en los campos nazis, Zaragoza, 2000, S. 106–110.

³⁵¹ Stephan Matyus, Francisco Boix,

https://www.gedenkstaettenforum.de/uploads/media/GedRund160_11-20.pdf 11.2.2021.

Diese Schilderung entspricht auch der Darstellung in anderen Werken³⁵² und soll als empirische Basis für die weitere Untersuchung herangezogen werden. Die Handlung des Graphic Novels folgt auch hier wieder dem Augenzeugenbericht, weicht jedoch an einer entscheidenden Stelle von diesem ab: Im Graphic Novel findet keine Übergabe von Häftlingen des inneren Lagers an das Arbeitskommando Poschacher statt. Stattdessen schmuggelt ein Angehöriger des Kommandos Poschacher die Negative vom inneren Lager nach draußen und versteckt sie dort in einem Gebüsch, um sie später wieder selbst an sich zu nehmen. Dass „*einer von ihnen die Fotos verstecken und später wiederfinden konnte*“³⁵³, wie es im historischen Dossier vermerkt ist, geht aus den gesichteten Quellen hingegen nicht hervor. Dass diese Abweichung von der empirischen Basis die Plausibilität der Szene stört, kann im folgenden Kapitel unter Hinzuziehung der theoretischen Plausibilität gezeigt werden.

3.3.2.2.2 Theoretische Plausibilität

Der Schmuggel der Fotografien ist ein zentrales, sich wiederholendes Narrativ des Graphic Novels. In einer vorherigen Szene³⁵⁴ wird der Weg der Fotografien Schritt für Schritt nachverfolgt. Dabei gehen die Fotos durch die Hände mehrerer verschiedener Gefangener, von denen drei auch namentlich erwähnt werden, nämlich Benito, Prisciliano und Josep. Die Aktion wird akribisch durchgeplant und ein genauer zeitlicher Ablauf eingehalten, um das Risiko und die Verantwortung von jedem einzelnen der Beteiligten zu minimieren. Die einzelnen Schritte passen sich dabei an den engen Handlungsspielraum an, der den einzelnen Gefangenen von der Lagerordnung zugewiesen wird. Den Handlungsspielraum zu verlassen, würde sofort den Verdacht der Lagerleitung auf sie lenken und nicht nur die Aktion gefährden, sondern das Todesurteil für alle Beteiligten und darüber hinaus bedeuten. Daraus lassen sich zwei Theorien ableiten:

- Gefahr: Der Fotoschmuggel stellt eine Widerstandsaktion dar. Sollte die SS Verdacht schöpfen und die Aktion auffliegen, würde dies nicht nur den sicheren Tod aller Beteiligten bedeuten, sondern das Kollektiv der Lynchjustiz der Lagerleitung aussetzen. Um das Risiko möglichst gering zu halten, müssen sämtliche Schritte daher innerhalb des Handlungsspielraums der Beteiligten liegen.

³⁵² Vgl. Bundesministerium für Inneres (BMI), Das sichtbare Unfassbare, S. 35.

³⁵³ Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 139.

³⁵⁴ Vgl. ebenda, S. 37–43.

- Kollektiv: Da jeder der Beteiligten nur einen engen Handlungsspielraum zur Verfügung hat, muss die ganze Aktion in kleine Schritte aufgeteilt werden. Dies minimiert die Verantwortung und damit die psychische Belastung jedes einzelnen und hebt dafür die Bedeutung des Kollektivs hervor. Die Aktion kann nur gelingen, wenn jedes der kleinen Rädchen ihres Plans ineinandergreift.

Wie gefährlich ihr Plan dennoch ist, zeigt sich in einer Szene³⁵⁵, in der Josep auf dem Weg zu seinem Übergabeort zufällig mit dem SS-Soldaten Bachmayer zusammenstößt. Hier werden beide Theorien auf die Probe gestellt: Obwohl Josep sich innerhalb seines Handlungsspielraums bewegt und die Negative nur kurz bei sich hat, wird er just auf diesem Weg willkürlich ermordet, wodurch die ganze Aktion aufzufliegen droht.

In der folgenden Szene stuft das spanische Kollektiv die Aktion als zu gefährlich ein und bricht sie ab.³⁵⁶ Trotz der getroffenen Sicherheitsmaßnahmen, der Aufteilung in kleine Schritte, die viele verschiedene Beteiligte innerhalb ihres Handlungsspielraums ausführen, überwiegen die Bedenken für das Wohl des Kollektivs. Die Bedeutung des Kollektivs wird also geschmälert und auf die drei Handlungsbeteiligten Francisco, Rovira und Mateu reduziert. Die Bedeutung dieses Schlüsselmoments für die ganze Erzählung wird in Kapitel 5.2.7 ‚Moralisches Bewusstsein‘ herausgearbeitet und soll an dieser Stelle lediglich auf seine Wirkung auf das Fußballspiel hin untersucht werden. Hier gerät die Einschränkung auf drei Handlungsbeteiligte nämlich in Konflikt mit den beiden Theorien der Gefahr und des Kollektivs.

Francisco übergibt den Umschlag mit den Fotografien an Rovira und ist damit auf lediglich zwei Panels direkt am Fotoschmuggel beteiligt. Rovira kommt auf seinem Weg vom Fotolabor zur Küche immerhin auf acht Panels, was in etwa einer ganzen Seite entspricht. Dabei gerät er mit Bachmayer in Konflikt, was wieder die Gefährlichkeit jedes einzelnen Schrittes unterstreicht, selbst wenn es sich nur um eine einfache Übergabe handelt.³⁵⁷

³⁵⁵ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 50–51.

³⁵⁶ Vgl. ebenda, S. 52–55.

³⁵⁷ Vgl. ebenda, S. 70–71.

Dann beginnt Mateus Handlungssequenz. Über ganze 67 Panels oder ungefähr acht Seiten hinweg³⁵⁸, also knapp achtmal so lange wie Rovira, stellt er die einzige handlungstragende Figur dar. Dabei vollbringt er zahl- und risikoreichere Aktionen als die anderen Akteure:

- Er schmuggelt die Fotos an der Unterseite des Topfes aus dem Lager
- Er versteckt die Fotos in den Fußballschuhen
- Mit dem Umschlag im eigenen Schuh läuft er von einem Ende des Fußballfeldes zum anderen
- Er wirft den Umschlag in ein Gebüsch
- Er holt den Umschlag aus dem Gebüsch zurück

Während sich also die bisherigen Beteiligten auf einen Schritt innerhalb ihres Handlungsspielraums beschränkt haben, sind es bei Mateu gleich fünf, mit denen er seinen Handlungsspielraum teilweise stark strapaziert. Hinzu kommt, dass auch das Kollektiv tätig wird, indem die spanischen Jungen eine Sichtschutzmauer bilden, um Mateu das unbemerkte Erreichen der anderen Seite des Feldes zu ermöglichen. Trotz der Einengung der konkret Handlungsbeteiligten wissen also auch die anderen anwesenden Spanier von der Aktion und tragen ihren Teil dazu bei. Wieso also trägt eine einzelne Person die ganze Verantwortung und das ganze Risiko für das versammelte Kollektiv, wenn dieses letztendlich doch eingeweiht zu sein scheint? Wäre es nicht unauffälliger, wenn verschiedene Personen mehrere kleine Schritte erledigen als ein Einzelner, der unter größtmöglichem psychischem Druck jede Aktion allein koordinieren muss, ohne dabei aufzufallen?

Die Reduktion auf lediglich einen Haupthandlungsbeteiligten, der über die ganze Fußballszene hinweg risikoreiche Aktionen vollbringt, gerät also in Konflikt mit den vorsichtigen, kleinteiligen Handlungsschritten, die dieser Szene vorausgehen. Hinzu kommt, dass die Reduktion der Handlungsbeteiligten nicht konsequent durchgeführt wird und das Kollektiv doch wieder eine wichtige Rolle spielt. Die Szene folgt daher nicht der aus vergleichbaren Sequenzen ableitbaren Theorie. Um zu verstehen, warum dieser Bruch mit Empirie und Theorie begangen wurde, soll im Folgenden die Wirkabsicht der Szene untersucht werden.

³⁵⁸ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 71–78.

3.3.2.2.3 Normative Plausibilität

Um Aufschluss über die Wirkabsicht der Szene zu bekommen, lohnt sich ein Blick in das historische Dossier, in dem diese nochmals reflektiert wird. Hier wird darauf hingewiesen, dass sich der Prozess des Fotoschmuggels sehr viel komplexer gestaltet als dargestellt wird, die einzelnen Schritte strenger Geheimhaltung unterlagen und daher viele Details davon erfunden wurden.³⁵⁹ Auf Basis der vorhandenen Informationen und der beiden daraus abgeleiteten Theorien wurde der Ablauf also vereinfacht dargestellt.

Dieser Vereinfachung unterliegt auch das Fußballspiel, das als die einzige Gelegenheit dargestellt wird, die Fotos aus dem Lager zu bringen und in dem der Kreis der Handlungsbeteiligten auf eine einzige Person, dem fiktiven Charakter Mateu, beschränkt wird.³⁶⁰ Diese Vereinfachung wird auch von der Narration des Graphic Novels begründet, indem das Kollektiv den Plan fallenlässt und Mateu als einziger Eingeweihter übrigbleibt, der einen Handlungsspielraum außerhalb des Lagers aufweist. Dabei stellt die Szene auch die letzte kritische Phase des Plans und damit auch dessen Höhepunkt dar, sie soll also auch besonders spannend wirken.

Dadurch, dass mehrere gefährliche Handlungsschritte von einer einzigen Person ausgeführt werden, soll also sowohl Spannung erzeugt als auch Nachvollziehbarkeit gewährleistet werden. Dass die Vereinfachung jedoch etwas zu weit geht und dadurch die Glaubhaftigkeit der Szene infrage stellt, soll im nächsten Teil gezeigt werden.

3.3.2.2.4 Narrative Plausibilität

Wie bereits festgestellt, wird der Kreis der Handlungsbeteiligten stark eingeschränkt, um eine bessere Nachvollziehbarkeit der Szene zu erzielen. Dies geschieht entgegen der empirischen Basis und lässt sich auch mit den beiden Theorien der Gefahr und der Bedeutung des Kollektivs nicht ganz vereinbaren. Daraus ergeben sich einige Ungereimtheiten, die die Nachvollziehbarkeit der Szene stören.

Wenn es Mateu ist, der die Fotos aus dem Lager zum Fußballplatz schmuggelt und direkt im Anschluss zu Anna Pointner bringt, wozu findet dann der Zwischenschritt statt, in dem Mateu den Umschlag ins Gebüsch wirft und später wieder zurückholt?

³⁵⁹ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 138.

³⁶⁰ Vgl. ebenda, S. 139.

Er hätte sie auch weiter in seinen Schuhen verstecken können, was wohl weniger auffällig gewesen wäre als der Wurf und das Zurückholen vor den Augen der SS. Die Erzählung bleibt uns auch eine Erklärung darüber schuldig, was zwischen dem Fußballspiel und dem Zurückholen des Kuverts passiert ist. Sofern die Jungen wieder in das innere Lager zurückgekommen sind, ist der Ablauf mit Verstecken und Wiederfinden nachvollziehbar. Die Position der Gruppe neben dem Sportplatz auf dem Panel mit der Zeitangabe 15:27 Uhr suggeriert jedoch eher, dass sie nicht in das innere Lager zurückgekehrt sind, denn die Straße aus dem Lager in den Ort befindet sich rechts davon, ungefähr an dem Ort der Perspektive des Panels.³⁶¹

Unter Anbetracht dieser Ungereimtheiten lässt sich die Szene auf folgende Art und Weise entschlüsseln: Das Poschacher Kommando wird an diesem Tag vom inneren Lager in den Ort Mauthausen verlegt. Zwischen dem Fußballspiel und der Übergabe an Anna Pointner kehren sie aber noch einmal in das innere Lager zurück, danach dürfen sie es nicht mehr betreten. Unter diesen Umständen macht es Sinn, das Kuvert draußen zu verstecken, um einer weiteren Kontrolle am Lagertor zu entgehen und es später wieder an sich nehmen zu können. Dieser Ablauf wird in einem Gespräch angedeutet³⁶² und ist auch mit der empirischen Basis vereinbar³⁶³, wird von der Narration aber nicht klar transportiert. Ein Panel, das die Jungen beim neuerlichen Auszug aus dem inneren Lager zeigt, oder eine Änderung des Ablaufs, sodass während des Fußballspiels eine Übergabe stattfindet, hätte der Nachvollziehbarkeit der Szene gedient.

Die Szenen des Fotoschmuggels bedienen sich des Motivs des aktiven Widerstands gegen ein mörderisches System. Die Orientierungsleistung besteht Anfangs darin, das kollektive Heldentum der einzelnen Akteure in ihren kleinen Schritten innerhalb ihres engen Handlungsspielraums aufzuzeigen. In der Fußballszene verschiebt sich diese Orientierung jedoch zugunsten des individuellen Heldentums eines Akteurs, der größere und risikoreichere Schritte ausführt als das Kollektiv es zuvor getan hatte. Unter Anbetracht der historischen Umstände und des lebensfeindlichen KZ-Systems wäre die Orientierung eher an der kollektiven Leistung auszurichten.

Diese Umorientierung mag bei isolierter Betrachtung der Fußballszene auffällig sein. Dass sie bei einer Gesamtbetrachtung der Narration aber einen wichtigen Beitrag

³⁶¹ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 77.

³⁶² Vgl. ebenda, S. 68.

³⁶³ Vgl. Bermejo et al., *Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen*, S. 129–130.

zum moralischen Geschichtsbewusstsein leistet, ist Thema des Kapitels 5.2.7 ‚Moralisches Bewusstsein‘.

3.3.2.3 Fazit zur historischen Triftigkeit

Wie die Analyse dieser beiden Szenen gezeigt hat, verfügt das Graphic Novel durchaus über einige fiktionale Anteile, die sich nicht immer ganz plausibel gestalten. Die Entstehung des Selbstbildnisses von Ricken kann zwar empirisch nicht belegt werden, folgt aber einer plausiblen, lebensdienlichen Theorie, die im historischen Dossier reflektiert wird und nachvollziehbar gestaltet ist. Das Fußballspiel verfügt hingegen über eine breitere empirische Basis, der sie auch größtenteils folgt. Durch eine Reduktion der Komplexität und einen Theoriebruch büßt die Szene jedoch an Plausibilität ein, was sich schließlich auch auf ihre narrative Nachvollziehbarkeit auswirkt.

Wie bereits erwähnt, wurden die Szenen bewusst danach ausgewählt, ob die Triftigkeit der Geschichtserzählung anhand von ihnen kritisch infrage gestellt werden kann. Sie sind daher nicht repräsentativ für die Triftigkeit des gesamten Werks, sondern jene Teile, bei denen die Triftigkeit am kritischsten zu bewerten ist. Da sich diese kritischen Teile gemäß der Plausibilitätskriterien unter Zuhilfenahme einiger weniger Annahmen entschlüsseln lässt, ist dem Graphic Novel im Gesamten eine historische Triftigkeit zu bescheinigen.

3.4 Analyse der Authentisierungsstrategien

3.4.1 Kontextuelle Authentisierungsstrategien

Bei dem Verlag *bahoe books*, bei dem das Graphic Novel erschienen ist, handelt es sich um einen österreichischen Verlag, der seit 2011 antifaschistische und gesellschaftskritische Literatur publiziert. Das Angebot umfasst neben linkspolitischer Literatur auch eine Reihe von Comics und Graphic Novels.³⁶⁴

Da sich der Verlag explizit als linkspolitisch und antifaschistisch positioniert, ist dies auch von seinen Publikationen zu erwarten, auch wenn wie im vorliegenden Fall eine Übersetzung aus dem französischen vorliegt. Dass sie dabei Wert auf die historische Authentizität ihrer Publikationen legen, geht aus einem Interview der beiden Verleger Rudi Gradnitzer und Leo Gürtler mit dem *Falter* hervor:

³⁶⁴ Vgl. Nina Horaczek, "Was mochts denn da fia an Bahö?", in: *Falter* 41a (2019), hier S. 10.

„Sämtliche der von Ihnen veröffentlichten Bücher würden auf historische Authentizität überprüft, betonen die beiden Verleger, und das mit Unterstützung von Historikern.“³⁶⁵

Die Selbstdarstellung des Verlags als antifaschistisch, die Betonung des Werts der historischen Authentizität und die Zusammenarbeit mit Historikerinnen und Historikern stellen Authentisierungsstrategien dar, die vom Kontext der Veröffentlichung auf das Werk schließen lassen.

Aufschlussreich sind auch die Vermarktungsstrategien im Internet: Neben den Distributionsplattformen, die das Graphic Novel mit dem Standardtext bewerben, finden sich auch einige renommierte Rezensenten: So hat etwa die Wochenzeitung *Falter* das Werk in einen Artikel über wissenschaftliche Neuerscheinungen aus Österreich aufgenommen³⁶⁶ und auch der *ORF* hat ihm eine umfangreiche Rezension gewidmet³⁶⁷. Natürlich findet es sich auch auf Seiten, die sich auf die Rezension von Comics³⁶⁸ oder antifaschistischer Literatur³⁶⁹ spezialisiert haben.

Bei der Durchsicht der ausführlicheren Rezensionen fällt auf, dass sie die Narration des Graphic Novel wie selbstverständlich als wirklichkeitsgetreu präsentieren und persönliche Gedanken der Rezensenten mehr dem historischen Hintergrund gilt als dem eigentlichen Graphic Novel. Dadurch ergibt sich eine Steigerung der geschichtlichen Authentizität aus dem Kontext der Vermarktung heraus.

Einige namhafte Institutionen der Geschichtsaufarbeitung und Kulturförderung haben die Entstehung des Werkes unterstützt, ihr Logo findet sich auf der letzten bedruckten Seite. Es sind dies:

- Die KZ-Gedenkstätte Mauthausen
- Der Zukunftsfonds der Republik Österreich
- Der Nationalfonds der Republik Österreich für Opfer des Nationalsozialismus

³⁶⁵ Horaczek, "Was mochts denn da fia an Bahö?", S. 10.

³⁶⁶ Vgl. Erich Klein, Wissenschaftliche Bücher aus Österreich, https://www.falter.at/heureka/20191113/--wissenschaftliche-buecher-aus-oesterreich/_a714dd207e [10.12.2020].

³⁶⁷ Vgl. Magdalena Miedl, Graphic Novel über den Retter der Bilder, <https://orf.at/stories/3137600/> [10.12.2020].

³⁶⁸ Vgl. Jons Marek Schiemann, Comic-Besprechung - Der Fotograf von Mauthausen, http://www.splashcomics.de/php/rezensionen/rezension/27460/der_fotograf_von_mauthausen [10.12.2020].

³⁶⁹ Vgl. Heiko Koch, Rezension: „Der Fotograf von Mauthausen“, <http://antifra.blog.rosalux.de/rezension-der-fotograf-von-mauthausen/> [10.12.2020].

- Die Kulturabteilung der Stadt Wien
- Das Kulturland Oberösterreich

Man kann aus einem Logo zwar nicht ablesen, in welcher Form und in welchem Umfang sich diese Institutionen beteiligt haben, ob sie z.B. nur finanziell oder mit wissenschaftlicher Expertise unterstützt haben, aber allein ihre Erwähnung hebt die Glaubwürdigkeit des Inhalts. Insbesondere jene Institutionen, die sich dem Gedenken der Opfer der nationalsozialistischen Verbrechen widmen, werden ihren Namen wohl kaum an ein Medienprodukt heften, dessen Geschichtsbild dem ihren zuwiderläuft und gängigen wissenschaftlichen Erkenntnissen widerspricht. Die Berufung auf bekannte seriöse Institutionen der Geschichtsvermittlung hebt daher auch die Glaubwürdigkeit des Graphic Novels und ist ebenfalls als kontextuelle Authentisierungsstrategie zu bezeichnen.

3.4.2 Authentisierungsstrategien im Paratext

Auf der Ebene des werkimmanenten Paratextes ist einerseits der Buchrückentext und andererseits das ausführliche historische Dossier³⁷⁰ zu finden.

Der Buchrückentext besteht aus zwei Absätzen: Im ersten Absatz wird der Inhalt des literarischen Teils des Werkes kurz zusammengefasst, während der zweite Absatz auf das historische Dossier verweist. Im zweiten Absatz ist eine Authentisierungsstrategie erkennbar, denn es wird einerseits auf die abgedruckten Originale der Fotografien hingewiesen, andererseits die Historikerinnen und Historiker samt den Institutionen aufgelistet, denen sie zuzuordnen sind. Dadurch wird schon bei der ersten Betrachtung ersichtlich, dass es sich dabei um ein Werk mit Anspruch auf historische Authentizität handelt.

Das historische Dossier ist mit 51 Seiten außergewöhnlich lang für einen Paratext und verfügt daher über ein eigenes Inhaltsverzeichnis. Das Vorwort beginnt mit einer Klarstellung des Autors Salva Rubio zu fiktionalen und nicht-fiktionalen Elementen und wird von einer Verantwortungsbeteuerung abgeschlossen. Auch die Herkunft der abgedruckten Fotoaufnahmen wird im Kleingedruckten geklärt. Der Autor steigert also die Authentizität, indem er seine Quellen angibt, offenlegt, wo er von diesen abweicht und schließlich sein Verantwortungsbewusstsein beteuert.

³⁷⁰ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 108–159.

Die eigentliche Dokumentation bietet einen Überblick zu den verschiedenen Themen wie ‚Ankunft im Lager‘ oder ‚Erkennungsdienst‘ durch einen zusammenfassenden Text und dazu passenden Originalfotografien, die häufig auch den gezeichneten Kopien des literarischen Teils gegenübergestellt werden. Neben dem historischen Kontext werden vielfach auch Entscheidungen thematisiert, von diesem aus narrativen Gründen abzuweichen und durch Fiktionen zu ersetzen. Dieses Aufzeigen der Grenzen von Wahrheit und Fiktion tut der historischen Authentizität keinen Abbruch, sondern suggeriert eine selbstkritische Ehrlichkeit, das transportierte Geschichtsbild zu hinterfragen.

Diese Überblicke werden von den Beiträgen verschiedener Historikerinnen und Historiker gefolgt, die den Anspruch auf Geschichtstreue unterstreichen. Als schlichte Fließtexte auf weißem Hintergrund ohne Illustrationen oder Fotos fallen sie aus dem ansonsten grafisch opulenten Schema heraus, was ihren Status als wissenschaftlich einzuordnende Texte zusätzlich unterstreicht.

3.4.3 Authentisierungsstrategien im literarischen Text

Bereits auf der ersten Seite des literarischen Textes findet sich eine Authentisierungsstrategie in Form eines indirekten Zitates: Im zweiten gelben Blocktext, der, wie in Kapitel 2.5.1 ‚Die Wahrnehmungsinstanz‘ ausführlich besprochen wurde, Francisco Boix zuzuordnen ist, stellt der Erzähler die Frage: *„Vielleicht nimmst du den 8 Uhr Bus?“*³⁷¹ Es handelt sich dabei um ein Zitat, das auf der Rückseite einer der Originalfotografien zu finden ist,³⁷² die an dem Tag entstanden ist, den diese Szene darstellt.

Die Aussage von Georg Bachmayer, dass der einzige Weg aus dem Lager durch den Kamin des Krematoriums führen würde,³⁷³ ist in Zeugenberichten belegt, wobei sie auch Hans Spatzenegger zugeschrieben wird.³⁷⁴ Franciscos Erklärungen zum Kontext der Fotos, die er bei den Szenen im Lager bietet, sind dieselben Erklärungen, die er in Wirklichkeit vor Gericht lieferte und aus den Protokollen zu entnehmen sind.

Selbstverständlich greift auch der Gerichtsprozess auf das reichhaltige Quellenmaterial zurück, das die Gerichtsprotokolle bieten. So sind Franciscos Erklärungen vor

³⁷¹ Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 5.

³⁷² Vgl. Bermejo et al., Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen, S. 233.

³⁷³ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 14.

³⁷⁴ Vgl. Heide Gsell, ZeugInnen Jehovas im KZ-Mauthausen: Widerstand aus religiöser Überzeugung, in: Isabella Girstmair/Andreas Baumgartner (Hrsg.), Allein in der Tat ist die Freiheit. Widerstand gegen den Nationalsozialismus aus religiöser Motivation 2009, hier S. 46.

Gericht fast wörtliche Zitate aus den Gerichtsprotokollen, wie auch die häufigen Unterbrechungen durch Richter und Juristen diesen zu entnehmen ist.³⁷⁵ Auch die Frage der französischen Anklage, ob Francisco einen der im Saal anwesenden wiedererkennen würde, ist fast wortwörtlich übernommen worden. Statt wie im wirklichen Prozess den Namen ‚Speer‘ zu nennen und dabei auf den Rüstungsminister, Architekten der Konzentrationslager und Organisator der Todesmärsche Albert Speer zu zeigen,³⁷⁶ nennt er im Graphic Novel den Namen ‚Kaltenbrunner‘. Diese Ersetzung sei „aus Gründen der narrativen Kohärenz“³⁷⁷ erfolgt, wie das historische Dossier die Entscheidung erklärt.

Ein doppelseitiges Splash Panel kann darüber hinaus als Kontexterklärung gesehen werden, die schlüssig in die narratologische Struktur eingebettet ist, obwohl ein größerer Zeitsprung darin stattfindet. Darauf werden unterschiedlichste Fotografien gezeigt und der zugehörige Kontext erklärt. Es findet sich hier die einzige Erwähnung von Gaswägen, der Gaskammer in Mauthausen, dem Konzentrationslager Gusen und der Tötungsanstalt Schloss Hartheim innerhalb des literarischen Textes.³⁷⁸

3.4.4 Visuelle Authentisierungsstrategien

Der Fotograf von Mauthausen ist mit visuellen Authentisierungsstrategien reichhaltig ausgestattet. Schon auf der Titelseite des Einbandes lassen sich drei davon identifizieren: Die detailreich nachgestaltete Leica-Kamera, Francisco in Häftlingskleidung sowie der Mütze und Jacke, die er auch auf den Befreiungsfotos trägt, und im Hintergrund das exakt nachgezeichnete Eingangstor des Konzentrationslagers Mauthausen.

Franciscos Aussehen ist vor allem durch seinen Mund und sein unverkennbares Lächeln erkennbar. Auch andere historische Personen sind ihrem realen Aussehen nachempfunden: Die SS-Angehörigen Franz Ziereis, Hans Spatzenegger und Paul Ricken sind ebenso erkennbar wie die Hauptkriegsverbrecher Heinrich Himmler und Ernst Kaltenbrunner. Auch die Widerstandskämpferinnen Marie-Claude Vaillant-Couturier und Anna Pointner sind nach Fotos von ihnen gestaltet.

³⁷⁵ Vgl. Bermejo et al., Francisco Boix, *der Fotograf von Mauthausen*, S. 191–196.

³⁷⁶ Vgl. ebenda, S. 204.

³⁷⁷ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 153.

³⁷⁸ Vgl. ebenda, S. 56–57.

Der Ort des Konzentrationslagers ist wirkmächtig gestaltet und anhand von damaligen Fotos und der heutigen Gedenkstätte detailreich rekonstruiert. Der Garagenhof im Eingangsbereich ist auf einer Doppelseite³⁷⁹ und dem Buchrücken abgebildet und als Ort des Übertritts von der Außenwelt in das innere Lager mit den rauchenden Schornsteinen des Krematoriums besonders beklemmend. Er wird auf einer weiteren Doppelseite aus einer anderen Perspektive wiederholt, der den Garagenhof gefüllt mit Häftlingen bei der Desinfektion zeigt.³⁸⁰ Dabei wird häufig fotografisches Quellenmaterial zitiert: So weist die naturalistische Zeichnung des Steinbruchs ‚Wiener Graben‘³⁸¹ Motiv und Perspektive eines Fotos aus dem Bestand des *United States Holocaust Memorial Museum* auf.

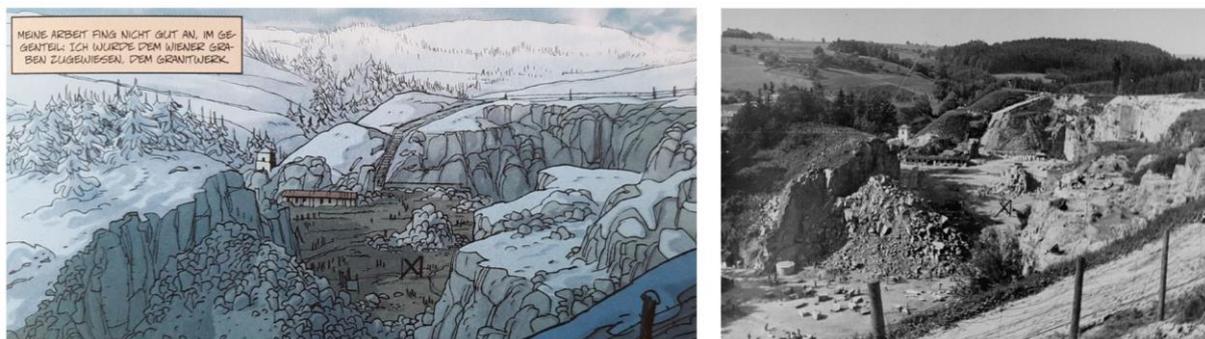


Abbildung 3: Bildzitat ‚Wiener Graben‘ im Analyseobjekt und in Original

Quelle 1: Rubio/Colombo/Landa, *Der Fotograf von Mauthausen*, 2019, S. 15.

Quelle 2: Boix, *National Archives and Records Administration, Prisoners at forced labor in the Wiener Graben quarry at the Mauthausen concentration camp, Photograph Number 89977, 1942.*

Online unter: <https://collections.ushmm.org/search/catalog/pa19975> [12.03.2021].

Der Innenraum der Lagerbaracken ist karg und trist, ohne jegliche Gegenstände, bloß nackte Holzgestelle. Die Baracke des Erkennungsdienstes wirkt dagegen mit seinen fotografischen Gebrauchsgegenständen direkt kontrastreich. Kein einziger Hintergrund wirkt überladen, es sind immer dieselben kahlen Räume und Plätze im Lager, unterbrochen von Panelhintergründen, die einen subjektiven Eindruck oder eine Bewegung zeigen. Die Hintergründe werden zwar oft wiederholt, fangen aber so auch die Enge des Lagers ein. So erzeugen sie Bildaussagen, die sachlich korrekte Informationen übermitteln und eine ungeheure emotionale Kälte ausstrahlen.³⁸²

³⁷⁹ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 12–13.

³⁸⁰ Vgl. ebenda, S. 28–29.

³⁸¹ Vgl. ebenda, S. 15.

³⁸² Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 67.

Nicht nur bei der Darstellung des Lagers wird auf Fotografien von Francisco zurückgegriffen, auch das zerstörte Nürnberg ist danach gestaltet.³⁸³ Der Gerichtssaal, in dem der Hauptkriegsverbrecherprozess stattfindet, ist ebenso auf historischen Fotografien wiederzuerkennen.

Bei den Gegenständen wurde ebenfalls auf Wirklichkeitstreue Acht gegeben. Hier sind besonders die Uniformen der SS und die Häftlingskleidung zu nennen. Die in der ganzen Erzählung immer wieder auftauchende Leica-Kamera wurde bereits erwähnt. Die Waffen sind so detailliert gestaltet, dass sie sich identifizieren lassen: So tragen Spatzenegger und Ricken eine Pistole 08 und Hans eine MP 40.

Ein Bildzitat eines gemalten Kunstwerkes wurde nicht identifiziert, dafür finden sich zahlreiche Zitate von Fotografien, die sich auf die Umgebung beziehen und weiter oben bereits angeführt wurden. Davon zu unterscheiden sind die Fotografien, die zwar ebenfalls nachgezeichnet, aber direkt als solche erkennbar sind.

3.4.4.1 Fotografien

Die wichtigste und ergiebigste Authentisierungsstrategie in *Der Fotograf von Mauthausen* sind die Fotografien aus dem Konzentrationslager, die in nachgezeichneter Form in die Erzählung eingebaut sind. Sie heben sich durch ihren distinktiven Stil von den anderen Panels ab und sind leicht als nachgezeichnete Fotografien erkennbar:

- Sie unterscheiden sich durch einen realistischen Stil von den übrigen naturalistischen Darstellungen
- Sie sind schwarz-weiß und haben einen leichten Sepia-Farbtönen
- Sie haben eine dickere und gröbere schwarze Panelumrandung
- Sie fügen sich nicht in das Panel Grid ein, überdecken andere Panels und wirken dadurch so, als wären sie auf das Grid draufgelegt worden

Auf einem doppelseitigen Splash Panel wird aus Franciscos Point of View ein Tisch mit verstreuten Fotografien darauf gezeigt.³⁸⁴ Dadurch wird deutlich, dass die Fotos nicht als Panels fungieren, sondern Teil der dargestellten Welt sind. Die Fotos werden auch in die Hand genommen und versteckt, sie sind also Gegenstände, die sich vor allen anderen Gegenständen durch ihre besondere Darstellung auszeichnen.

³⁸³ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 92.

³⁸⁴ Vgl. ebenda, S. 24–25.

Die Fotos werden nicht einfach nur abgebildet, sondern ihr Entstehungskontext wird ausführlich behandelt, was als zentrale Narrative des Graphic Novels gelten kann. Dazu erzählt Francisco zu jedem Foto die offizielle Darstellung der Nationalsozialisten wie ‚Fluchtversuch‘, ‚Suizid‘ oder ‚Herzattacke‘ und gibt dann den wahren Grund ihres Todes an, also ‚erschossen‘, ‚von der Klippe gestoßen‘ oder ‚Benzin ins Herz injiziert‘.³⁸⁵

Nicht nur der offizielle und eigentliche Bedeutungskontext wird gezeigt, sondern auch die vermeintlich objektive Bildaussage wird infrage gestellt. So muss Francisco Leichen bewegen und Gliedmaßen richten, um Fluchtversuche oder Suizide von solchen, die eigentlich ermordet wurden, plausibler erscheinen zu lassen. Als besonders perfide stellt sich der Versuch seines Vorgesetzten heraus, durch diese Manipulation der Leichen zusammen mit Bildkomposition und Licht eine Ästhetisierung des Todes zu erwirken.

Diese Kontextualisierung der Fotos durch die Narrative der Täter und die Narrative des Häftlings Francisco wird durchgängig vorgenommen. Umso verwunderlicher ist es, dass es gerade beim wohl bekanntesten Foto verabsäumt wurde, den angenommenen und den eigentlichen Entstehungshintergrund zu thematisieren: Die Fotografie der Befreiung von Mauthausen, das durch ein doppelseitiges Splash Panel eine besonders wirkmächtige Position erhält, ist nicht mit einer Kontextualisierung versehen und erweckt so den Eindruck, als wäre es wirklich im Moment der Befreiung am 05. Mai 1945 aufgenommen worden.³⁸⁶

Tatsächlich wurde diese Szene aber zwei Tage später für das Foto nachgestellt.³⁸⁷ Auch im historischen Dossier findet sich kein Hinweis darauf. Eine Erklärung, warum bei genau dem Foto, das nicht von den Nationalsozialisten, sondern von den Befreieren und Befreiten manipuliert worden ist, auf die Kontextualisierung verzichtet wurde, bleibt das Werk schuldig. Eine Chance, auch die fotografische Inszenierung der Gegenseite zu hinterfragen und dadurch das Wirklichkeitsbewusstsein weiter anzuregen, wurde hier vertan.

Der Einsatz nachgezeichneter Fotografien stellt jedenfalls die zentrale Authentisierungsstrategie des Graphic Novels dar. Sie ist in ihrer Vielschichtigkeit durchaus gelungen: Durch sie wird der Bezug auf Quellenmaterial und die Triftigkeit der Darstel-

³⁸⁵ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 33–35.

³⁸⁶ Vgl. ebenda, S. 82–83.

³⁸⁷ Vgl. Bundesministerium für Inneres (BMI), Das sichtbare Unfassbare, S. 141.

lung direkt ersichtlich und überprüfbar. Sie stellt die scheinbare Objektivität von Fotografien infrage und weist auf die Bedeutung des Kontextes hin. Zu guter Letzt wird durch das Nachzeichnen die Schrecklichkeit der Bilder in einer gewissen Weise entschärft und ihr Einsatz in anderen Kontexten ermöglicht als es die Originalfotografien zulassen, die nicht jedem Betrachter zumutbar sind und deren Verwendung in einem didaktischen Kontext nicht immer zielführend wäre.

4 Geschichtskompetenz durch Comics

Die geschichtsdidaktische Forschung hat eine Reihe von Kategorisierungen hervorgebracht, die Geschichtscomics nach unterschiedlichen Kriterien zu Gruppen zusammenfassen. In diesem Kapitel sollen diese untersucht und verbunden werden, um zu einer eigenen geschichtsdidaktischen Kategorisierung zu finden. Die einzelnen Kategorien sollen anschließend umfassend auf ihr Potential zur Förderung der historischen Kompetenzen hin untersucht werden.

4.1 Kategorien von Geschichtscomics

4.1.1 Entwicklung des Kategoriensystems

Das erste Set an Kategorisierungen baut auf der ‚Typologie visuellen Erzählens‘ nach Pandel (1994) auf, das sie nach historiografischen und geschichtstheoretischen Gesichtspunkten unterscheidet.³⁸⁸ Das von Pandel (2010) selbst weiterentwickelte Konzept teilt die Geschichtscomics in Funnies, Quellencomics, Comicroman, Epochencomic und Comic-Historie ein.³⁸⁹ Dieses Kategorisierungssystem bildet auch hier die Ausgangsbasis.

In der Kategorisierung nach Munier (2000), die gattungsspezifische Aspekte einbringt, finden sich trotz unterschiedlicher Terminologie große Gemeinsamkeiten mit dem Konzept nach Pandel (2010), die sich besonders im Aufbau und den inhaltlichen Überschneidungen bemerkbar machen.³⁹⁰ Während Pandel (2010) auf fünf Kategorisierungen kommt, so sind es bei Munier sechs, sofern man den als Exkurs aufgeführten Quellencomic miteinbezieht. Dies rührt daher, dass Munier der Autobiografie einen eigenen Typus zuweist, während Pandel sie zur Comic-Historie zählt.

Munier zeigt durch die Doppelterminologie der ‚Comic-Geschichtsgrotestke und -parodie‘ die Notwendigkeit einer Unterscheidung innerhalb der Kategorien auf, ohne diese aber explizit durchzuführen, während Pandel durch Relativierungen wie „[...]“

³⁸⁸ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, Comicliteratur und Geschichte: Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewußtseins, in: Geschichte Lernen (1994) 37, hier S. 22.

³⁸⁹ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 359–362.

³⁹⁰ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 101–107.

Ausnahmestellung unter diesen Comics [...]“³⁹¹ oder „Dieser Typus ist keineswegs so homogen, wie es scheint.“³⁹² auf diesen Umstand hinweist.

Gundermann (2017) hat diese beiden Typologisierungen aufgegriffen, bedient sich in sinnvoller Weise bei beiden Terminologien und hat sie um die Kategorie des ‚Comic-Journalismus‘ ergänzt.³⁹³ Diese Typologisierungen schaffen zwar eine anschauliche Struktur, weisen aber das Problem auf, dass die Werke nicht eindeutig zugeordnet werden können. Ihre Struktur und Terminologie soll daher zu großen Teilen übernommen und durch Unterkategorien ergänzt werden, durch die eine Unterscheidung erleichtert werden soll.

Mounajed (2009) kritisiert diese Typologisierungen ausführlich und identifiziert vier Kategorien, die nach der Intention der Künstler, der historischen Triftigkeit und dem didaktischen Potential unterscheiden.³⁹⁴ Näpel (2011) teilt Geschichtscomics hingegen in drei Kategorien je nach ihrem jeweiligen historiografischen Anspruch ein.³⁹⁵ Die Werke sind in diesen Kategorisierungen zwar aus einem geschichtswissenschaftlichen Standpunkt besser einzuordnen, unterscheiden aber nicht nach gattungsspezifischen Merkmalen.

Die Erkenntnisse aus den genannten Kategorisierungen wurden dazu genutzt, um ein eigenes Kategoriensystem zu erstellen. Die Überlegung dahinter, den ohnehin schon zahlreichen Kategorisierungsversuchen einen weiteren hinzuzufügen, ist die, dass sich einerseits die aufschlussreichen Typen nach Pandel (2010) und Munier (2000) sinnvoll verbinden lassen, wie bereits Gundermann (2017) gezeigt hat, andererseits der Forderung von Mounajed (2009) nach einer Unterscheidung anhand von Fiktionsgehalt durch die Einführung von Unterkategorien innerhalb der Typen begegnet werden kann.

Es wurden vier verschiedene Typen identifiziert, die Geschichtscomics ähnlich des literarischen Gattungsbegriffs nach narratologischen Kriterien gruppieren. Innerhalb dieser finden sich jeweils zwei Unterkategorien, die nach der Art und Weise der Auseinandersetzung mit Geschichte unterscheiden. Es ergibt sich folgende Struktur:

³⁹¹ Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

³⁹² Ebenda, S. 362.

³⁹³ Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S. 87–96.

³⁹⁴ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 115–120.

³⁹⁵ Vgl. Oliver Näpel, Das Fremde als Argument: Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic. Zugl.: Münster (Westfalen), Univ., Diss., 2003, Frankfurt am Main, 2011, S. 382–389.

4.1.2 Kategorienübersicht

- I. Funnies
 - Geschichtsgroteske
 - Geschichtsparodie
- II. Historisierender Comic
 - Historisierende Imagination
 - Historisierende Fiktion
- III. Comic-Historienüberblick
 - Epochencomic
 - Sachcomic
- IV. Comic-Historie
 - Realgeschichtliche Comic-Nacherzählung
 - Autorbezogene Comic-Historie

4.1.3 Die Kategorisierungseinheiten

Um die Comicwerke einer Kategorie zuzuweisen, wurden fünf Kategorisierungseinheiten entwickelt, die sich auf die Geschichtsdarstellung beziehen.

„Bildliche Darstellung“ bezieht sich auf den Grad an Realismus, der auf bildlicher Ebene abgebildet werden kann. Er kann sich zwischen fotorealistisch und abstrakt bewegen, die Theorie findet sich in Kapitel 2.4.3 „Zeichenstil“.

„Zeitabschnitt“ fragt, ob der Kontext einer Zeitebene zugeordnet werden kann und unterscheidet zwischen eindeutig erkennbar, erkennbar und nicht erkennbar.

„Geschichtserzählung“ gibt an, ob die Primärnarration historisch oder trivial ist, die Theorie findet sich in Kapitel 3.1.2 „Geschichtserzählung und Wirklichkeit“.

„Authentisierung“ zeigt, welche Authentisierungsstrategien verwendet werden und unterscheidet zwischen authentischer, fingierter und keiner Authentisierung. Die Theorie findet sich in Kapitel 3.2 „Authentisierungsstrategien von Geschichtscomics“.

„Funktion“ greift der anschließenden Untersuchung vor und versucht, die Auswirkung der Kategorie auf das Geschichtsbild der Leser in einem einzigen Prädikat zu fassen.

4.1.4 Das Kategorisierungssystem

Funnies		
Kategorie	Geschichtsgroteske	Geschichtsparodie
Bildliche Darstellung	abstrakt – stilisiert	abstrakt – naturalistisch
Zeitabschnitt	nicht erkennbar	erkennbar
Geschichtserzählung	trivial	trivial
Authentisierung	keine	keine – fingiert
Funktion	verzerrend	parodierend
Historisierender Comic		
Kategorie	Historisierende Imagination	Historisierende Fiktion
Bildliche Darstellung	abstrakt – fotorealistisch	abstrakt – naturalistisch
Zeitabschnitt	erkennbar – eindeutig	nicht erkennbar vermischte Zeitabschnitte
Geschichtserzählung	trivial	trivial
Authentisierung	fingiert – authentisch	keine – fingiert
Funktion	imaginierend	irritierend
Historienüberblick		
Kategorie	Epochencomic	Sachcomic
Bildliche Darstellung	stilisiert - fotorealistisch	stilisiert – fotorealistisch
Zeitabschnitt	erkennbar – eindeutig Querschnitt	eindeutig erkennbar Längsschnitt
Geschichtserzählung	historisch epochentypische Narrative	historisch selektive Schlüsselmomente
Authentisierung	fingiert - authentisch	authentisch
Funktion	repräsentierend	erklärend

Comic-Historie		
Kategorie	Realgeschichtliche Comic-Nacherzählung	Autorbezogene Comic-Historie
Bildliche Darstellung	stilisiert – fotorealistisch	stilisiert – fotorealistisch
Zeitabschnitt	eindeutig erkennbar	eindeutig erkennbar Entstehungsprozess des Werkes
Geschichtserzählung	historisch	historisch autorbezogen
Authentisierung	authentisch	authentisch
Funktion	rekonstruierend	dokumentierend

Tabelle 2: Das Kategoriensystem von Geschichtscomics

4.1.5 Die unterschiedlichen Kategorien von Geschichtscomics

4.1.5.1 Funnies

Auf einer basalen Ebene dient Geschichtsdarstellung in Comics lediglich als Vehikel zur Beförderung einer eigenständigen Narration. Dazu zählen insbesondere die „Comic-Funnies, weil sie machartbedingt auf der bildlichen Ebene keine realistisch-naturalistischen Details abzubilden vermögen noch dies wollen, [...]“³⁹⁶ Der Bezug auf Vergangenheit wird durch klischeehafte Symbolik hergestellt, die zwar einfache Verweise auf das Setting schaffen, ansonsten aber keinen größeren Bedingungsrahmen für die sich darin bewegenden Figuren darstellen, die sich nach ihren eigenen Regeln bewegen und nicht nach denen, die ihnen eine geschichtsgetreue Umsetzung des Settings vorgeben würde.

4.1.5.1.1 Geschichtsgroteske

In der Geschichtsgroteske wirkt sich das historische Setting wenig bis gar nicht auf die Narration aus. Weder Ereignisse noch Personen der Geschichtsschreibung werden thematisiert, stattdessen wird auf Basis der historischen Kulisse ein ironischer

³⁹⁶ Munier, Geschichte im Comic, S. 103.

Bezug zur Gegenwart hergestellt.³⁹⁷ Geschichte wird in ihnen verzerrt dargestellt, um sie im Spiegel der Gegenwart skurril erscheinen zu lassen.

Eine solche Geschichtsgroteske ist *Hägar der Schreckliche*³⁹⁸, die am Ende der kurzen Sequenzen ihren humorösen Effekt genau dadurch erzielt, dass die fiktiven Figuren den Regeln der Gegenwart folgen und nicht denen des historischen Schauplatzes, in dem sie sich eigentlich befinden sollten.

4.1.5.1.2 Geschichtsparodie

Die Geschichtsparodie hingegen verzahnt Setting und Narration miteinander, sodass sich historische Ereignisse und Persönlichkeiten durchaus in der ansonsten fiktiven Erzählung wiederfinden können. Die historische Kulisse ist trotz einfacher Symbolik ausgefeilter und erzeugt einen Sinnbezug auf Überliefertes. Auch die Figuren handeln aus dem Setting heraus, wenngleich sie dabei dennoch einen ironischen Bezug zur Gegenwart aufweisen. Ihre Funktion ist es eben nicht, die Vergangenheit möglichst realistisch wiederzugeben, sondern Gegenwärtiges aus einem historischen Setting heraus zu parodieren.³⁹⁹

Als prototypisch für eine gelungene Geschichtsparodie hat die Comicreihe *Asterix*⁴⁰⁰ zu gelten, die ihre fiktiven Figuren clever mit dem historischen Setting verzahnt und die Grenzen zwischen den beiden verschwimmen lässt. So entsprechen Architektur und Kleidung ihren Vorbildern in der Antike und das Auftreten von historischen Persönlichkeiten wie Cäsar oder Kleopatra samt den mit ihnen zusammenhängenden Ereignissen ermöglichen eine ungefähre Verortung der Handlung im Gallien der letzten fünfzig Jahre vor Christus.⁴⁰¹ Vor diesem ausgeschärften historischen Hintergrund folgt die fiktive Narration dennoch ihren eigenen Regeln, um sich augenzwinkernd auf Gegenwärtiges zu beziehen, wie z.B. die Übertragung moderner nationalstaatlicher Klischees auf die antike Welt.

4.1.5.2 Historisierender Comic

Beim historisierenden Comic bildet Geschichte lediglich die Kulisse, vor der sich eine eigenständige Narration abspielt. Die Handlung ist zwar auf das Setting abgestimmt, sie könnte aber genauso gut in ein anderes Setting mit veränderten historischen

³⁹⁷ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 90.

³⁹⁸ Browne et al., *Hägar the Horrible*.

³⁹⁹ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 103.

⁴⁰⁰ Goscinny et al., *Astérix*.

⁴⁰¹ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 90–91.

Rahmenbedingungen verlegt werden, ohne allzu tief in die zugrundeliegende narrative Struktur eingreifen zu müssen.⁴⁰²

Im Gegensatz zu den Funnies sind Comicromane aber durchaus dazu in der Lage, auch realistisch-naturalistische Details abzubilden und bedienen sich auch dessen, um die zeit- und regionsspezifischen Charakteristika abzubilden. Ereignisse und Personen der Geschichte werden herangezogen, um den Zeitausschnitt erkennbar zu machen, die Hauptprotagonisten sind jedoch fiktiv und begeben Handlungen, die nicht unbedingt charakteristisch für die jeweilige Zeit sein müssen.⁴⁰³

Munier (2000) nennt diesen Typus ‚Historisierende Comic-Abenteuerimagination‘ und unterscheidet zwischen „*Fantasy, SF und politische Utopie*“ sowie „*Comic-Abenteuer und -Action*“.⁴⁰⁴ Da sich diese Unterscheidung auf das Genre bezieht, wurde sie abgewandelt, um stattdessen nach dem Grad an Fiktionalität des zugrunde gelegten historischen Settings zu differenzieren.

4.1.5.2.1 Historisierende Imagination

In der historisierenden Imagination wird eine Handlung gewählt, für die ein Setting geschaffen wird, das sich aus der Geschichte speist. Die Narration kann zwar historisch Verbürgtes aufgreifen, der Kern der Handlung und die Figuren sind dennoch frei erfunden. Dabei soll die Imagination plausibel erscheinen, weshalb historische Rahmenbedingungen größtenteils eingehalten werden, in die sich auch die Figuren einfügen. Die Erzählung steht jedoch im Vordergrund und biegt sich zugunsten der Spannung den historischen Hintergrund zurecht.⁴⁰⁵

Eine solche Imagination ist *Master Race*⁴⁰⁶ von 1955, der erste Comic, der sich mit dem Holocaust auseinandersetzt. Der fiktive Hauptprotagonist wird darin von seinen Erinnerungen an das Konzentrationslager Bergen-Belsen geplagt. In der Erinnerung wird daher auf historische Elemente zurückgegriffen, die den Hauptplot in der Gegenwart in eine Beziehung mit der Vergangenheit stellt und ihn dadurch erklärt. Die Handlung bleibt somit der Imagination zuzurechnen, kann aber anhand des historischen Bezugs einigermaßen plausibel erklärt und nachvollzogen werden.

⁴⁰² Vgl. Pandel, *Comicliteratur und Geschichte*, S. 22.

⁴⁰³ Vgl. Pandel et al., *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, S. 361.

⁴⁰⁴ Munier, *Geschichte im Comic*, S. 110.

⁴⁰⁵ Vgl. ebenda, S. 105.

⁴⁰⁶ Krigstein, *Master Race*.

4.1.5.2.2 Historisierende Fiktion

Für die historisierende Fiktion spielt die Plausibilität keine Rolle, Handlung und Schauplatz werden scheinbar willkürlich mit historischen Elementen aus verschiedenen Epochen vermischt, die zwar wiedererkennbar sind, in Darstellung und Verknüpfung aber ganz in den Dienst der Erzählung gestellt werden. Der geschichtliche Hintergrund ist ganz dem Aufbau von Spannung verschrieben und seine Bedingungen werden ignoriert. Diese willkürliche Vermengung historischer Elemente ohne Rücksicht auf Triftigkeit führt zu einer irritierenden Geschichtsdarstellung.

Unter diese Kategorie fällt *Prinz Eisenherz*⁴⁰⁷, dessen Abenteuer in einer mittelalterlichen Fantasiewelt zwischen Rittern und Monstern auf das frühmittelalterliche England und die Artuslegende anspielen. Oberflächlich betrachtet mögen sich historische Elemente zu erkennen geben, die jedoch willkürlich verknüpft und ganz der Narration unterworfen sind, die gesellschaftliche Normen und Ideale des Entstehungsumfelds transportiert. Ähnlich wie bei den verschiedenen Editionen der sagenhaften Literaturvorlage werden Elemente unterschiedlicher Epochen vermischt und Überlieferungslücken mit Fiktionalem überbrückt⁴⁰⁸ – „*Ganz nach Gutdünken der märchenhaften Phantasie und ohne Ambitionen einer empirisch-wahren Rekonstruktion irgendeines historischen Zeitverlaufs.*“⁴⁰⁹

4.1.5.3 Comic-Historienüberblick

Im Comic-Historienüberblick wird ein erkennbarer Zeitausschnitt oder ein bestimmter Aspekt durch „*Personen, Strukturen oder Sachen*“⁴¹⁰ dargestellt, die dafür typisch sind. Dadurch wird ein historisches Setting rekonstruiert, das sich zumindest um eine fundierte Darstellung von historischen Sachverhalten bemüht. Die Personen und ihr Handeln sind fiktiv, fügen sich aber nahtlos in das Setting ein, indem sie an dessen Bedingungen geknüpft sind und davon beeinflusst werden. Die Handlung folgt keiner historiografischen Aufzeichnung, sondern ist in Abgleich mit dem Setting entstanden. Dadurch wird das Denken und Handeln der Personen nachvollziehbar und epochentypische Prozesse und Strukturen sichtbar gemacht.⁴¹¹

⁴⁰⁷ Foster et al., Prince Valiant.

⁴⁰⁸ Vgl. Sven Pieper, Geschichte im Comic, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rösen/Gerhard Schneider (Hrsg.), Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber 1997, 5., überarbeitete Auflage, hier S. 631–632.

⁴⁰⁹ Munier, Geschichte im Comic, S. 105.

⁴¹⁰ Ebenda, S. 103.

⁴¹¹ Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix.

4.1.5.3.1 Epochencomic

Der Epochencomic bietet einen Überblick über einen Ausschnitt der Vergangenheit. Die in ihm dargestellten Personen denken und handeln der Zeit entsprechend und die abgebildeten Gegenstände haben damals wirklich in dieser Form existiert. Sie eignen sich vor allem dazu, die Eindrücke und die Geschicke der unteren Bevölkerungsschichten erlebbar zu machen, und bedient sich dafür mehrerer Personen und Schauplatzwechseln. Viele der Personen und ihre Handlungen sind erfunden, passen jedoch in den Zeitausschnitt.⁴¹² Ergänzt werden sie oft durch verbürgte Persönlichkeiten oder tatsächliche Ereignisse. So werden typische Aspekte für diese Zeitausschnitte zu einer durchgängigen Erzählung verdichtet.

Ein solcher Epochencomic ist *Grabenkrieg*⁴¹³ von Jaques Tardi, in dem der erste Weltkrieg aus der Sicht der Soldaten erzählt wird. Nicht die politische Ereignisgeschichte, sondern die Erlebnisse an der Front stehen hier im Vordergrund. Es verzichtet auf eine klischeehafte Aufbereitung nach gängigen Topoi wie Kameradschaft oder Heldentum, sondern stellt den allgegenwärtigen Dreck, Geschützdonner und sinnlosen Tod ins Zentrum seiner Erzählung und wählt damit eine Perspektive, die Schulbuchtexte nicht zeigen können.⁴¹⁴

4.1.5.3.2 Sachcomic

Beim Sachcomic stehen nicht die Protagonisten im Vordergrund, stattdessen fokussiert sich die Narration auf die Aufarbeitung der Geschichte eines bestimmten Gegenstandes oder Aspektes. Dadurch ergibt sich oft keine durchgehende Chronologie, sondern Zeitsprünge zu den prägendsten Ereignissen, wechselnde Schauplätze und Charaktere. Da die herangezogenen Themen oft sehr komplex und facettenreich sind, muss eine bewusste Selektion erfolgen und Zusammenhänge oft vereinfacht dargestellt werden. Weiters können sie auf die Vermittlung einer bestimmten Perspektive abzielen, wodurch sie eine persuasive oder präventive Kommunikationsfunktion annehmen können.⁴¹⁵

⁴¹² Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 361–362.

⁴¹³ Tardi, *C'était la guerre des tranchées*.

⁴¹⁴ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 121–122.

⁴¹⁵ Vgl. Dorothea Oechslin, *Von Reflexion bis Persuasion - wenn der Sachcomic mehr will als informieren: Resultate einer Begleitstudie zu *Hotnights**, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hrsg.), *Wissen durch Bilder*, Bielefeld 2014, 1. Aufl., hier S. 193.

Ein reichhaltiges Angebot an wirklichkeitsgetreu aufbereiteten Sachcomics bietet z.B. *Die Comic-Bibliothek des Wissens*, die sich mit *Israel und Palästina*⁴¹⁶ unter anderem auch mit Antisemitismus auseinandersetzt oder mit *Die Geschichte der Bibel*⁴¹⁷ die Sichtweise mehrerer Religionen auf dieselbe Sache im Spiegel der Zeit aufbereitet.

4.1.5.4 Comic-Historie

Dieser „[...] Typ will Historiographie im engeren Sinne bieten, er ist bemüht, ein gezeichnetes Geschichtsbuch zu sein. Personen und Umstände sind historisch.“⁴¹⁸ Das bedeutet, dass sich Setting und Narrative nicht nur einander bedingen, sondern eine unauflösliche Einheit miteinander bilden, beide sind Rekonstruktionen derselben Vergangenheit. Sie berufen sich auf authentisches Quellenmaterial und bauen dieses in die Erzählung ein, sei es in Form nachgezeichneter Originalfotos oder den Protagonisten durch Sprechblasen in den Mund gelegte Zitate aus historiografischen Aufzeichnungen wie Tagebüchern oder Protokollen. Diese Authentizitätsstrategien werden durch eine plausible Interpretation der historiografischen Lücken verbunden, wobei „je nach Menge der interpretativen Anteile und Maß der künstlerischen Imaginationen eine Bandbreite vom nüchternen Sachbuch-Comic bis hin zum opulenten graphischen Erzählwerk durchmessen werden [können].“⁴¹⁹

4.1.5.4.1 Realgeschichtliche Comic-Nacherzählung

Bei dieser Form der Comic-Historie wird eine bestimmte realgeschichtliche Narrative nacherzählt, dessen Setting mit den Mitteln von Vereinfachung und Hinzufügung derart aufbereitet wird, dass die zugrundeliegende Narrative, ihre Umstände und Bedingungen veranschaulicht dargestellt werden. Um diese Veranschaulichung zu gewährleisten, muss der Fokus auf diejenigen Aspekte des historischen Settings gelegt werden, die die Narrative entscheidend konstituieren, während andere Aspekte des Settings, die mit der Narration zwar auf gleiche Weise verzahnt sind, mit diesen aber weniger in Bedeutungszusammenhang stehen, notwendigerweise ausgeblendet werden müssen. Sie rekonstruiert damit eine ganz bestimmte Narrative, die sich aus der Geschichte speist und verknüpft sie mit plausiblen fiktiven Elementen.

⁴¹⁶ Vladimir Grigorieff/Abdel de Bruxelles, *Israel und Palästina: Zwei Völker, die miteinander leben müssen*, Berlin, 2018.

⁴¹⁷ Thomas Römer/Léonie Bischoff, *Die Geschichte der Bibel: Und die Erfindung des Monotheismus*, Berlin, 2019.

⁴¹⁸ Pandel et al., *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, S. 362.

⁴¹⁹ Munier, *Geschichte im Comic*, S. 104–105.

Die Biografie stellt eine besondere Form der real-geschichtlichen Comic-Nacherzählung dar und wird daher als Unterkategorie dieser angeführt. Das Besondere daran ist, dass sie das Setting, die Lebenswelt und -Zeit der herangezogenen historischen Person, aus der Perspektive ihres Protagonisten heraus betrachtet und damit erlebbar macht. Dabei kann das Zusammenspiel aus Setting und Narration durchaus kontroverse Vereinfachungen hervorbringen, wie die folgenden beiden Beispiele zeigen sollen:

Ein gutes Beispiel für eine gelungene Comic-Biografie stellt *Das Leben von Anne Frank. Eine Biografie*⁴²⁰ dar, welche aufgrund der Literaturvorlage ihres eigenen Tagebuches starke autobiografische Züge aufweist. Anne Frank und ihre Familie sind dabei Opfer der Umstände, genauer gesagt Opfer der nationalsozialistischen Verfolgung. Durch die Darstellung von Erlebnissen und Empfindungen aus ihrer Sicht können die historischen Umstände dem Leser auf einer sinnlich-emotionalen Ebene vermittelt werden, abstrakte Konzepte wie Gefühle, Gefangenschaft und Hilflosigkeit können so nachempfunden und nachvollzogen werden.

Problematisch wird eine Biografie dann, wenn der Protagonist einen direkten Einfluss auf das historische Setting ausübt, wie es bei politischen Persönlichkeiten oft der Fall ist. Als Beispiel für eine Biografie, in der Vereinfachung und Monoperspektivität zu einer groben Verzerrung des historischen Settings führen kann, zeigt die Comic-Biografie *Hitler*⁴²¹. Dieser kann als Person mit immenser politischer Macht entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung des Settings ausüben, wodurch aber Korrelationen und Kausalitäten verkürzt dargestellt und „*historische Verläufe auf die Ideen, Entscheidungen und Handlungen einer einzigen übermächtigen geschichtemachenden Persönlichkeit ursächlich bezogen*“⁴²² werden.

4.1.5.4.2 Autorbezogene Comic-Historie

In diese Kategorie fallen schließlich all jene Werke, in denen der Autor selbst in Erscheinung tritt und dadurch eine historiografische Autorität darstellt. Sie weisen einen hohen Grad an Selbstreflexivität auf, da der Prozess der Zusammentragung von Informationen genauso dargestellt wird wie die Informationen selbst. Das zugrundeliegende Quellenmaterial wird dabei vom Autor selbst erstellt, ergänzt und in die Form

⁴²⁰ Colon et al., *Das Leben von Anne Frank*.

⁴²¹ Bedürftig et al., *Hitler*.

⁴²² Bergmann, *Hitler im Comic*, S. 9.

der sequenziellen Kunst transformiert. Sie dokumentieren also ihre eigenen Quellen und verfügen über starke autobiografische Anteile.

Als das wichtigste autobiografische Comic-Werk ist *Maus*⁴²³ von Art Spiegelman zu würdigen. Darin verarbeitet er die Erzählung seines Vaters, eines Holocaustüberlebenden, auf zweierlei Arten: Einerseits gibt er die auf Tonband aufgenommenen Interviews mit seinem Vater in Comic-Form wieder, der von seinen Erlebnissen während der Naziherrschaft berichtet. Andererseits verarbeitet er in einem autobiografischen Teil die Entstehung der Interviews und seinen eigenen Schöpfungsprozess. Das Endprodukt ist also eine Familienchronik, die ausgewählte Teile der Familiengeschichte rekonstruiert und auf eine wirkungsästhetische Weise wiedergibt.⁴²⁴ Damit erhalten wir einen eingehenden Einblick sowohl auf historischer als auch historiografischer Ebene.

Joe Sacco hingegen hat mit seinen Arbeiten wie *Palästina*⁴²⁵ oder *Bosnien*⁴²⁶ zu einer weiteren Form der autorbezogenen Comic-Historie gefunden, dem Comic-Journalismus. Er hat für seine Berichte aus Kriegs- und Krisengebieten gezielt die Form der sequenziellen Kunst gewählt.⁴²⁷ Dadurch wird das traditionelle Nebeneinander von Bild und Text in herkömmlichen Reportagen zu einer Verknüpfung derselben und geben so einen unmittelbareren Eindruck.

4.1.5.5 Exkurs: Comics als Quelle

Um das Kategoriensystem zur Einteilung von Geschichtscomics zu ergänzen, sei hervorgehoben, dass jeder Comic, ob er Geschichte thematisiert oder nicht, zunächst einmal eine Quelle seiner Zeit ist. Dabei *„ist es nicht wichtig, ob der dargestellte Inhalt empirisch triftig ist oder nicht; verbürgt muß vielmehr die Herkunft und Entstehungszeit sein.“*⁴²⁸ Betrachtet man Comics als Überreste vergangener Zeiten, so können sie uns in zweifacher Weise Aufschluss über ihre Entstehungszeit gewähren.

4.1.5.5.1 Comic-Artefakt

Einerseits kann aus der konkreten Form, also dem physischen Artefakt, auf die technischen und ökonomischen Umstände ihrer Entstehung geschlossen werden. Be-

⁴²³ Spiegelman, Die vollständige Maus.

⁴²⁴ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 104.

⁴²⁵ Joe Sacco/Edward Said/Waltraud Götting, Palästina, Zürich, 2009.

⁴²⁶ Joe Sacco/Christoph Schuler, Bosnien, Zürich, 2010.

⁴²⁷ Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S. 96.

⁴²⁸ Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

sonders Drucktechnik und Trägermedium sind hier von Interesse, doch auch Format und Umfang können relevant sein. Als Beispiel sei hier *Yellow Kid*⁴²⁹ genannt, das seine Popularität im New York der 1890er-Jahre nicht zuletzt dem Umstand zu verdanken hatte, dass seine legendär gewordene gelbe Farbgebung erst durch drucktechnische Innovationen ermöglicht worden war.

Zwar würden sich Comic-Artefakte durchaus für den Einsatz im Geschichtsunterricht eignen, ihre vergleichsweise geringe Verfügbarkeit als Überreste machen sie jedoch ziemlich selten und prädestinieren sie dadurch eher für wissenschaftliche Zwecke denn als Lehr- und Lernobjekte.

4.1.5.5.2 Quellencomics

Da jedes Erzeugnis ein Produkt seiner Zeit ist, kann andererseits auch der Inhalt als Quelle herangezogen werden. Selbst Comics mit fiktiven Themen und abgedrehtem Setting verarbeiten ihre Entstehungszeit und können wertvolle Hinweise über diese liefern, wenn sie nur richtig gelesen werden. So können sich Gegenstände, Architektur oder Kleider auf die Lebenswelt zum Produktionszeitpunkt beziehen. Aber auch und vor allem abstrakte Konzepte wie soziale Verhältnisse, gesellschaftliche Einstellungen oder Sprachkonventionen können sich darin widerspiegeln.⁴³⁰

Ein Beispiel dafür ist *Tim und Struppi im Kongo*⁴³¹, von dem aufgrund seines mit rassistischen und kolonialen Stereotypen aufgeladenen Inhaltes zwar nicht auf die tatsächlichen Verhältnisse im Kongo, wohl aber auf die belgische Gesellschaft der Zwischenkriegszeit geschlossen werden kann, in deren Umfeld es entstanden ist. Der titelgebende Held Tim wird darin als den Afrikanern in jeder Hinsicht überlegen dargestellt und verkörpert den selbstverherrlichenden Kolonialherren, was aus einer modernen postkolonialen Perspektive heraus betrachtet geradezu grotesk anmutet. Gerade aufgrund dieser offensichtlichen Zuschreibungen eignet es sich für einen Einsatz im Geschichtsunterricht, um koloniale Legitimitätsansprüche und Unterdrückungsmechaniken zu dekonstruieren.⁴³²

⁴²⁹ Outcault et al., *Yellow Kid*.

⁴³⁰ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 107.

⁴³¹ Hergé, *Les Aventures de Tintin, reporter du "Petit Vingtième"*, au Congo, Brüssel, 1931.

⁴³² Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 88–89.

4.2 Historische Kompetenz durch Geschichtscomics

Nachdem im vorangegangenen Kapitel verschiedene Arten von Geschichtscomics gemäß ihrer Darstellungsweise von Geschichte und historischen Elementen kategorisiert wurden, soll im Folgenden jede Kategorie auf ihr geschichtsdidaktisches Potential in einem kompetenzorientierten Unterricht hin untersucht werden. Dazu werden die in den österreichischen Lehrplänen festgeschriebenen historischen Kompetenzen herangezogen, anhand der Fachliteratur dargestellt und anschließend auf die unterschiedlichen Kategorien angewendet.

4.2.1 Historische Kompetenzen

Wie eingangs bereits erwähnt, werden in diesem Kapitel die historischen Kompetenzen herangezogen, wie sie im österreichischen Lehrplan des Unterrichtsfaches Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung für die AHS festgeschrieben sind.⁴³³ Dieser Lehrplan folgt dem geschichtsdidaktischen Konzept des FUER-Projekts, das von Körber, Schreiber und Schöner (2007) in einer umfassenden Publikation dargestellt wurde⁴³⁴ und seitdem durch die fachdidaktische Forschung laufend erweitert wird. Da es sich um eine Untersuchung von Geschichtscomics handelt, werden nur die historischen Kompetenzen behandelt, die politischen Kompetenzen sind also nicht Teil der Untersuchung.

4.2.1.1 Historische Fragekompetenz

Historische Fragen werden immer aus der Gegenwart heraus gestellt und geben uns Auskunft über Vergangenes in Form von Geschichte.⁴³⁵ Die zugrundegelegte Fragestellung ist daher zentral für den angestrebten Erkenntnisgewinn. Bei der historischen Fragekompetenz geht es also darum, Fragestellungen an die Vergangenheit in vorgefertigten Erzählungen erkennen und eigene historische Fragestellungen for-

⁴³³ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen: Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, Fassung vom 01.09.2018.

⁴³⁴ Andreas Körber/Waltraud Schreiber/ Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens: Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried, 2007.

⁴³⁵ Vgl. Christoph Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen: Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Innsbruck, 2015, 3. Auflage, S. 21.

mulieren zu können.⁴³⁶ Bei Geschichtscomics ist darauf zu achten, dass Fragen auch wirklich an die darin dargestellte Vergangenheit gestellt werden und nicht bloß an das Werk selbst.

4.2.1.2 Historische Methodenkompetenz

Ausgehend von einer spezifischen Fragestellung stützen sich historische Methoden auf Quellen, die zusammengetragen, kritisch geprüft, analysiert und anschließend interpretiert werden.⁴³⁷ Historische Methodenkompetenz bedeutet also, diese Operation in vorgefertigten Geschichtserzählungen nachvollziehen und überprüfen zu können, als auch selbständig eine solche quellengestützte Erzählung anfertigen zu können. Ersteres geschieht in der historischen Basisoperation der De-Konstruktion, letzteres in der Re-Konstruktion.⁴³⁸

4.2.1.2.1 Re-Konstruktion

Die Re-Konstruktion versteht sich als Anfertigung einer eigenen Narration oder Argumentation eigener Vorstellungen über die Vergangenheit durch eine methodische Operationalisierung auf Basis von Quellen. Sie folgt dem Dreischritt der Heuristik, Quellenkritik und Interpretation auf synthetische Art. Das heißt, dass Quellen zusammengetragen, geprüft und auf eine Weise verknüpft werden, die methodisch korrekt ist und der Zielsetzung entspricht.⁴³⁹ Dadurch kann der Prozess der Geschichtproduktion und seine Herausforderungen sichtbar gemacht werden, indem dieser gleich selbst vollzogen wird.⁴⁴⁰ Da sich in Geschichtscomics Bild und Text gegenseitig zur Sinnkonstruktion bedingen⁴⁴¹, eignen sie sich hervorragend dazu, die Bildausgabe in Text umzuwandeln bzw. Textaussagen in Form eines eigenen Comics bildlich darzustellen.

⁴³⁶ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

⁴³⁷ Vgl. Rösen, *Geschichte denken*, S. 7–9.

⁴³⁸ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

⁴³⁹ Vgl. Waltraud Schreiber, Kompetenzbereich historische Methodenkompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), *Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik*, Neuried 2007, hier S. 199.

⁴⁴⁰ Vgl. Kühberger, *Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen*, S. 21.

⁴⁴¹ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 70.

4.2.1.2.2 De-Konstruktion

„Dabei handelt es sich um jene gedanklichen und methodischen Operationen, die man vornimmt, wenn man sich mit einer fremden bzw. fertigen Erzählung über die Vergangenheit auseinandersetzt, um mehr darüber zu erfahren, wie die Narration konstruiert ist.“⁴⁴²

Bei der De-Konstruktion wird eine vorgefertigte Geschichtserzählung wie z.B. ein Spielfilm oder ein Graphic Novel herangezogen und einer eingehenden methodischen Analyse unterzogen, die dem Dreischritt Heuristik, Quellenkritik und Interpretation folgt. Sie bedient sich daher derselben Operationalisierungsschritte wie die De-Konstruktion, geht dabei aber nicht synthetisch vor, sondern analytisch, eine Narration wird also auf ihre Quellen, Perspektiven und Wirkungsweisen hin untersucht.⁴⁴³ Dabei werden Fragen nach den Rahmenbedingungen und dem Kontext, dem Aufbau und der Nachvollziehbarkeit, der gewählten Perspektive und Intention sowie den Erklärungsansätzen und Orientierungsleistungen beantwortet. Als fachliche Kompetenz kann das so herausgebildete Operationalisierungsinstrumentarium auf sämtliche Narrationen über die Vergangenheit angewendet werden.⁴⁴⁴ Dabei ist zu beachten, dass es sich bei der De-Konstruktion um eine fachübergreifende Methode handelt, die auch insbesondere in der Kultur- und Literaturwissenschaft zum Einsatz kommt.⁴⁴⁵ Bei der De-Konstruktion von Geschichtscomics ist daher zwischen der historischen und der literaturwissenschaftlichen Methode zu unterscheiden und im Einzelfall zu prüfen, ob sich eine Publikation für eine historische De-Konstruktion überhaupt eignet.

Kühberger (2015) weist darauf hin, dass es sich bei der De-Konstruktion um eine komplexe Operationalisierung handelt, die auf niedrigen Kompetenzstufen wie der Sekundarstufe I eher einer ‚passiven Rekonstruktionskompetenz‘ entspricht.⁴⁴⁶ Anstatt die einzelnen Elemente zu durchdringen, geht es darum, *„zu erkennen, dass historische Narrationen sich auf Quellen bzw. auf andere historische Darstellungen beziehen [...]“*⁴⁴⁷

⁴⁴² Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 20.

⁴⁴³ Vgl. Schreiber, Kompetenzbereich historische Methodenkompetenzen, S. 194–195.

⁴⁴⁴ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 21.

⁴⁴⁵ Vgl. Vera Nünning/ Ansgar Nünning (Hrsg.), Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse: Ansätze, Grundlagen, Modellanalysen, Stuttgart, 2010, S. 156.

⁴⁴⁶ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 49.

⁴⁴⁷ Ebenda, S. 51.

„Diese wird etwa dadurch geschult, indem man Schülern und Schülerinnen zeigt, dass Erzählungen über die Vergangenheit nicht im „luftleeren Raum“ entstehen, sondern sich durch Quellen und durch die Berücksichtigung anderer wissenschaftlicher Erkenntnisse auszeichnen.“⁴⁴⁸

4.2.1.3 Historische Sachkompetenz

Hierbei handelt es sich um die Fähigkeit, geschichtsspezifische Konzepte und Begriffe anwenden, reflektieren und weiterentwickeln zu können.⁴⁴⁹ Mit ‚historischer Sachkompetenz‘ ist also nicht die bloße Ansammlung historischer Daten und Fakten, die in einem Lexikon nachgeschlagen werden können, gemeint. Vielmehr geht es um das Verständnis von Geschichte strukturierenden Begriffen und Konzepten sowie deren Anwendung und kritischer Reflexion.⁴⁵⁰

Alexander Schöner (2007) unterscheidet zwischen der ‚historischen Begriffskompetenz‘ und der ‚historischen Strukturierungskompetenz‘. Während erstere ein Begriffsinventar bereitstellt, das die Verbalisierung historischen Denkens möglich macht, stellt zweitere eine Strukturierungslogik dar, die historisches Denken anhand von Theorien, Konzepten, Perspektiven und Inhalten organisiert. Da es sich dabei um die Grundlagen historischen Denkens handelt, wirkt sich die historische Sachkompetenz intensiv auf die anderen Kompetenzen aus.⁴⁵¹

Dass ein Grundstock an historischer Sachkompetenz nötig ist, um andere Kompetenzbereiche zu fördern, zeigt sich auch an den Überlegungen Kühbergers (2015) zum ‚Arbeitswissen‘:

„Wissen um Ereignisse und Sachverhalte ist notwendig, um Denkoperationen auf höherem Niveau überhaupt erst zu ermöglichen. [...] Dieses Wissen muss und kann jedoch nicht in einem umfassenden Akt kognitiver Aneignung

⁴⁴⁸ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 49.

⁴⁴⁹ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

⁴⁵⁰ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 22.

⁴⁵¹ Vgl. Alexander Schöner, Kompetenzbereich historische Sachkompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried 2007, hier S. 265–268.

*in Summe erworben und ständig verfügbar gehalten werden, es ist vielmehr anlassbezogen und hat instrumentellen Charakter.*⁴⁵²

Um historische Denkopoperationen vollziehen zu können, ist also ein Grundstock an Wissensbeständen zum konkreten Thema notwendig. Dieses ist nicht mit einem Faktenwissen gleichzusetzen, das immer abruf- und anwendbar gehalten wird, sondern mit „*anlass- und themenbezogenen Einzelfallwissensbestände[n]*“,⁴⁵³ die ihren Anspruch auf Gültigkeit nur im konkreten Fall erheben.

*„Arbeitswissen ist daher von einer Qualität, die situationsbezogene Wirksamkeit aufweist und eine kompetente Auseinandersetzung mit klar umrissenen thematischen Teilen der Vergangenheit überhaupt erst ermöglicht.“*⁴⁵⁴

Einige Geschichtscomics vermögen es, das zur Entschlüsselung notwendige Arbeitswissen in der Erzählung oder einem Metatext bereitzustellen. Dies darf jedoch nicht von jeder Publikation angenommen werden, weshalb es abzuwägen gilt, welche Wissensteile bereits vom Werk selbst vermittelt werden und welche Wissensteile im Unterricht ergänzt werden müssen.

4.2.1.4 Historische Orientierungskompetenz

In dieser Kompetenz vereinigt sich die an die Vergangenheit gerichtete Frage, die methodisch überprüft und begrifflich sowie strukturell organisiert wurde, wieder mit dem gegenwärtigen Erkenntnisinteresse. Dieser Kompetenzbereich trägt also „*zum besseren Verstehen von Gegenwartsphänomenen und von zukünftigen Herausforderungen*“⁴⁵⁵ bei. Sie verbindet also die drei Zeitdimensionen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Dabei spielt nicht nur der Wandel in der Zeit eine Rolle, sondern auch der Wandel im eigenen Geschichtsbewusstsein, das durch neue Erkenntnisse, Orientierungsbedürfnisse oder Betrachtungsweisen Re-Organisiert werden kann.⁴⁵⁶ Weiters geht es um Alteritätserfahrungen, also darum, fremde Kulturen, Zeiten und Menschen besser zu

⁴⁵² Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 90–91.

⁴⁵³ Ebenda, S. 91.

⁴⁵⁴ Ebenda.

⁴⁵⁵ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

⁴⁵⁶ Vgl. Waltraud Schreiber, Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried 2007, hier S. 248–249.

verstehen und diese Differenzen für die eigene Orientierung zu nutzen. Historische Orientierung soll auch dazu dienen, die eigene Identität kritisch zu reflektieren und das eigene Selbstverständnis zu erweitern. Schließlich soll historische Orientierung zu einer Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten und Handlungsstrategien führen⁴⁵⁷

Dabei gibt es nicht die *eine* Orientierungsleistung – vielmehr handelt es sich dabei um eine subjektive, veränderbare Orientierung, die von einem gegenwärtigen Erfahrungshorizont und Orientierungsbedürfnis bestimmt ist.⁴⁵⁸

„Mit der Kompetenz, sich historisch zu orientieren, ist nicht die Geschichtlichkeit gemeint, der sich keiner entziehen kann, sondern die Fähigkeit, Fertigkeit und Bereitschaft, sich aktiv im Wandel der Zeit zurecht zu finden, indem zeitliche Erfahrungen als sinnvolle Zeitverläufe gedeutet und in die Form historischer Narrationen gebracht werden.“⁴⁵⁹

4.2.2 Kompetenzen in den Kategorien von Geschichtscomics

In diesem Kapitel soll untersucht werden, inwiefern es den einzelnen Kategorien von Geschichtscomics möglich ist, die unterschiedlichen Kompetenzbereiche anzusprechen und zu fördern.

4.2.2.1 Funnies und Semi-Funnies

4.2.2.1.1 Geschichtsgroteske

Die Möglichkeiten, historische Fragen an eine Geschichtsgroteske zu stellen, ist durch die fehlende Erkennbarkeit des Zeitabschnittes und Kontextes stark eingeschränkt. Sie werden sich meist auf die Entstehungsgeschichte oder einzelne Bildetails konzentrieren. Da ihre Figuren nach den Denk- und Handlungsmustern der Gegenwart agieren, werden auch Fragen an die Erzählung eher an die Gegenwart gekoppelt sein denn an die Vergangenheit. Wird etwa ein gängiges Geschichtsklischee in einer Geschichtsgroteske aufbereitet, so wird sich die Frage, ob dieses Klischee auch der Wahrheit entspricht, nur unter Hinzuziehung weiterer Dokumente beantworten lassen. Die unmittelbare Frage erschöpft sich also bereits in der Gegenwart, es kann nur gefragt werden: ‚Welches Geschichtsklischee wird in diesem Comic darge-

⁴⁵⁷ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 111–113.

⁴⁵⁸ Vgl. Schreiber, Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenzen, S. 236–237.

⁴⁵⁹ Ebenda, S. 240.

stellt?' Eine solche Frage nach der intendierten Wirkung ist für eine historische Untersuchung durchaus von Interesse:⁴⁶⁰ Aufschluss über Vergangenes ist davon jedoch nicht zu erwarten.

Geschichtsgrotesken beziehen sich in den meisten Fällen auf gegenwärtige Geschichtskultur und nur in Ausnahmefällen auf Quellenmaterial. Durch den fehlenden Quellenbezug und das Unvermögen, naturalistische Bilddetails abzubilden⁴⁶¹, werden die beiden historischen Operationen De- und Re-Konstruktion erschwert bzw. verunmöglicht. Die De-Konstruktion wird sich auf literarische Elemente beschränken und einer Re-Konstruktion fehlen Zeit und Kontext, die rekonstruiert werden könnten. Jedenfalls kann eine Dekonstruktion der beabsichtigten Wirkungsweise anhand der Frage, warum das Dargestellte witzig sein soll, durchgeführt werden.

Umfangreichere Operationalisierungen können nur unter Hinzuziehung von umfangreichen Sachinformationen gelingen, die nicht aus dem Comic, sondern anderen Geschichtsdarstellungen gewonnen werden müssen. Dadurch werden die historischen Operationen verkompliziert, weshalb ein hohes Maß an methodischer Kompetenz und Sachkompetenz erforderlich ist.

Der Beitrag von Geschichtsgrotesken zur Orientierung ist eher als Impuls anzusehen denn als Leistung. Zwar ist es ihnen möglich, Geschichtskultur darzustellen und dadurch einen Anstoß zur Re-Organisation zu geben; Die Richtung, in die diese erfolgen kann, muss jedoch selbst gefunden werden. Den größten Beitrag zur Orientierung leisten sie also, indem sie aufzeigen, dass es sich bei ihnen nicht um Geschichte handelt.⁴⁶²

„Funnies bieten nur einen zeitlich sehr begrenzten Motivationsimpuls. Weder Handlung noch kulturhistorische Details sind diskussionswürdig. Sie sind deshalb mehr Gegenstand des Kunst- als des Geschichtsunterrichts.“⁴⁶³

4.2.2.1.2 Geschichtsparodie

Da in einer Geschichtsparodie sowohl der Zeitausschnitt als auch der Kontext erkennbar ist, lassen sich diese auch erfragen: Schauplätze, Figuren, Ereignisse und

⁴⁶⁰ Vgl. Heinrich Ammerer/Christoph Kühberger/Hannes Brzobohaty, Medium: Comic, in: Heinrich Ammerer/Elfriede Windischbauer (Hrsg.), Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung. Diagnoseaufgaben mit Bildern, Wien 2011, hier S. 21.

⁴⁶¹ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 103.

⁴⁶² Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

⁴⁶³ Ebenda.

Gegenstände sind identifizierbar und somit auch erfragbar, können aber aus ihrem Zusammenhang gerissen oder gänzlich fiktional sein. Da sich Denk- und Handlungsmuster stark an der Gegenwart orientieren, werden sich auch die Fragen danach ausrichten.⁴⁶⁴ Will man beispielsweise nach dem Verständnis von Freiheit fragen, so wird der Erzählung eher eine gegenwärtige Konzeption von Freiheit zugrunde liegen denn eine, die der Zeit entspricht.

Obwohl das Gros der Erzählung der Fiktion zuzurechnen ist, so finden sich in Geschichtsparodien doch Elemente, die einen direkten oder indirekten Quellenbezug aufweisen und naturalistische Bilddetails, vor allem in den Hintergründen,⁴⁶⁵ die einen Rückschluss auf ihr Referenzobjekt ermöglichen. Auch die Figuren verhalten sich im Allgemeinen entlang der Handlungsgewohnheiten eines bestimmten historischen Typus. Dadurch ist es möglich, zumindest Teilelemente einer auch historischen De-Konstruktion zu unterziehen oder diese parodistisch aufgegriffenen Elemente historisch korrekt zu Re-Konstruieren.⁴⁶⁶

Da historische Sachinformationen meist ohne ihren wirklichen Kontext zitiert werden, ist zur historischen Entschlüsselung umfangreiches Sekundärmaterial erforderlich. Begriffe und Strukturen sind ebenfalls nur angedeutet und müssen nachträglich expliziert werden, um einen Nutzen daraus ziehen zu können. Daher stellen auch Geschichtsparodien ihr Arbeitswissen nicht selbständig bereit und müssen für eine sinnvolle historische Beschäftigung um dieses von der Lehrperson ergänzt werden.⁴⁶⁷

Geschichtsparodien können durchaus eine wertvolle Orientierungsleistung aufweisen. So können Identität und Alterität durch ihre Figuren erfahren, Handlungsstrategien mit den eigenen verglichen und Impulse zur Re-Organisation vorhandener Vorstellungen gegeben werden. Da sich die intendierte Wirkungsweise sowie die Regeln, nach der die Welt der Geschichtsparodien funktionieren und nach denen ihre Charaktere gestaltet sind, an der Gegenwart ausrichten,⁴⁶⁸ wird diese Orientierung auf narrativer Ebene eher die Zeitebenen Gegenwart und Zukunft betreffen. Histori-

⁴⁶⁴ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 349.

⁴⁶⁵ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 67.

⁴⁶⁶ Vgl. Heinrich Ammerer/ Elfriede Windischbauer (Hrsg.), Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern, Wien, 2011, S. 21–22.

⁴⁶⁷ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 92.

⁴⁶⁸ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

sche Bilddetails und Handlungsspielräume der Figuren weisen hingegen eher auf die Vergangenheit hin.⁴⁶⁹

4.2.2.2 Historisierender Comic

4.2.2.2.1 Historisierende Imagination

Die historisierende Imagination baut auf einem erkennbaren Setting auf, weshalb typische Fragen an den historischen Kontext gestellt werden können. Da ein Großteil der Figuren und Handlungen erfunden ist, drängt sich die Frage auf, welche Elemente der Fiktion zuzuordnen sind, welche Wirkungsweise intendiert wurde und wie plausibel diese mit dem Kontext verwoben sind.⁴⁷⁰ Daraus ergibt sich die Grundfragestellung, die historischen Imaginationen zueigen ist: ‚Was wäre, wenn?‘

Einer historischen Imagination ist es durchaus möglich, Quellen direkt oder indirekt zu zitieren, weshalb auch eine historische De-Konstruktion möglich ist. Da die Narration an bestimmten Punkten von der historischen Vorlage abweicht, um ein Gedankenexperiment entlang einer bestimmten Fragestellung oder Grundprämisse durchzuführen, ist die Analyse der intendierten Wirkungsweise besonders interessant.⁴⁷¹ Historische Imaginationen sind selbst schon als Re-Konstruktion unter Zuhilfenahme einer von der tatsächlichen Geschichte abweichenden Fiktion zu verstehen und eignen sich daher gut, eigene Erzählungen entlang solcher Fragestellungen anzufertigen. Diese Stärke im Bereich der ‚Alternative History‘ ist aber zugleich ihre Schwäche, denn für genaue historische Re-Konstruktionen eignen sie sich aufgrund der erfundenen Narration nicht.

Historische Imaginationen können eine unterschiedliche Dichte an historischen Sachinformationen bieten und stellen in der Regel den zum Verständnis der Narration nötigen historischen Kontext selbst bereit. Ihre Stärke liegt jedoch darin, dass sie gängige historische Begriffe und Strukturen aufgreifen und einen Schritt weiter denken. So greift etwa *Master Race* die beiden Begrifflichkeiten ‚Holocaustüberlebender‘ und ‚KZ-Aufseher‘ auf, versetzt sie in ein anderes Setting als dem, in dem sie üblicherweise dargestellt werden, und reflektiert in einem fiktiven Gedankenexperiment die Beziehung, zu der diese miteinander stehen. Diese Diskussion der Begriffe lässt wiederum Rückschlüsse auf ihre historische Bedeutung zu. Darin besteht auch ein

⁴⁶⁹ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 110–113.

⁴⁷⁰ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 105–106.

⁴⁷¹ Vgl. Ammerer et al., Medium: Comic, S. 22.

Risiko: Wird das Gedankenexperiment nicht an die Geschichtsschreibung rückgekoppelt, besteht die Gefahr, die Fiktion als Tatsache zu übernehmen. Außerdem kann die fiktive Handlung oft ohne große Änderungen in eine andere Zeit verlegt werden, weshalb im Bereich der Sachkompetenz der Fokus auf das historische Setting gelegt werden sollte.⁴⁷²

Aufgrund des Verhältnisses von historischem Kontext und weiterführender Fragestellungen ist der größte Kompetenzbeitrag von historischen Imaginationen in der Orientierungsleistung zu finden. Da sie es vermögen, eine fiktive Handlung in ein historisches Setting einzubetten und dort zu diskutieren, zeigen sie auf, wie eine Re-Organisation von Wissensbeständen erfolgen kann. Dabei lässt sich die Zeitebene des historischen Kontextes von der Zeitebene der fiktiven Handlung lösen, was eine Reflexion über ihre gegenseitige Wechselwirkung ermöglicht. Nicht zuletzt ermöglichen sie die Reflexion historischer Sachverhalte in völlig neuen Bedeutungszusammenhängen, wodurch Identitäts- und Alteritätserfahrungen vermittelt und Handlungsstrategien präsentiert werden können, die zwar nicht auf empirisch zu fassenden Quellen basieren, für das Geschehen der Zeit aber repräsentativ sein können.⁴⁷³

4.2.2.2 Historisierende Fiktion

Da in einer historisierenden Fiktion ein Setting aus willkürlich verknüpften Elementen verschiedener Zeitebenen geschaffen wird, kann kein eindeutiges historisches Setting identifiziert werden. Einzelne Elemente können zwar erfragt werden, müssen aber gleichzeitig aus dem fiktiven in einen historischen Bedeutungszusammenhang gerückt werden. Sie sind daher als literarische Elemente zu verstehen, die auf historische Sachverhalte Bezug nehmen. Auch die Frage nach der intendierten Wirkungsweise wird ihre Antwort eher in literarischen Konzepten wie der Spannungserzeugung oder des Wiedererkennungswerts finden denn in historischen Begründungen.⁴⁷⁴

Diese Dominanz der Fiktion über die Historik erschwert auch die methodischen Operationen: Eine De-Konstruktion des Werkes wird sich auf literarischer Ebene erschöpfen, während historische Anspielungen eine zu geringe Basis für eine triftige historische Re-Konstruktion bieten. Beide können also nur unter Hinzuziehung umfangrei-

⁴⁷² Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 361.

⁴⁷³ Vgl. Ammerer et al., Medium: Comic, S. 21.

⁴⁷⁴ Vgl. Munier, Geschichte im Comic, S. 105.

chen Sekundärmaterials auch auf historischer Ebene gelingen und hätten dadurch nicht mehr viel mit der literarischen Vorlage gemeinsam. Historische Methoden auf historisierende Fiktionen anzuwenden ist daher ein höchst komplexer Vorgang und daher für ein Erlernen dieser Methoden ungeeignet.⁴⁷⁵

Die willkürliche Verknüpfung historischer Informationen stellt auch auf der Ebene der Sachkompetenz ein Problem dar. Nicht nur, dass reichhaltiges Sachwissen erforderlich ist, um literarische Anspielungen mit ihren historischen Vorbildern zu vergleichen – die Ausstattung des fiktiven Settings mit aus ihrem Zusammenhang gerissenen historischen Elementen kann zu Falschverknüpfungen dieser Informationen und Zeitebenen führen.⁴⁷⁶ Während nämlich ein im Mittelalter wütender Dinosaurier von den Rezipienten noch relativ eindeutig als Fiktion identifiziert werden kann, ist eine stauferzeitliche Ruine in Verbindung mit einer an den Untergang des Römischen Reiches angelehnten Narration nur durch vertiefende Reflexion in Verbindung mit entsprechendem Arbeitswissen als Fiktion zu erkennen.⁴⁷⁷

„Das Argument, Leser oder Zuschauer wüssten ohnehin, was an einer geschichtlichen Erzählung nur schöne Form, nur suggerierter Affekt, nur spannende Fiktion sei und zögen dies bei Durchdenken und Abspeicherung automatisch ab, ist sicherlich falsch.“⁴⁷⁸

Auch für die historische Orientierung ist die historische Fiktion nicht zuträglich. Zwar kann mit ihnen ähnlich der Geschichtsgroteske gezeigt werden, wie eine historische Re-Organisation nicht auszusehen hat – die Risiken einer Irritation des Geschichtsbildes durch Falschverknüpfung historischer Sachinformationen überwiegen aber den potentiellen didaktischen Nutzen, der ohnehin nur durch umfangreiche Aufarbeitung erzielt werden kann. Ohne diese Aufarbeitung entlang historischer Quellen bleibt die Orientierungsleistung in Form von Identitäts- und Alteritätserfahrungen, Handlungsstrategien und Zeitverlaufsvorstellungen in der Literatur verhaftet, anstatt durch die Historie begründet zu sein. Historische Fiktionen kommen zur fachgerechten Anwendung daher eher im Deutsch- als im Geschichteunterricht.⁴⁷⁹

⁴⁷⁵ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

⁴⁷⁶ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 151.

⁴⁷⁷ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

⁴⁷⁸ Borries, Zwischen "Genuss" und "Ekel", S. 480.

⁴⁷⁹ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 360.

4.2.2.3 Comic-Historienüberblick

4.2.2.3.1 Epochencomic

Der Epochencomic versucht sich an der Verdichtung allgemeingültiger epochentypischer Narrative zu einer Gesamtdarstellung eines bestimmten Zeitraumes. Er versucht sich daher nicht nur in dessen triftiger Darstellung, sondern wirft dabei auch epochenspezifische Fragestellungen in der Narration auf. So können nicht nur allgemeine Fragen an den Kontext gestellt werden, sondern mithilfe des Comics sogar vertieft und ausgebaut werden. So wird Jaques Tardis *Grabenkrieg*⁴⁸⁰ von einer allgemeinen Fragestellung wie der nach den Lebensumständen der Soldaten in den Schützengräben des Ersten Weltkriegs unweigerlich zu spezifischeren Fragestellungen führen, z.B. der nach kriegsgerichtlichen Disziplinarmaßnahmen beim Vorwurf der Fraternisierung mit dem Gegner. Zwar können auch historische Personen und konkrete Ereignisse dargestellt und damit auch erfragt werden, weitaus häufiger stehen die Figuren und Handlungen jedoch beispielhaft für einen bestimmten generellen Typus.⁴⁸¹

*„Die Handlung und die agierenden Protagonisten sind frei erfunden, allerdings so in ein historisches Milieu integriert, daß Plot und Zeitumstände einander bedingen.“*⁴⁸²

Die Freiheit, Personen und Ereignisse innerhalb des historischen Rahmens an die intendierte Wirkungsweise anpassen zu können, ist insbesondere in der historischen De-Konstruktion von Interesse.⁴⁸³ Als sachgerechte Re-Konstruktionen mit fiktivem Anteil können sie auch als Inspiration und Beispiel für eigene Re-Konstruktionen dienen,⁴⁸⁴ die nicht unbedingt in Comic-Form erfolgen müssen, sondern auch in andere Textformen übertragen werden können.⁴⁸⁵ Hilfestellungen zur Durchführung der methodischen Operationen sind im Paratext eher in Form von selbstreflexiven Autorenkommentaren zu erwarten denn als tatsächliche Offenlegung von Quellen.

Selbst von stark stilisiert gezeichneten Epochencomics darf eine sowohl auf bildlicher als auch textlicher Ebene triftige Geschichtsdarstellung erwartet werden. Gegenstän-

⁴⁸⁰ Jacques Tardi, *Grabenkrieg*, Zürich, 2013, 2. Aufl.

⁴⁸¹ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 104.

⁴⁸² Ebenda, S. 103–104.

⁴⁸³ Vgl. Ammerer et al., *Medium: Comic*, S. 22.

⁴⁸⁴ Vgl. Mounajed, *Geschichte in Sequenzen*, S. 154.

⁴⁸⁵ Vgl. Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 127–128.

de sind erkennbar und treten in ihrem korrekten Zeitzusammenhang auf, Schauplätze und Hintergründe sind realhistorischen Vorbildern nachempfunden und Charaktere verhalten sich dem Kontext ihrer Zeitumstände entsprechend. Historische Sachinformationen werden also nicht nur gegeben, sondern in Form von subjektiven Eindrücken der Figuren um eine emotionale Ebene erweitert. Dadurch können abstrakte Konzepte und Begrifflichkeiten greif- und erfahrbar gemacht werden. Während Schulbuchtexte historische Sachinformationen zu allgemeinen Aussagen verdichten, brechen Epochencomics diese Sachinformationen zu individuellen Einzelerfahrungen ihrer Protagonisten herunter.⁴⁸⁶ Das zum Verständnis der individuellen Seite notwendige historische Arbeitswissen wird dabei in der Regel vom Comic selbst bereitgestellt. Durch Rückkopplung an Fachtexte kann vom Exemplarischen auf das Allgemeine und umgekehrt geschlossen werden.

Der Epochencomics zueigene Transferprozess allgemeiner Informationen zu exemplarischen Fallbeispielen leistet einen wertvollen Beitrag zum Orientierungsbedürfnis. Abstrakte Konzepte, Begriffe und Zeitverlaufsdeutungen, die fern der Lebenswelt der Rezipienten sind, werden in konkreten Fallbeispielen anschaulich gemacht und um eine bildliche Ebene erweitert.⁴⁸⁷ Die subjektiven Eindrücke ihrer Figuren legen ihre Denk- und Handlungsweisen offen und machen sie so nachvollziehbar. Sie zeigen allgemeine Phänomene der Vergangenheit anhand von konkreten Beispielen und ermöglichen dadurch Vergleich und Re-Organisation dieser Phänomene in der Gegenwart.

„Die Ereignisse und Personen sind erfunden, aber mit dem, was sie tun, wie sie denken und fühlen, sagen sie uns mehr über die Geschichte jener Epoche als das Schulbuch und die Historiographie. Sie erzählen solche Geschichten, die die Schulbücher ausklammern. Schrecken und Beklemmung in Kriegszeiten, Furcht und Daseinsangst der hörigen Landbevölkerung, Schmutz und Elend des Proletariats sind die bevorzugten Themen, obwohl Lebensfreude und Lebensstil durchaus nicht fehlen. Dadurch ermöglicht dieser Typ die Wiederentdeckung des Anderen und Fremden.“⁴⁸⁸

⁴⁸⁶ Vgl. Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 364.

⁴⁸⁷ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 80.

⁴⁸⁸ Pandel et al., Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, S. 361–362.

4.2.2.3.2 Sachcomic

Der Sachcomic folgt einem historischen Sachverhalt und stellt dessen Entwicklungsgeschichte in unterschiedlichen Zeitverläufen dar. Es können also verschiedene Zeitumstände erfragt und der Sachverhalt darin eingeordnet werden. Obwohl der Name ‚Sachcomic‘ die Vorstellung von Gegenständlichem evoziert, können diese Sachverhalte auch abstrakte Konzepte wie Herrschafts- oder Umgangsformen sein. Die Hauptnarration wird dabei diesem Sachverhalt folgen und ihn eingehend erklären. Durch die Darstellung der Hauptentwicklungsschritte dieses Sachverhalts werden unterschiedliche Berührungspunkte in unterschiedlichen Zeitabschnitten dargestellt. Diese Berührungspunkte und ihre Wechselwirkungen sind für historische Fragestellungen mindestens ebenso ergiebig wie der fokussierte Sachverhalt selbst.

In der De-Konstruktion können die Erklärungsansätze des Sachcomics kritisch infrage gestellt werden. Wird der Sachverhalt aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, so liegt eine differenzierte und reflektierte Betrachtungsweise vor, wohingegen die Dominanz einer bestimmten Sichtweise auf eine persuasive oder präventive Kommunikationsfunktion hinweist.⁴⁸⁹ Durch die Analyse einzelner quellenbasierter Szenen kann eine Handlungsanleitung für die Erstellung einer verwandten Szene abgeleitet werden, die der Sachcomic selbst ausspart oder deren Perspektive er nicht beleuchtet.⁴⁹⁰

Als Erklärung eines Sachverhalts quer durch Zeit und Raum liefern Sachcomics das zum Verständnis des Sachverhalts notwendige Sachwissen und können so eine wertvolle Alternative zum Schulbuchtext darstellen.⁴⁹¹ Zeitumstände und Ereignisse werden auf den Gegenstand bezogen dargestellt und klammern umfangreichere Kontextinformationen meistens aus, was durch zusätzlich bereitzustellendes Arbeitswissen ergänzt werden kann.

Sachcomics Re-Organisieren das Wissen um verschiedene Zeitverläufe auf einen bestimmten Gegenstand bezogen und zeigen dessen Entwicklung zu verschiedenen Zeitpunkten. Viele spannen den Bogen bis in die Gegenwart oder stellen Überlegungen zu zukünftigen Entwicklungsschritten an und überschreiten so bereits in der Narration sämtliche Zeitebenen. Das Wissen und Bewusstsein über die Entwicklung des

⁴⁸⁹ Vgl. Dorothea Oechslin, Von Reflexion bis Persuasion - wenn der Sachcomic mehr will als informieren, S. 193.

⁴⁹⁰ Vgl. Ammerer et al., Medium: Comic, S. 22.

⁴⁹¹ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 151.

Sachverhalts in anderen Kontexten als dem der eigenen Lebenswelt ermöglicht eine Orientierung anhand von fremden Perspektiven und zeigt, dass diese Sachverhalte nicht immer schon so waren wie sie heute sind und auch in Zukunft nicht gleichbleiben müssen.⁴⁹²

4.2.2.4 Comic-Historie

4.2.2.4.1 Realgeschichtliche Comic-Nacherzählung

Da realgeschichtliche Comic-Nacherzählungen großen Wert auf die Triftigkeit des Kontextes sowie der Narration legen, können an beide historische Fragestellungen formuliert werden. Die Figuren, ihre Denk- und Handlungsweisen, entsprechen ihrer Zeit und sind im Falle der Hauptprotagonisten, insbesondere in Biografien, meist Quellenbasiert, Nebenfiguren repräsentieren immerhin einem historischen Typus. Daher sind bei dieser Kategorie auch Fragen nach Motivationen, Sichtweisen und Handlungsstrategien nicht nur der Autoren, sondern auch der Figuren von historischem Interesse.⁴⁹³

Schon der Name weist darauf hin, dass es sich bei ihnen um faktenbasierte Nacherzählungen in Comic-Form handelt, Narration und Kontext also entlang von historischen Quellen gestaltet sind. Um ihre Quellenauthentizität zu steigern, weisen sie auf die verwendeten Quellen hin oder drucken Teile davon sogar gleich ab. Dadurch ermöglichen sie eine De-Konstruktion der Narration durch kritische Prüfung der dargestellten und nichtdargestellten Quellen sowie deren perspektivische Interpretationen.⁴⁹⁴ Da der Komplexitätsgrad der Re-Konstruktion durch zahlreiche verwendete Quellen bei realgeschichtlichen Comic-Nacherzählungen als ziemlich hoch einzuschätzen ist, sollten Übungen zur Re-Konstruktion eher kleinteilig gestaltet sein. Bereits die Gestaltung eines quellenbasierten Panels oder einer kurzen Sequenz erfordert ein hohes Maß an Re-Konstruktionskompetenz. Zur Ausbildung einer passiven Re-Konstruktionskompetenz eignen sie sich hingegen hervorragend, etwa durch Identifikation quellenbasierter Bild- und Textelemente mithilfe von zusätzlich bereitgestelltem Arbeitswissen.⁴⁹⁵

⁴⁹² Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 111.

⁴⁹³ Vgl. Ammerer et al., Medium: Comic, S. 22.

⁴⁹⁴ Vgl. Mounajed, Geschichte in Sequenzen, S. 154.

⁴⁹⁵ Vgl. Gundermann, Jenseits von Asterix, S. 107–110.

Auch die Sachkompetenz wird von diesen Geschichtscomics gefördert. Die Grundnarration sollte ohne zusätzliches Arbeitswissen durch die vom Comic bereitgestellten Informationen nachvollziehbar sein. Der authentisch gestaltete Kontext muss hingegen nicht immer selbsterklärend sein und sollte bei Bedarf durch Arbeitswissen unterfüttert werden. Während etwa *Das Tagebuch der Anne Frank*⁴⁹⁶ umfangreiche Kontextinformationen über die Vernichtungspolitik der Nationalsozialisten und den Verlauf des zweiten Weltkriegs gibt, wird in *Der Fotograf von Mauthausen* auf Kontextinformationen, die keinen direkten Bezug zum Protagonisten aufweisen, größtenteils verzichtet.

Im Bereich der Orientierungskompetenz ist besonders die Konkretisierung von abstrakten Konzepten und Zeitverlaufsvorstellungen in einem spezifischen realgeschichtlichen Beispiel von Bedeutung. Sie regt ein tieferes Verständnis der Wechselwirkungen von weltgeschichtlichen Ereignissen und individueller Erfahrung an. Zäsuren und Kontinuitäten im Zeitverlauf können durch die Augen realhistorischer Personen betrachtet werden, ihre Handlungen und Erfahrungen werden durch plausible Narration und ästhetische Darstellung nachvollziehbar⁴⁹⁷ und durch quellengestützte Authentisierung glaubhaft. An diesen Darstellungen von Fremderfahrungen können die eigenen Handlungsstrategien und Zeitverlaufsdeutungen weiterentwickelt werden.⁴⁹⁸

4.2.2.4.2 Autorbezogene Comic-Historie

Autorbezogene Comic-Historien gehen noch einen Schritt weiter als die realgeschichtlichen Comic-Historien und legen Narration und Kontext nicht nur entlang von Quellen an, sondern zeigen auch deren Beschaffungs- Reflexions- und Interpretationsprozess durch ihre Autoren. Neben Fragen an Kontext und Narrativ sind insbesondere auf Quellen und deren Verwendungsweise durch den Autor bezogene Fragestellungen von Interesse.⁴⁹⁹

Autorbezogene Comic-Historien eignen sich in besonderem Maße zur historischen De-Konstruktion. Durch die Darstellung des Transformationsprozesses von der Beschaffung der Quellen über deren Auswertung zu deren Interpretation und konkreten Darstellung in Text und Bild kann der Entstehungsprozess von den Rezipienten vergleichsweise einfach verfolgt und analysiert werden. Dabei wird der quellengestützte

⁴⁹⁶ Colon et al., *Das Leben von Anne Frank*.

⁴⁹⁷ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 104–105.

⁴⁹⁸ Vgl. Kühberger, *Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen*, S. 108.

⁴⁹⁹ Vgl. Ammerer et al., *Medium: Comic*, S. 22.

Konstruktionscharakter des Werkes ebenso sichtbar wie Perspektive und Intention des Autors. Die Selbstdarstellung des Autors ermöglicht dabei sogar eine Beschäftigung mit dessen Emotionen, aus deren Antrieb heraus bestimmte Sichtweisen legitimiert werden. Da sie die Re-Konstruktion um eine wirkungsästhetische Erzählebene der Vermittlung erweitern,⁵⁰⁰ sind sie als Anstoß zu eigenen Re-Konstruktionen zu komplex. Dafür zeigen sie anschaulich einen historiografischen Prozess und stärken somit die passive Re-Konstruktionskompetenz.⁵⁰¹

Die zum Verständnis der Narration nötigen Sachinformationen werden von den Werken selbst bereitgestellt, auch umfangreiche Kontextinformationen sind möglich. Dabei kann es zu Konflikten zwischen Historiografie und eigenen Quellen kommen, die sogar in der Narration thematisiert werden können: So stellt Art Spiegelman in einer Sequenz von *Maus*⁵⁰² eine Musikkapelle in Auschwitz bildlich dar, die in der Sekundärliteratur umfassend aufgearbeitet worden ist. Nachdem sich sein Vater, dessen Zeitzeugenberichte die Primärquelle darstellen, an eine Musikkapelle nicht erinnern kann, ist diese im nächsten Panel nur noch angedeutet hinter einer Gefangenenkolonne zu sehen. Dies stellt eine kritische Reflexion des Quellenbestandes dar, der Konflikt zwischen Primär- und Sekundärquellen wird offengelegt.⁵⁰³ Dieses Beispiel soll verdeutlichen, dass autorbezogene Comic-Historien Sachinformationen primär an subjektiven Erfahrungen ausrichten und erst sekundär mit objektiven Erkenntnissen aus der Fachwissenschaft verbinden. Die Sachkompetenz kann durch Rückkopplung dieser subjektiven Informationen an zusätzlich bereitgestelltes Arbeitswissen gefördert werden.

Auf der Ebene der Orientierungskompetenz ermöglichen autorbezogene Comic-Historien das Erfassen einer ästhetisch und rhetorisch ansprechend präsentierten Fremderfahrung. Sachinformationen werden zusammen mit dem Prozess der Informationsbeschaffung gegeben und mit den emotionalen Erfahrungen des Autors verknüpft. Dadurch können Identitäts- und Alteritätserfahrungen des Autors nachvollzogen und dessen Handlungsstrategien und Zeitverlaufsdeutungen mit den eigenen verglichen werden, um daraus Schlüsse zur eigenen Orientierung zu ziehen.

⁵⁰⁰ Vgl. Munier, *Geschichte im Comic*, S. 104.

⁵⁰¹ Vgl. Kühberger, *Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen*, S. 49.

⁵⁰² Vgl. Spiegelman, *Die vollständige Maus*, S. 212.

⁵⁰³ Vgl. Jeanne C. Ewert, *Reading Visual Narrative: Art Spiegelman's "Maus"*, in: *Narrative 1* (2000) 8, hier S. 88–90.

„Comic-Autobiografien haben durch die personale Einheit von Texter(in), Zeichner(in) und Protagonist(in) der Erzählung eine besondere Form der Authentizität, die in einer Biografie nicht zu finden ist.“⁵⁰⁴

4.3 Kategorisierung des Analyseobjekts

Zur Kategorisierung von *Der Fotograf von Mauthausen* werden im Folgenden die verschiedenen Kategorien nach dem Ausschlussprinzip abgearbeitet, bis nur noch eine Kategorie übrigbleibt, der das Werk zugeordnet werden kann. Anschließend wird das Ergebnis nochmals anhand des Kategoriensystems überprüft.

Der Stil und die Zeichnungen des untersuchten Werkes weisen einen naturalistischen Charakter auf. Das historische Setting bestimmt die Narrative, historische Sachverhalte und Erzählung bedingen daher einander. Denk- und Verhaltensweisen der Personen sind ebenso der Zeit entsprechend und werden aus den Bedingungen dieser heraus betrachtet. Die Kategorie ‚Funnies‘ kann daher ausgeschlossen werden.

Die dargestellten Sachelemente und Sachverhalte entsprechen der Zeit und werden nicht mit anderen vermischt. Die Erzählung ist weitgehend anhand von verbürgten Ereignissen angelegt und der Haupthandlungsstrang nicht imaginiert, sondern folgt einer tatsächlichen Geschichtserzählung. Es ist daher kein historisierender Comic.

Die Handlung des untersuchten Werkes findet in einem erkennbaren Zeitausschnitt statt, nämlich in den Jahren 1941 bis 1946. Der Handlungsort bleibt über weite Strecken derselbe, nämlich das Konzentrationslager Mauthausen. Die Narrative folgt Francisco Boix, einer Person, die tatsächlich existiert hat und über die authentisches Quellenmaterial überliefert ist, das auch im Graphic Novel verarbeitet wird. Daher handelt es sich dabei nicht um einen Comic-Historienüberblick.

Das Werk stützt sich auf reichhaltiges Quellenmaterial, das vom Autor zusammengetragen, aber nicht selbst erstellt und dokumentiert wurde. Der Autor tritt auch in der Erzählung nicht selbst in Erscheinung und wir erhalten keine Information über den Entstehungsprozess des Werkes. Der Autorbezug der Comic-Historie kann daher ausgeschlossen werden.

⁵⁰⁴ Gundermann, *Jenseits von Asterix*, S. 95.

Bei dem vorliegenden Graphic Novel handelt es sich also um eine realgeschichtliche Comic-Nacherzählung. Die bildliche Darstellung reicht von naturalistisch bis fotorealistisch. Der Zeitabschnitt ist eindeutig erkennbar, die Handlung spielt in den Jahren von 1941 bis 1946. Die Geschichtserzählung folgt einer durch Quellen und Sekundärliteratur belegbaren Narration und ist daher historisch. Der Entstehungsprozess des Graphic Novels wird nicht thematisiert. Das Quellenmaterial wurde von den Autoren zwar zusammengetragen, jedoch nicht selbst erstellt, weshalb es keinen Autorbezug aufweist. Es finden sich zahlreiche Authentisierungsstrategien, die sich auf diese Quellen in einer authentischen Art und Weise beziehen. Das Graphic Novel ist daher rekonstruierend in dem Sinne, als dass es einen vergangenen Sachverhalt nacherzählt, ohne dabei dem historischen Forschungsstand dazu zu widersprechen.

Wie bereits umfassend dargestellt, folgt die Erzählung der Person Francisco Boix. Es ist seine Geschichte, sie weist seine Perspektive auf, er ist die wahrnehmende und erzählende Instanz und es sind seine Erlebnisse, Überzeugungen und Gedanken, die im Fokus stehen und sein Leben, das nacherzählt wird. Dabei setzt sie jedoch erst im Jahre 1941 ein, als Francisco bereits zwanzig Jahre alt war. Weder wird seine Jugend noch seine Familiengeschichte thematisiert. Obwohl sie diese biografischen Lücken aufweist, folgt die Erzählung doch konsequent seiner Biografie.

Bei dem Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* handelt es sich also um die realgeschichtliche Comic-Biografie von Francisco Boix.

4.4 Kompetenzförderung durch das Analyseobjekt

Wie der vorangegangene Theorieteil zeigen konnte, kann durch eine realgeschichtliche Comic-Biografie wie *Der Fotograf von Mauthausen* eine Förderung sämtlicher historischer Kompetenzbereiche erzielt werden.

Historische Fragestellungen können sowohl an die Narration, die Intention als auch an den Kontext gerichtet werden. Die Haupthandlung folgt dabei dem in der Fachliteratur gut aufgearbeiteten Leidensweg von Francisco Boix im nationalsozialistischen Konzentrationslager Mauthausen. Aus der Narration können Fragen nach Zeitverlauf, Schlüsselmomenten und Umbrüchen abgeleitet werden. Da es sich um keine Autobiografie handelt, sind Emotionen, Motivationen und Handlungen des Hauptprotagonisten zwar im Detail erfunden, lassen sich aber im Abgleich mit dem Handlungsverlauf auf ihre Plausibilität und Wirkung hin befragen. Viele Nebenfiguren haben ein histori-

ches Vorbild und sind nach diesem gestaltet, die Gefangenen repräsentieren hingegen einen Typus.⁵⁰⁵ Daher können auch an die Nebenfiguren historische Fragen gestellt werden. Die Art und Weise der Darstellung von Figuren und deren Handlungen wirft Fragen nach der von den Autoren intendierten Wirkungsweise auf. Die Narration ist vortrefflich mit dem historischen Kontext verknüpft und regt zahlreiche Fragen dazu an.

Das Graphic Novel basiert auf einem reichhaltigen Quellenkorpus, der in einem historischen Dossier teilweise dargestellt und reflektiert wird. Damit eignet es sich hervorragend für eine historische De-Konstruktion. Als Vorlage für eine eigene Re-Konstruktion im Schulunterricht ist das Werk zu komplex. Stattdessen kann durch einen Vergleich des literarischen Teils mit dem historischen Dossier die passive Re-Konstruktionskompetenz gestärkt werden.⁵⁰⁶ Selbstverständlich kann die Komplexität und Ergiebigkeit der historischen Operationen durch Beifügung zusätzlicher Materialien gesteigert werden.

Es werden zahlreiche Sachverhalte dargestellt, von der Leidensgeschichte Franciscos über die Lebensumstände im KZ Mauthausen bis zum Umgang der Gesellschaft mit den Überlebenden. Sowohl textliche als auch bildliche Elemente sind historisch triftig gestaltet. Während der direkte Kontext des Konzentrationslagers und des Gerichtsverfahrens ausführlich dargestellt ist, wird der übergeordnete politische Kontext lediglich angedeutet, aber nicht erklärt. Die Beantwortung politik- und ereignisgeschichtlicher Kontextfragen kann daher nur bedingt mithilfe des Graphic Novels geschehen. Allgemeingültige Kenntnisse über Struktur und Ursachen der nationalsozialistischen Verbrechen an der Menschlichkeit können daher durch das Graphic Novel nicht erworben werden. Jedoch zeigt es deren Auswirkungen anhand eines konkreten Einzelschicksals, das durch Einordnung in bereits vorhandene oder parallel zu erwerbende Kenntnisse zu einer Vertiefung der Sachkompetenz führt. Übergeordnete Kontextfragen wie z.B. die politische Situation Spaniens als Ursache für Franciscos Flucht oder die Organisation und Struktur der Völkervernichtung durch die Nationalsozialisten erfordern daher zusätzliches Arbeitswissen.⁵⁰⁷

Durch die Exemplifizierung eines Zeitverlaufs und dessen Strukturen anhand der rekonstruierten Erlebnisse einer historischen Person kann die Wechselwirkung von

⁵⁰⁵ Vgl. Ammerer et al., *Medium: Comic*, S. 21–22.

⁵⁰⁶ Vgl. Kühberger, *Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen*, S. 49.

⁵⁰⁷ Vgl. ebenda, S. 91.

weltgeschichtlichen Ereignissen und individueller Erfahrung gezeigt werden. So können die Identitäts- und Alteritätserfahrungen des Protagonisten nachvollzogen werden. Die konkreten Handlungen können mit dem durch den Kontext vorgegebenen Handlungsspielraum reflektiert werden, woraus sich Handlungsstrategien ableiten lassen. Kontextuelle Veränderungen haben Auswirkungen auf die Protagonisten und zeigen so Kontinuitäten und Brüche im Zeitverlauf. Durch einen Vergleich dieser Vergangenheitsperspektive mit den eigenen Zeit- und Lebensumständen ermöglicht das Graphic Novel schließlich auch eine Orientierung in der eigenen Gegenwart und lässt Schlüsse auf die Zukunft zu.⁵⁰⁸

Der Fotograf von Mauthausen lässt sich daher auf vielfältige Weise im Geschichtsunterricht einsetzen und ermöglicht eine Vertiefung sämtlicher im österreichischen Lehrplan⁵⁰⁹ festgeschriebenen Kompetenzbereiche. Welche Kompetenzen konkret gefördert werden sollen, ist schlussendlich lediglich eine Frage der Zielsetzung.

⁵⁰⁸ Vgl. Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, S. 110.

⁵⁰⁹ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

5 Geschichtsbewusstsein

Der Begriff ‚Geschichtsbewusstsein‘ ist einer der zentralen Fachbegriffe der geschichtsdidaktischen Forschung und bezeichnet einen hochkomplexen Verarbeitungsmodus, der die individuelle Wahrnehmung des Geschichtsbildes über bloße historische Daten hinaus prägt. Hans-Jürgen Pandel, der dieses Konzept maßgeblich mitentwickelt und beeinflusst hat, beschreibt es als theoretisch und empirisch ausgefeilt und wenn auch noch Forschungsbedarf in der Praxis besteht, so sieht er dennoch die Ausbildung von Geschichtsbewusstsein als Ziel des Geschichtsunterrichts.⁵¹⁰

Eine Reihe von ausführlichen fachdidaktischen Forschungsarbeiten haben zu seiner heutigen Gestalt beigetragen, darunter diejenigen von Jörn Rüsen und Bodo von Borries, als zentral für diese Arbeit wurde jedoch die Konzeption der ‚Dimensionen des Geschichtsbewusstseins‘ nach Hans-Jürgen Pandel zugrunde gelegt, wobei vor allem das ‚Wirklichkeitsbewusstsein‘ eine besondere Relevanz aufweist. Von ihm wird ‚Geschichtsbewusstsein‘ wie folgt definiert:

„Geschichtsbewusstsein ist ein psychischer Verarbeitungsmodus historischen Wissens, der zwar über dieses Wissen gebildet wird, ihm gegenüber aber eine relative Autonomie besitzt. [...] Geschichtsbewusstsein ist folglich kein Speichermedium zur Akkumulation von historischem Wissen, sondern ein Sinnbildungsmodus [...], der Kontingenzen [...] abarbeitet und damit der Orientierung in der Temporalität von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dient.“⁵¹¹

‚Geschichtsbewusstsein‘ beschreibt also die Fähigkeit von Lernenden, die Gesamtheit geschichtlicher Daten, Vorstellungen, Urteile, Narrative, Darstellungen etc.⁵¹² miteinander zu verknüpfen und zu verarbeiten. Ein tiefgreifendes Verständnis der Geschichte wird also nicht durch den oberflächlichen Prozess der Wissensaneignung

⁵¹⁰ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA: Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula, Schwalbach/Ts., 2014, 3. Aufl., S. 8–9.

⁵¹¹ Hans-Jürgen Pandel, Geschichtsbewusstsein, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl., hier S. 80–81.

⁵¹² Vgl. Michael Sauer, Geschichte unterrichten: Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Seelze, 2013, 11. Aufl., S. 16.

erreicht, sondern durch die Ausbildung einer gewissen Struktur auf Basis dieses Wissens, die auch bestehen bleibt, wenn das zugehörige Faktenwissen längst wieder verlorengegangen ist. Ebendiese über das bloße Faktenwissen hinausgehende Struktur des Verständnisses von Geschichte nennt man ‚Geschichtsbewusstsein‘.⁵¹³

Diese Struktur tritt als gegenwärtige Deutung der Vergangenheit auf und erstreckt sich so über das Wissen über die Vergangenheit als konstitutiv für das Verständnis der Gegenwart hinaus als Orientierungshilfe in die Zukunft. Geschichtsbewusstsein ist also die Verknüpfung dieser drei Zeitebenen in der Gegenwart, aus der heraus sie betrachtet werden.⁵¹⁴

„Vergangenheit ist Vorgeschichte der Gegenwart, [...]. Vergangenheitsdeutung dient dem Gegenwartsverständnis; Gegenwart ist zugleich Vorgeschichte der Zukunft [...]. Gegenwart wie Zukunft erscheinen also als historisch Gewordenes oder Werdendes.“⁵¹⁵

Durch diese Zusammenführung der drei Zeitebenen in der Gegenwart kann Geschichtsbewusstsein nicht als ein statisches Gesamtkonzept verstanden werden. Vielmehr kann es durch Hinzufügung, Neuinterpretation oder Neubewertung historischen Stoffes mehr oder weniger großen Veränderungen obliegen.

Im Gegensatz zur ‚Geschichtskultur‘, die sich auf die kollektive Wahrnehmung einer Gesellschaft auf Geschichtliches bezieht,⁵¹⁶ entsteht Geschichtsbewusstsein im Individuum und ist daher etwas Subjektives. Dies führt auch dazu, dass Geschichtsbewusstsein nicht einfach gelehrt werden kann: *„Unterricht kann Geschichtsbewusstsein nicht direkt erzeugen, er darf es gar nicht. Versuche zur Gewissensbeeinflussung finden am Gebot der Menschenwürde ihre Grenze.“⁵¹⁷*

Diese Auffassung von Geschichtsbewusstsein, die sich ab den 1970er-Jahren in der fachdidaktischen Forschung durchgesetzt hat, steht in einem gewissen Widerspruch zu der Art und Weise, wie der Begriff zuvor gehandelt worden war. Als normativer

⁵¹³ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis*, Schwalbach/Ts., 2017, 2. Aufl., S. 131.

⁵¹⁴ Vgl. Sauer, *Geschichte unterrichten*, S. 12.

⁵¹⁵ Ebenda.

⁵¹⁶ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönmeyer (Hrsg.), hier S. 86–87.

⁵¹⁷ Pandel, *Geschichtsdidaktik*, S. 133.

Begriff schrieb er kollektiv vor, wie der Einzelne zu denken hatte, eine Auffassung, die heute zumindest in der fachdidaktischen Forschung längst als überholt gilt.⁵¹⁸

5.1 Dimensionen des Geschichtsbewusstseins

Das Geschichtsbewusstsein lässt sich nach Pandel (2017) in sieben Dimensionen aufteilen, die in ständiger Wechselwirkung miteinander verknüpft sind. Drei der Dimensionen betreffen die Orientierung in der Zeit und sind damit zentral für ein Verständnis von Geschichtlichkeit.⁵¹⁹ Die vier weiteren werden erst auf Basis des Verständnisses der Geschichtlichkeit gebildet und dienen der Orientierung des Individuums in der Gesellschaft.⁵²⁰

5.1.1 Dimensionen der Geschichtlichkeit

5.1.1.1 Temporalbewusstsein

Das Temporalbewusstsein beschreibt „*die Fähigkeit, mit Zeit als Orientierungssystem umzugehen*“⁵²¹ und in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu unterscheiden. Diese Orientierung geschieht anhand von vier Funktionen:

- Die ‚Länge der Zeitausdehnung‘ organisiert die Tiefenstruktur der Zeit und gibt an, wo ein Ereignis zeitlich in der Vergangenheit oder Zukunft zu verorten ist
- Die ‚Ereignisdichte‘ beschreibt die Anzahl an Sachverhalten, die einem bestimmten Zeitausschnitt zugeordnet werden können
- Die ‚Präferenz der Zeitausschnitte‘ bewertet Zeitausschnitte danach, welchen Stellenwert sie für eine Orientierung in der Gegenwart besitzen
- Das ‚Zäsurbedürfnis‘ ordnet Zeitausschnitte durch Zuweisung von Markern wie Anfang und Ende und grenzt sie voneinander ab

Diese Funktionen werden durch eine ‚Narrativierung von Zeit‘ erfüllt, indem Zeitverläufe durch verschiedene Begrifflichkeiten benannt, in der linearen Zeitstruktur verortet und zueinander in Beziehung gesetzt werden.⁵²²

⁵¹⁸ Vgl. Pandel, Geschichtsbewusstsein, S. 80–81.

⁵¹⁹ Vgl. Pandel, Geschichtsdidaktik, S. 137–138.

⁵²⁰ Vgl. ebenda, S. 142.

⁵²¹ Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S. 10.

⁵²² Vgl. ebenda, S. 10–11.

5.1.1.2 Wirklichkeitsbewusstsein

Das Wirklichkeitsbewusstsein dient der Unterscheidung von realen und fiktiven Sachverhalten, also ob Personen wirklich gelebt haben oder Ereignisse nachweislich stattgefunden haben. Darunter fällt auch eine Bewertung unterschiedlicher Geschichtsdarstellungen nach ihrem Faktizitätsgehalt.⁵²³

Neben einer Einordnung nach primär realgeschichtlichen Darstellungen wie Schulbuchtext oder wissenschaftlicher Abhandlung und primär fiktionalen Geschichtsdarstellungen wie Legenden oder Märchen muss auch innerhalb dieser Darstellungen zwischen Realität und Fiktion differenziert werden. So haben wir es bei Geschichtscomics, wie auch bei vielen anderen Geschichtserzählungen wie dem historischen Roman, mit Geschichtsdarstellungen zu tun, die reale und fiktive Elemente beinhalten.⁵²⁴

Das Wirklichkeitsbewusstsein auszuprägen bedeutet, Geschichtsdarstellungen infrage zu stellen und auf ihren Faktizitätsgehalt zu untersuchen. Darunter fällt auch die Analyse des Entstehungs- und Bedeutungskontextes von Fotografien, die ein objektives Zeugnis der Vergangenheit zu sein scheinen, jedoch nur eine bestimmte Perspektive abbilden und der Manipulation unterliegen können.

5.1.1.3 Historizitätsbewusstsein

Das Historizitätsbewusstsein bezieht sich auf den Wandel durch historische Prozesse und die Veränderungen, die dieser für bestimmte Sachverhalte mit sich bringt. Dazu gehört auch ein Bewusstsein für die Dauer dieser Prozesse. So können besonders lang andauernde Prozesse wie die Erosion eines Gebirges als statisch erscheinen, obwohl auch sie einer langsamen, aber stetigen Veränderung obliegen.⁵²⁵

Besonders festgefahrene kulturelle Konzepte wie Geschlechteridentitäten oder politische Weltanschauungen laden zu der Annahme ein, dass es so schon immer gewesen wäre. Das Erkennen des Charakters dieser Konzepte als wandelbare gesellschaftliche Konstruktionen durch Infragestellung dieser Annahmen und Aufzeigen der ihnen unterliegenden Prozesse führen zu einem größeren Bewusstsein über die Veränderbarkeit von Sachverhalten in der Zeit.

⁵²³ Vgl. Pandel, Geschichtsdidaktik, S. 140–141.

⁵²⁴ Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S. 12.

⁵²⁵ Vgl. Pandel, Geschichtsdidaktik, S. 142.

5.1.2 Dimensionen der Gesellschaftlichkeit

5.1.2.1 Identitätsbewusstsein

Ein Identitätsbewusstsein wird geschaffen, indem Menschengruppen zu Kollektiven zusammengefasst werden, die veränderbar sind, aber dennoch eine Einheit bilden. Diesen Kollektiven ordnet sich das Individuum zu, wodurch zwischen ‚Wir- und Ihr/Sie-Kollektiven‘ unterschieden wird. Diese Zuordnung zu Kollektiven vorzunehmen bedeutet, eine ‚Ich-Identität‘ herauszubilden, also *„die Besonderheit und Einzigartigkeit der eigenen Person zu präsentieren und gleichzeitig die Gemeinsamkeit mit der Wir-Gruppe zu betonen.“*⁵²⁶ Diese Kollektive sind kulturelle Konstruktionen, die sich anhand gesellschaftlicher Zuordnungen bilden, unterschiedlich groß sind und sich überschneiden können. Sie greifen auch rückwirkend, wodurch sich gegenwärtige Kollektive mit ihren vergangenen Kollektiven solidarisieren und die individuelle Identität auch durch die Identifikation mit Angehörigen derselben Gruppen aus der Vergangenheit entsteht.⁵²⁷

5.1.2.2 Politisches Bewusstsein

Politisches Bewusstsein beschreibt die Fähigkeit, Macht und Ohnmacht verschiedener Bevölkerungsgruppen zu erkennen. Diese asymmetrische Machtverteilung beruht auf Legitimierungen, die durch kulturelle Konzepte wie Religions- oder Volkszugehörigkeit hervorgerufen werden. Das Hinterfragen gesellschaftlicher und politischer Strukturen und die Analyse ihnen unterliegender Veränderungen führt zu einem tieferen Verständnis dieser Herrschaftslegitimationen und zeigt die Grenzen, die politischer Macht durch das Zusammenwirken unterschiedlicher Einflussfaktoren wie Finanz- und Wirtschaftskraft gesetzt sind.⁵²⁸

5.1.2.3 Ökonomisch-soziales Bewusstsein

Das ökonomisch-soziale Bewusstsein bezeichnet die Fähigkeit, sozioökonomische Verhältnisse beurteilen und zwischen arm und reich differenzieren zu können. In ihr drückt sich die Ungleichheit der Ressourcenverteilung in einer Gesellschaft aus. Diese kann im Zusammenspiel mit politischen Strukturen durch gesellschaftliche Zuschreibungen wie Status, Stand oder Klasse gelenkt werden. Diese Bewusstseinsdimension wird ausgebildet durch die Wahrnehmung der Zuschreibungsprozesse und

⁵²⁶ Pandel, Geschichtsdidaktik, S. 143.

⁵²⁷ Vgl. ebenda.

⁵²⁸ Vgl. Pandel, Geschichtsunterricht nach PISA, S. 17.

Veränderbarkeit dieser Strukturen, durch die Ungleichheiten hervorgerufen und legitimiert werden.⁵²⁹

5.1.2.4 Moralisches Bewusstsein

Das moralische Bewusstsein beschreibt die Fähigkeit, Handlungen nach ethischen und gesellschaftlichen Kriterien als richtig oder falsch beurteilen zu können. Die Bewertung von Handlungen erfolgt meist durch eine Argumentation nach den eigenen Wertevorstellungen aus einem gegenwärtigen Standpunkt und dient der Selbstregulation des Individuums innerhalb der Normen der Gesellschaft. Diese Normen und Wertvorstellungen unterliegen einem historischen Wandlungsprozess, der bei vergangenen Handlungen zwar erkannt werden soll, dadurch aber nicht gebilligt werden muss. Moralisches Bewusstsein auf historische Sachverhalte anzuwenden beinhaltet also, vergangene und gegenwärtige Normen zu unterscheiden, zu diskutieren und in Beziehung zueinander zu setzen.⁵³⁰

5.2 Analyse der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins

5.2.1 Temporalbewusstsein

Im Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* erstreckt sich die ‚Länge der Zeitausdehnung‘ über sieben Jahre, genau gesagt von Franciscos Einlieferung in das Konzentrationslager am 27. Jänner 1941 über die Befreiung am 05. Mai 1945 bis zum geplanten Treffen mit seiner Schwester Núria am 09. Juni 1948. Auch auf seinen Tod am 04. Juli 1951 wird hingewiesen.

Diese Zeitspanne ist dicht mit Ereignissen gefüllt. Die Zeit in Mauthausen stellt den Hauptteil der Handlung dar, die darin vorkommenden Ereignisse werden ausführlich geschildert und miteinander verknüpft, eine genaue Zuordnung zu bestimmten Tagen ist jedoch nicht möglich. Auch der Befreiung und dem ersten halben Jahr in Paris sind einige Episoden gewidmet. Besonders detailreich gestaltet sich der Hauptkriegsverbrecherprozess in Nürnberg am 28. und 29. Jänner 1946. Danach findet ein Zeitsprung zum 09. Juni 1948 statt, der sowohl Anfang als auch Ende der Erzählung darstellt.

⁵²⁹ Vgl. Pandel, *Geschichtsdidaktik*, S. 146–148.

⁵³⁰ Vgl. ebenda, S. 148.

Der behandelte Zeitausschnitt ist Teil des Themenkomplexes ‚Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg‘, einem Ausschnitt der Zeitgeschichte, der einen besonders hohen Stellenwert in der gegenwärtigen Geschichtskultur aufweist. Zurecht, denn einer Aufarbeitung dieses außerordentlich grausamen und verbrecherischen Ausschnittes der Geschichte in- und außerhalb des Geschichtsunterrichts kommt eine besonders hohe Orientierungsleistung in der Gegenwart zu.

Der Themenkomplex ‚Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg‘ kann als Ganzes als eine Geschichtszäsur betrachtet werden, wobei sich dieser wieder in einzelne Abschnitte untergliedern lässt. Als Grundlage soll hier eine gängige Unterteilung herangezogen werden:

- Anfang – Nationalsozialistische Machtergreifung und -konsolidierung
- Hauptteil – Zweiter Weltkrieg und Holocaust
- Ende – Befreiung und Entnazifizierung

Gemäß dieser Untergliederung behandelt das Graphic Novel Hauptteil und Ende des Zeitabschnittes, wobei die Befreiung von der nationalsozialistischen Terrorherrschaft die eindeutige Zäsur darstellt. Die dafür gewählte narrative Struktur folgt der Perspektive von Francisco Boix und wählt die dargestellten Ereignisse anhand des Erlebnishorizonts seiner Person.

5.2.2 Wirklichkeitsbewusstsein

Die Dimension des Wirklichkeitsbewusstseins weist im Graphic Novel eine vielschichtige Struktur auf. Zunächst ist es als Comic eine Form der Erzählung, die Leser und Leserinnen auf den offensichtlichen Konstruktionscharakter schon allein dadurch hinweist, dass die Bilder gezeichnet sind, es sich also um keine eindeutige Rekonstruktion der Vergangenheit handeln kann.

Als Geschichtserzählung weist es jedoch gleichzeitig einen historisch triftigen Charakter der Geschichtsdarstellung auf und verknüpft reale und fiktive Elemente in einer kunstvollen und nachvollziehbaren Form. Durch zahlreiche Authentisierungsstrategien betont es seine historische Triftigkeit und durch die Offenlegung von Quellen und fiktiven Elementen im historischen Dossier werden die Grenzen von Realität und Fiktion leicht entschlüsselbar.

Wie in Kapitel 3.4.4 ‚Visuelle Authentisierungsstrategien‘ bereits gezeigt wurde, leisten die nachgezeichneten Originalfotografien einen besonderen Beitrag zum Bewusstsein von Wirklichkeit und Fiktion, die in der Narration immer wieder zu finden und durch ihren distinktiven Stil stets identifizierbar sind. Die scheinbare Objektivität, die Fotografien mehr als andere Formen der visuellen Geschichtsdarstellung suggerieren, wird einerseits durch das Nachzeichnen in Frage gestellt, andererseits wird ihr Entstehungshintergrund hinterfragt und die Manipulierbarkeit im narrativen Kontext aufgezeigt. Es handelt sich bei ihnen um Fotografien aus der Täterperspektive, das heißt, sie bilden die Wirklichkeit aus der Perspektive der Täter ab, oder doch zumindest so, wie die Täter die Wirklichkeit abbilden wollen. Diese Perspektive wird jedoch durch die narrative Perspektive infrage gestellt, die der Wirklichkeit der dargestellten Opfer entspricht. Dadurch entsteht eine Multiperspektivität der Darstellung als narrative Opferperspektive auf eine visuelle Täterperspektive, die einerseits ihre Authentizität durch Bezugnahme auf fotografische Quellen herstellt und diese andererseits durch ihre Beschaffenheit als Zeichnung im gleichen Atemzug in Frage stellt. Es ergeben sich also drei Ebenen der Infragestellung scheinbarer Wirklichkeit in dieser einen Methode:

- Auf visueller Ebene: Die Infragestellung der Intention der Originalfotografien in Bezug auf Perspektive, Inszenierung und Manipulation
- Auf narrativer Ebene: Die Infragestellung des Kontextes der Originalfotografien in Bezug auf ihren Entstehungshintergrund
- Auf selbstreflexiver Ebene: Die Infragestellung der eigenen Darstellung durch die Transformation der Originalfotografien in nachgezeichnete Versionen

Es ist genau diese selbstreflexive, konsequente und kunstfertige Verwendungsweise von nachgezeichneten Fotografien, die sie als manipulierbare, perspektivische und subjektive Zeugnisse entlarvt, die als der zentrale Beitrag des Graphic Novels *Der Fotograf von Mauthausen* zum Geschichtsbewusstsein gelten kann.

Was dem Graphic Novel im konkreten Fall gelingt, kann sich im Bewusstsein der Leserinnen und Leser als allgemeine Kompetenz verankern und auf anderes Quellenmaterial angewandt werden. Dadurch wird die Fähigkeit des Hinterfragens der scheinbaren Wirklichkeit visueller Dokumente gefördert, bei der es sich um eine Fähigkeit handelt, deren Wichtigkeit in der Gegenwart mannigfaltiger Produktion und Reproduktion durch Smartphones und Internet sowie technischer Manipulierbarkeit

durch Photoshop und Deepfakes nicht unterschätzt werden darf und in Zukunft wohl weiter zunehmen wird.

5.2.3 Historizitätsbewusstsein

Als Form der sequenziellen Kunst zeigen Graphic Novels Veränderungen auf einer Mikroebene in Form des Hiatus. Wie in Kapitel 2.4 ‚Formbestandteile des Comics‘ beschrieben, ist der Hiatus die Leerstelle zwischen zwei Einzelementen. Diese Leerstelle wird vom Leser durch Induktion mit Bedeutung angereichert, indem die Einzelemente analysiert werden, um daraus auf die Veränderung zu schließen, die zwischen ihnen stattgefunden hat und welche Handlungen zu dieser Veränderung geführt haben könnten.

Auf einer Makroebene zeigen sich Veränderungen in der Narration. Bei dem vorliegenden Graphic Novel sind folgende Narrationsprozesse zentral:

- Biografischer Prozess Franciscos: Zuschreibung der Opferrolle bei der Einlieferung nach Mauthausen – Arbeitseinsatz im Steinbruch – Zuweisung zum Erkennungsdienst und damit verbundene Erhöhung der Überlebenschancen – Befreiter – Zeuge im Hauptkriegsverbrecherprozess – Exilant – Tod infolge der Lagerhaft
- Prozess der Täter: Direkt an der Menschenvernichtung beteiligte Aufseher eines Lagers, das zu diesem Zweck von einer politischen Macht geschaffen und legitimiert wurde – Flüchtende bei Sturz dieses politischen Systems – Angeklagte im Kriegsverbrecherprozess
- Prozess der Fotografien: Mittel der Propaganda, der Legitimation von Morden und manipulierte Beweissicherung durch die SS – Beweismittelvernichtung – Beweismittelsicherung durch die KZ-Insassen – Beweismittel vor Gericht

In all diesen Prozessen ist die Zäsur der Befreiung und dadurch der Umsturz der politischen Verhältnisse zentral. Während diese Zäsur Francisco aus dem Lager befreit und vom KZ-Insassen zum Ankläger macht, ohne dass dabei seine Opferrolle ganz aufgehoben wird, verlieren die Täter die ihre Menschenrechtsverbrechen legitimierende politische Macht und werden zu Angeklagten, ohne dass dabei ihre Täterrolle aufgehoben wird. Während also die erlittenen oder verübten Verbrechen gegen die Menschlichkeit sowohl vor als auch nach der Zäsur bestehen, obliegt das politische System einer Veränderung und klagt diese Verbrechen an, anstatt sie zu legitimie-

ren. Für das Historizitätsbewusstsein trifft diese Veränderung folgende zentrale Aussage: Auch wenn ein politisches System Verbrechen an der Menschlichkeit legitimiert und normalisiert, ist am Ende jeder für seine Taten selbst verantwortlich.

5.2.4 Identitätsbewusstsein

Das Graphic Novel stellt zwei Menschengruppen als Kollektive in den Mittelpunkt: Einerseits die Gruppe der spanischen KZ-Insassen, andererseits die Gruppe der deutschen KZ-Aufseher der SS. Die Gruppe der Spanier wird besonders ausgeschärft und durch die Perspektive von Francisco als Wir-Kollektiv präsentiert, mit dem sich die Leser identifizieren. Francisco schreibt dem spanischen Kollektiv „*höhere Moral*“⁵³¹ zu, es hilft ihm bei der Beschaffung von Lebensmitteln und eines besseren Arbeitsplatzes und sorgt für sein Identitätsgefühl: „*In diesem Moment war ich zum ersten Mal seit meiner Ankunft im Lager wieder Francisco.*“⁵³²

Doch auch dieses Kollektiv bekommt Risse, als es sich gegen den Plan stellt, die Fotografien aus dem Lager zu schmuggeln: „*Ich war auf mich alleine gestellt, wie ich das eigentlich immer war, von Anfang bis zum Ende.*“⁵³³ Francisco erkennt also nicht nur seine einzigartige Position innerhalb der Gruppe, sondern stellt auch seine Zugehörigkeit zu dieser infrage und setzt sich über deren kollektive Vorstellungen und Ängste hinweg.

Die Gruppe der KZ-Aufseher der SS stellt hingegen das Sie-Kollektiv dar, das die Wir-Gruppe in eine Opferrolle drängt. Die Gruppen werden primär über die Kategorien Nationalität, Politik und Religion von der Tätergruppe definiert, sind undurchlässig und drücken sich vor allem im Unterschied von Militäruniform und Häftlingskleidung aus. Lediglich in der Szene, die die Entstehung des Selbstbildnisses von Paul Ricken beschreibt, wird diese undurchlässige Grenze als Konstrukt entlarvt: Ricken und Francisco tragen beide Zivilkleidung, und während sich Ricken mit der Pistole in der Hand an seine Zugehörigkeit zum Täterkollektiv klammert, erhebt sich Francisco aus der Opferrolle und schlägt seinen Unterdrücker nieder. Die Aufhebung dieser Grenze kann jedoch nur außerhalb des Lagers geschehen, wo sie nicht die Rolle ihrer Kollektive verkörpern, sondern ihre individuelle Rolle und Persönlichkeit in den Vordergrund gerückt wird.

⁵³¹ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 19.

⁵³² Ebenda.

⁵³³ Ebenda, S. 69.

Andere Kollektive werden entweder gar nicht dargestellt, lediglich am Rande erwähnt oder nur stark verkürzt behandelt. So werden „*die Amerikaner*“⁵³⁴ und „*die Franzosen*“⁵³⁵ kurz genannt, erstere auch in den Befreiungsszenen bildlich dargestellt. „*Die Sowjets*“⁵³⁶ werden als einzige Opfergruppe neben den Spaniern gezeigt, weitere Opfergruppen wie Juden, Zeugen Jehovas, Polen, Ungarn, Homosexuelle, politische Häftlinge etc. werden nicht erwähnt. Immerhin wird im historischen Dossier, also dem Paratext, auch verstärkt auf andere Opfergruppen hingewiesen.

5.2.5 Politisches Bewusstsein

Die Machtverhältnisse sind im Graphic Novel omnipräsent, es geht immer um den Überlebenskampf der Entrechteten und Entmachteten gegen die Mächtigen. Die Nationalsozialisten haben ein politisches System der Ausgrenzung und Vernichtung anhand von konstruierten Kriterien wie Religions- oder Volkszugehörigkeit implementiert, an deren Spitze nur der nach ‚Blut‘ definierte Deutsche stehen kann.

Die Spanier hingegen mussten aufgrund ihrer politischen Überzeugungen ihr vom Bürgerkrieg zerrissenes Heimatland verlassen und kamen von Frankreich aus in das nationalsozialistische System, wo ihnen nicht einmal noch ihre Staatszugehörigkeit zugebilligt wurde. Als ‚Staatenlose Spanier‘ definiert, verloren sie alle politischen Rechte, als KZ-Insassen verloren sie jeglichen Handlungsspielraum.

So der Beginn des Graphic Novels, wo Francisco im Steinbruch dem Prozess der Vernichtung durch Arbeit ausgeliefert ist. Im weiteren Verlauf zeigt sich jedoch, dass auch im Konzentrationslager politische Kräfte am Werk sind, die den Häftlingen eine, wenn auch nur geringe, Erhöhung der Machtposition ermöglichen. Diese politische Kraft ist die Selbstorganisation der spanischen Häftlinge in einer kommunistischen Partei, die Francisco eine Arbeitsstelle im Erkennungsdienst verschafft und ihn so aus der hoffnungslosen Ohnmacht in eine Position als ‚prominenter‘ Häftling mit besseren Überlebensbedingungen bringt.

Dennoch sind die Gefangenen des Lagers der SS zu jeder Zeit hilflos ausgeliefert, die vom herrschenden politischen System zum Morden ermächtigt wurde. Diese asymmetrische Machtposition, in der die Unterlegenen der permanenten Gefahr des Todes ausgesetzt sind, bestimmt die Verhältnisse im Konzentrationslager. Diese poli-

⁵³⁴ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 82.

⁵³⁵ Ebenda, S. 87.

⁵³⁶ Ebenda, S. 80.

tisch konstruierte Machtverteilung bricht mit der Befreiung in sich zusammen, die politischen Machtverhältnisse ändern sich innerhalb weniger Tage. Die KZ-Häftlinge werden aus ihrer Machtlosigkeit befreit. Die SS-Zugehörigen hingegen werden von bemächtigten Unterdrückern, deren Verbrechen gegen die Menschlichkeit vom politischen System gedeckt wurden, zu angeklagten Verbrechern. Francisco wird sogar zum Zeugen im Prozess gegen diese, was den Höhepunkt seiner Machtposition innerhalb der Erzählung darstellt. In Frankreich gilt er wieder als Staatenloser, doch diesmal ist er nicht Gefangener in einem Lager, sondern ein freier Exilant in Paris.

5.2.6 Ökonomisch-soziales Bewusstsein

Als Heimatvertriebener und KZ-Insasse ist Francisco jeglicher Besitztümer beraubt und er wird nur mit dem versorgt, was ihm für kurze Zeit das nackte Überleben ermöglicht. Er steht zu Anfangs ganz unten in der ökonomischen Hierarchie des Lagers, außerhalb dessen wird ihm sowieso kein Platz in der Gesellschaft und deren Ökonomie gewährt.. Durch die Aufnahme in die Gruppe der politisch organisierten Spanier und der Zuweisung eines Arbeitsplatzes verbessert sich sein ökonomischer Status gesamtgesellschaftlich gesehen zwar nur geringfügig, innerhalb der Ökonomie des Lagers ist dieser geringfügige Unterschied aber überlebensentscheidend.

Als ‚Prominenter‘ mit einem Arbeitsplatz im Erkennungsdienst ist bereits der höchste soziale und ökonomische Status erreicht, den er als Häftling innerhalb des KZ-Systems erreichen kann. Es gibt keine Möglichkeit, darüber hinauszukommen, die nicht mit der Befreiung aus diesem System einhergeht. Dass dieses System nur auf der Zuschreibung der Opferrolle durch die politische Macht basiert, wird beim Zusammenbruch dessen deutlich, der ihm auch wieder eine Rückkehr in das ökonomische und soziale Gefüge der Gesellschaft ermöglicht.

5.2.7 Moralisches Bewusstsein

Ein nationalsozialistisches Konzentrationslager unterliegt einer menschenfeindlichen moralischen Norm, die im krassen Gegensatz zu den auf Menschenrechte basierenden Normen der heutigen Gesellschaften steht. Die Beschäftigung mit einer historisch triftigen Darstellung eines solchen kann daher den Stellenwert moralischer Grundprinzipien einer Gesellschaft zeigen, indem es abbildet, wozu eine Gesellschaft, in der diese moralischen Standards außer Kraft treten, fähig ist. Es ersetzt dadurch weder systematisches Geschichtslernen noch einen Gedenkstättenbesuch.

Der Fotograf von Mauthausen bildet viele Details ab, die den Schrecken des Konzentrationslagers darzustellen versuchen. Es fokussiert dabei auf die Erfahrungen von Francisco Boix und blendet daher vieles aus. So werden Elemente der Menschenvernichtung wie Hungertode, Gaskammern oder Todesmärsche ebenso wenig thematisiert wie die vielen Opfergruppen oder der Aufbau des Konzentrationslagersystems durch ein unmenschliches Terrorregime.

Sein Anspruch ist aber auch gar nicht, das System in seiner Gesamtheit darzustellen, sondern die subjektive Erfahrungswelt und mit ihr die moralischen Überzeugungen des Hauptprotagonisten nachvollziehbar aufzubereiten. Daher ergibt sich auch die moralische Perspektive, es ist diejenige von Francisco bzw. diejenige, die der Künstler durch Francisco zum Ausdruck bringt. Unfähig, etwas an den Verhältnissen zu ändern, ist es sein Überlebenskampf, an den der Leser herangeführt wird. Anstatt also die moralische Bewusstseinschärfung durch das Lernen über Konzentrationslager anhand von Darstellungen auszubreiten oder die kontroverse Diskussion über die Darstellbarkeit des Holocaust durch sequenzielle Kunst aufzugreifen, sollen hier Franciscos individuelle moralische Entscheidungen thematisiert werden.

Die erste seiner Handlungen, anhand derer seine moralischen Grundsätze erkennbar sind, ist, als er sich um Mateu bei der Ankunft im Lager kümmert. Als dessen Vater vor ihren Augen erschossen wird, verbirgt Francisco seine Betroffenheit, zwinkert Mateu stattdessen zu und flüstert: *„Es tut mir leid. Es gibt nichts, was wir machen können. Sei still und bleib in meiner Nähe.“*⁵³⁷ Er scheint sich dem Außerkräftreten gewohnter moralischer Normen in dem System, in das sie hineingezwungen werden, bewusst zu sein und versucht, von Anfang an das Beste aus dieser Situation zu machen. Das Beste bedeutet für ihn Überleben und anderen beim Überleben zu helfen.

Wieder stellt er seine eigene moralische Norm in Anbetracht des allgegenwärtigen Todes unter Beweis, als er einen erschöpften Landsmann im Steinbruch schlägt und ihn so vor der Kugel von Ziereis bewahrt: *„Besser eine Faust als eine Kugel, oder?“*⁵³⁸

Dieser Einsatz für Andere bleibt nicht unbemerkt, sondern bringt ihm die Aufmerksamkeit einer Gruppe von Häftlingen ein, der er selbst eine *„höhere Moral“*⁵³⁹ bescheinigt. Diese Gruppe versucht ebenfalls, das Überleben ihrer Angehörigen zu er-

⁵³⁷ Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 10.

⁵³⁸ Ebenda, S. 17.

⁵³⁹ Ebenda, S. 19.

möglichen, auch wenn sie sich dazu mit dem sie umgebenden System arrangieren muss. So erhält Francisco seine Arbeitsstelle beim Erkennungsdienst. Francisco arrangiert sich, im Bewusstsein darüber, dass er nur durch diese ‚privilegierte‘ Stellung Einfluss auf das Überleben von sich und anderen ausüben kann.

Auch die Arbeit im Erkennungsdienst ist ein Schock für jedes Moralverständnis: Die Morde werden systematisch dokumentiert und verschleiert, die Verhältnisse im Lager durch Falschdarstellungen ad absurdum geführt. Gleichzeitig nutzen die Täter den Erkennungsdienst, um Porträtaufnahmen und Familienfotos anzufertigen, ohne jegliche Verantwortung für ihre abscheulichen Taten zu zeigen.

Als er von den Fotografien der Morde erfährt, sieht er in ihnen die Beweismittel, die sie sein könnten und steht vor der Entscheidung, diese Beweise oder sein Überleben zu sichern: *„Als privilegierter Häftling hatte ich eine Chance das Ende des Krieges zu erleben. Dazu musste ich jedoch die Fotos vergessen. Aber dadurch würde auch mein Leben zu einer Lüge werden. Die Wahrheit war das Risiko wert. Ich hatte mich entschieden.“*⁵⁴⁰

Er erzählt seinen Kollegen von den Fotografien und plant mit seiner Gruppe deren Sicherung. Das Entwenden und Verstecken der Fotos wird unter Gefahr der gesamten Gruppe durchgeführt, ohne dass sie einen direkten Vorteil daraus ziehen könnten. Dies geschieht aufgrund ihrer Überzeugungen, dass sich die moralischen Normen eines Tages ändern und das unmenschliche Treiben der SS durch diese Beweise zur Rechenschaft gezogen werden könnten.

Nicht alle teilen diese Überzeugung, weshalb es zur Konfrontation mit Moreno kommt, der die Grundsätze des spanischen Kollektivs mit dem berechtigten Argument infrage stellt, dass diese Aktion das Überleben vieler Spanier gefährdet. Francisco beschimpft ihn daraufhin als Feigling und droht mit Konsequenzen durch das als ‚internes Gericht‘ bezeichnete Kollektiv. Seine moralischen Grundsätze haben sich verschoben: Nicht mehr nur das blanke Überleben ist ihm wichtig, sondern auch die Sicherung von Beweisen: *„Die hier verübten Gräueltaten müssen von der ganzen Welt gesehen werden. Das ist unsere Pflicht.“*⁵⁴¹

Als einer der Beteiligten am Fotodiebstahl von Bachmayer ermordet wird und die Aktion aufzufliegen droht, beginnt das spanische Kollektiv, an dieser Überzeugung zu

⁵⁴⁰ Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 27.

⁵⁴¹ Ebenda, S. 45.

zweifeln. Franciscos grundeigenes moralisches Verständnis gerät in Konflikt mit dem Moralverständnis des Kollektivs, das sich wiederum gegen die fehlende moralische Norm innerhalb des Lagers behauptet. Statt sich den kollektiven Überzeugungen zu beugen, handelt Francisco gemäß seiner persönlichen Überzeugung und setzt die Aktion zusammen mit seinem Komplizen Rovira fort, während die Nazis in Anbetracht der drohenden Niederlage beginnen, Beweismittel zu zerstören.

Auch nachdem das Kollektiv sich von ihm abwendet, lässt sich Francisco nicht von seinem Grundsatz, die Fotos zu erhalten, abbringen und schreckt dazu auch nicht davor zurück, Mateu in die Sache hineinzuziehen und ihn durch Erpressung zum Schmuggel der Fotos zu bewegen. *„Aber Francesc... Ich dachte, dass kein Leben für eine politische Partei geopfert werden sollte. Wir sind hier, weil die Nazis das Gegenteil behaupten, oder?“*⁵⁴², stellt dieser seine Überzeugung infrage. Er erkennt die Richtigkeit dieses Arguments, was aber nichts an seinem Plan ändert.

Und so wird sein riskanter Plan unter Missachtung der Todesgefahr durchgeführt und gelingt. Er bekommt jedoch die Konsequenzen seiner unumstößlichen Überzeugung zu spüren, als trotz der gelungenen Beweissicherung sein Vertrauter Rovira im Zuge der Durchführung von Bachmayer ermordet wird. Dieses Erlebnis erschüttert sein Gewissen und bringt ihn zur Verzweiflung: *„War sein Tod meine Schuld? Wenn ich ihn nicht um Hilfe gebeten hätte, wäre er vielleicht heute noch am Leben... Aber vielleicht braucht es auch keinen Grund, um in Mauthausen zu sterben. Was auch immer, es war das erste Mal seit meiner Ankunft im Lager, dass ich weinte.“*⁵⁴³ Dieser Ausdruck der Betroffenheit über den Tod eines Kameraden stellt den letzten Leidensweg unter dem System der Nationalsozialisten, das jeder menschlichen Moral entbehrt, dar. Auch Francisco ist schlussendlich darunter zerbrochen.

Es folgt die Befreiung und mit ihr das Inkrafttreten einer neuen moralischen Norm. Doch er muss erkennen, dass es nicht die seine und auch nicht die seines Kollektivs ist: *„Wir sind zum Tode verurteilt. [...] Die kommunistische Partei betrachtet alle, die die Lager überlebt haben, als Kollaborateure. [...] Laut Stalin war es unsere Pflicht, mit der Waffe in der Hand zu sterben. Überlebt zu haben hiess ein Verräter zu sein.“*⁵⁴⁴

⁵⁴² Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 61.

⁵⁴³ Ebenda, S. 79.

⁵⁴⁴ Ebenda, S. 87.

Auch während des Kriegsverbrecherprozesses scheint sich niemand um die Beweise der grauenhaften Taten in Mauthausen zu kümmern, lediglich für die Fotos, die Hauptkriegsverbrecher bei der Besichtigung des Lagers zeigen, besteht Interesse. Die von ihm geretteten Fotos dienten in der Tat als die Beweise, die er in ihnen gesehen hatte, doch in einem anderen Sinne, als es in Franciscos moralischer Überzeugung lag: *„Darum wollten sie die Fotos sehen! Nicht um der Welt unser Opfer zu zeigen... ..Sondern um einen Mann hinzurichten.“*⁵⁴⁵

Desillusioniert von der Missachtung seines moralischen Standpunktes durch das Gericht verfällt Francisco in Rage, worauf ihn Madame Vaillant-Couturier beruhigt und wieder sein Kämpferherz erweckt. *„Irgendwann wird jemand an unserer Geschichte interessiert sein! Und dann habe ich tausende Negative, wer weiss, eines Tages...“*⁵⁴⁶

Moralbewusstsein steht also während des gesamten Graphic Novels im Spannungsfeld der moralischen Norm der Gesellschaft, den moralischen Überzeugungen des Kollektivs der Spanier und Franciscos individuellen moralischen Handlungen. Es zeigt damit nicht nur das Konzentrationslager als Ort eines menschenfeindlichen Moralsystems, sondern auch die Auseinandersetzung mit den individuellen Überzeugungen innerhalb dieses Systems.

Abschließend bleibt noch die Frage, wer letztendlich die Perspektive der Figur Francisco Boix nachvollziehen kann, an den Fotografien interessiert ist und sie in einem Sinne versteht, der Franciscos Überzeugungen entspricht?

Der Leser.

⁵⁴⁵ Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 99.

⁵⁴⁶ Ebenda, S. 103.

6 Analyseergebnisse

Abschließend sollen in diesem Kapitel die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse des Analyseobjekts anhand von Leitfragen zusammenfassend dargestellt werden.

- Worum handelt es sich bei einem ‚Graphic Novel‘?

Das Analyseobjekt *Der Fotograf von Mauthausen* ist ein Werk der sequenziellen Kunst, die dem ‚Prinzip Bildgeschichte‘ zuzuordnen ist und abseits der Fachliteratur meist als ‚Comic‘ bezeichnet wird. Unter ‚Comics‘ werden Medien verstanden, bei denen sich Bild und Text in einer räumlichen Abfolge gegenseitig zur Sinnkonstruktion bedingen. Als solches weist es eine abgeschlossene Erzählung, eine ernste Thematik und eine Vermarktung im regulären Buchhandel auf. Es erfüllt somit die form- inhalts- und distributionsspezifischen Kriterien, um zu den ‚Graphic Novels‘, einer besonderen Form von Comics, gezählt zu werden.

Der Begriff ‚Graphic Novel‘ wurde von Will Eisner entwickelt, um sein 1978 erschienenes Werk *A Contract with God*⁵⁴⁷ von der Konkurrenz abzuheben und seinen erwachsenen Anspruch zu unterstreichen. In den 1980er-Jahren wurde dieser von Art Spiegelmans Werk *Maus*⁵⁴⁸ aufgegriffen, dessen autobiografische Auseinandersetzung mit den Zeitzeugnissen seines Vaters, eines Holocaustüberlebenden, den Begriff maßgeblich prägte. Mit *Maus*⁵⁴⁹ zeigte Spiegelman, „dass sich der Comic eines jeden Themas anzunehmen und es in adäquater Form zu verhandeln vermag.“⁵⁵⁰ Seitdem ist der Anteil an Graphic Novels unter den Comics konstant gestiegen, sodass der Großteil des Jahresumsatzes der Comicindustrie mittlerweile auf Graphic Novels entfällt.

Das Graphic Novel *Der Fotograf von Mauthausen* wurde 2017 in französischer Sprache bei dem traditionsreichen belgischen Verlag *Le Lombard* erstveröffentlicht⁵⁵¹ und erschien 2019 in deutscher Sprache bei dem österreichischen Verlag *bahoe books*⁵⁵². Es enthält 158 vollständig kolorierte Seiten, wobei 102 Seiten auf den literarischen Teil und 51 Seiten auf das historische Dossier entfallen.

⁵⁴⁷ Eisner, *A Contract with God*.

⁵⁴⁸ Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*.

⁵⁴⁹ Spiegelman, *The Complete Maus*.

⁵⁵⁰ Abel et al., *Comics und Graphic Novels*, S. 31.

⁵⁵¹ Rubio et al., *Le photographe de Mauthausen*.

⁵⁵² Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*.

- Welche Besonderheiten weist die Formebene auf?

Das Layout zeichnet sich durch eine klare Panelstruktur aus, die stellenweise von sich überschneidenden Panels oder Elementen ohne Panelrahmen aufgelockert wird. Die Panels können je nach Funktion verschiedene Größen und Formen annehmen und sich als Splash Panels über ganze Seiten erstrecken. Deren Perspektive kann dabei von Weit- bis Detailansicht zwischen sämtlichen Einstellungsgrößen variieren. Die Gedankensprünge zwischen den einzelnen Panels fallen dabei unterschiedlich aus, lediglich die Paralogie kommt kein einziges Mal vor. Hervorzuheben ist der Sprung ‚von Szene zu Szene‘, der den Pro- und Epilog mit der Haupthandlung verknüpft. Die Hintergründe zeigen entweder den handlungsrelevanten Raum oder werden als subjektive Hintergründe stellvertretend für Emotionen eingesetzt.

Die Szenen innerhalb des Konzentrationslagers sind in einem düsteren Graublau gehalten, das anfangs noch durch tiefes Schwarz kontrastiert wird, dann aber zunehmend verblasst. Die Szenen im Gerichtssaal wirken durch verwaschene Braun- und Grüntöne ebenfalls bedrückend. Demgegenüber stehen die Szenen außerhalb des Lagers, in denen satte Farben und starke Kontraste überwiegen. Figuren und Hintergründe sind in einem naturalistischen Stil gezeichnet. Die nachgezeichneten fotografischen Quellen des Erkennungsdienstes sind in schwarz-weißen Grautönen und einem realistischen Stil gehalten, wodurch sie sich von den übrigen Illustrationen merklich abheben und ihren besonderen Wirklichkeitsbezug betonen. Im historischen Dossier sind einige dieser fotografischen Quellen im Original abgedruckt, bei ihnen handelt es sich also um fotorealistische Darstellungen.

Bewegung wird durch dynamische Figurenpositionen und dezent eingesetzte Speedlines dargestellt, im Gegensatz zu fotografischen Schlieren findet sich auch ein Panel mit Fließlinien⁵⁵³. Form und Position der Panels deuten unterschiedliche Zeitabläufe an, so werden dynamische Abläufe mit schiefem Rahmen dargestellt.

Sämtliche Textformen des literarischen Teils sind in Majuskeln gehalten. Der heterodiegetische Erzähltext wird in Textboxen und homodiegetische Sprache in Sprechblasen angezeigt, wobei Fremdsprachen bis auf wenige Ausnahmen auf Deutsch wiedergegeben werden. Soundwords sind in der Nähe der Geräuschquelle zu finden, während auf Denkblasen verzichtet wird.

⁵⁵³ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 86.

- Welche Besonderheiten weist die narratologische Ebene auf?

Auf narratologischer Ebene macht sich eine starke interne Fokalisierung auf die Figur Francisco Boix bemerkbar. Selbst in Szenen, in denen er kein direkt Handlungsbeteiligter ist, wird auf Francisco als wahrnehmende Instanz hingewiesen. In seiner Figur ist auch der Monstrator, die bildlich darstellende Instanz, zu finden, die durch subjektive und halbsubjektive Perspektiven sowohl die Umgebung als auch sich selbst zeigen kann. Francisco ist auch der Reciter seiner Geschichte und treibt so die Handlung als interventionistischer, involvierter und zuverlässiger Erzähler voran. Stellenweise kann er auch Informationen bieten, die der Handlung vorgreifen, was darauf hindeutet, dass der Reciter im Pro- und Epilog zu verorten ist.

Als Rückblickender vermag es die Figur Francisco Boix auch, die Sequenzen der Haupthandlung zu organisieren und ist somit über weite Strecken auch der Narrator. Im Pro- und Epilog hingegen deutet sich ein heterodiegetischer Narrator an, der selbst kein Teil der dargestellten Welt ist. Erkennbar ist er an den blauen Textboxen und im Nachruf, der aufgrund des Todes des Monstrators Francisco Boix passenderweise als schwarzes Blind Image gestaltet ist. Es ist dieser heterodiegetische Narrator, der uns Francisco Boix vorstellt, um ihn seine Geschichte erzählen zu lassen, der uns von ihm verabschiedet und der schließlich seinen Nachruf gestaltet.

- Wie sind Geschichtsbild und Geschichtserzählung gestaltet?

Wie alle bildlichen Darstellungen stehen auch Geschichtscomics unter der Prämisse, dass sie abstrakte Elemente immer konkret darstellen müssen. Etwaige Leerstellen werden daher durch notwendigerweise fiktive Elemente gefüllt, wodurch das zugrundeliegende Geschichtsbild nicht als objektives, sondern als subjektives Geschichtsbild der Künstlerinnen und Künstler zu gelten hat. Durch die reichhaltige Bezugnahme auf die im historischen Dossier teilweise abgedruckten visuellen Quellen ist dieses Geschichtsbild im vorliegenden Fall relativ einfach zu entschlüsseln.

Das Graphic Novel thematisiert vergangene Ereignisse in Form einer Rückschau und ist daher retrospektiv. Gerichtsprozess, Exil und Tod werden als Folgewirkungen der Lagerhaft gezeigt, die Erzählung ist also temporal. Die Quellenbasis konzentriert sich um Zeugnisse aus spanischen Archiven, woraus sich die Selektivität ergibt. Die Konstruktivität zeigt sich durch den Fokus auf die Erlebnisse einer historischen Persönlichkeit, während andere als begriffliche Kollektive organisiert werden. Die Erzählung ist räumlich, zeitlich und thematisch begrenzt und daher als partiell zu bezeichnen.

Daraus ist zu schließen, dass die Erzählung alle fünf Merkmale einer Geschichtserzählung nach Pandel (2015) aufweist,⁵⁵⁴ weshalb auch eine Überprüfung auf historische Triftigkeit möglich ist. Als ‚historisch triftig‘ wird nicht unbedingt verstanden, dass sämtliche Elemente der Erzählung ausschließlich auf gesicherten, objektiven Fakten basieren, sondern vielmehr, dass diese Fakten plausibel mit fiktiven Elementen verbunden werden, die dem Forschungsstand zumindest nicht widersprechen. Um zu überprüfen, ob dies auch auf das Analyseobjekt zutrifft, wurde eine Analyse ausgewählter Sequenzen, bei denen die historische Triftigkeit infrage steht, anhand der Plausibilitäten des historischen Denkens nach Rüsen (2013) durchgeführt.⁵⁵⁵

Eine Analyse der Szene ‚Die Entstehung des Selbstbildnisses von Paul Ricken‘⁵⁵⁶ ergab, dass diese durch Bezugnahme auf eine einzige fotografische Quelle auf empirisch wackligen Beinen steht. Die der Szene zugrundeliegende Theorie, dass die Täterfotografien und deren Kontext unzuverlässige Quellen darstellen und dem Versuch einer Ästhetisierung des Todes unterlagen, wird hingegen die ganze Erzählung hindurch normativ transportiert und ergibt auch einen narrativen Sinn, der sich vor allem in der Lebensdienlichkeit der Theorie niederschlägt.

Die zweite fragliche Szene, ‚Das Fußballmatch‘⁵⁵⁷, basiert empirisch auf einem Augenzeugenbericht, weicht jedoch an einer entscheidenden Stelle von diesem ab: Anstatt mehrere Handlungsbeteiligte agieren zu lassen, wird ein Großteil der Handlung aus Gründen der Anschaulichkeit auf eine einzige Person, den fiktiven Charakter Mateu, verdichtet. Dessen so realisierter Handlungsspielraum widerspricht jedoch den beiden Theorien der allumfassenden Gefahr und der Bedeutung des Kollektivs, wodurch Empirie und Theorie in Konflikt mit der Wirkabsicht geraten und die narrative Plausibilität gestört wird. Die Reduktion der Handlungsbeteiligten kann unter Zuhilfenahme einiger weniger Annahmen durchschaut werden und wirkt sich in einem größeren narrativen Zusammenhang positiv auf das moralische Bewusstsein aus.

Da sich die beiden Szenen, deren historische Triftigkeit am kritischsten zu bewerten ist, gemäß der Plausibilitätskriterien unter Zuhilfenahme einiger weniger Annahmen entschlüsseln lassen, ist dem Graphic Novel im Gesamten eine historische Triftigkeit zu bescheinigen.

⁵⁵⁴ Vgl. Pandel, *Historisches Erzählen*, S. 75–90.

⁵⁵⁵ Vgl. Rüsen, *Historik*, S. 60–62.

⁵⁵⁶ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 63–67.

⁵⁵⁷ Vgl. ebenda, S. 70–78.

- Welcher Authentisierungsstrategien bedient sich das Werk?

Im Bereich der kontextuellen Authentisierungsstrategien ist zunächst der sich explizit als antifaschistisch positionierende Verlag *bahoe books* zu nennen. Die Rezensionen auf verschiedenen Plattformen heben vor allem den historischen Kontext hervor. Die Veröffentlichung wurde von mehreren namhaften Institutionen der Geschichtsaufarbeitung und Kulturförderung wie der KZ-Gedenkstätte Mauthausen unterstützt, wodurch die historische Authentizität nachhaltig unterstrichen wird.

Der Buchrückentext weist neben einer kurzen Inhaltsangabe auch eine paratextuelle Authentisierungsstrategie auf, die als Hinweis auf die zugrundeliegenden fotografischen Quellen und einer Auflistung der am historischen Dossier beteiligten Historikerinnen und Historiker realisiert wird. Das historische Dossier⁵⁵⁸ selbst bietet einen Überblick über verschiedene Aspekte der NS-Gewaltherrschaft, bildet ausgewählte Originalfotografien ab und stellt diese den nachgezeichneten Bildern des literarischen Teils gegenüber. Dabei wird die Herkunft der Quellen angegeben und ihre Verwendungsweise diskutiert. Diese selbstreflexive Thematisierung des eigenen Geschichtsbildes steigert die paratextuelle Authentizität des Graphic Novels.

Im literarischen Teil des Graphic Novels finden sich einige indirekte Zitate Franciscos, die den Kontextangaben der Fotos und seinen Aussagen im Hauptkriegsverbrecherprozess entnommen sind. Der Gerichtsprozess folgt fast wortwörtlich den überlieferten Protokollen, mit der Einschränkung, dass Francisco im Graphic Novel Ernst Kaltenbrunner statt Albert Speer identifiziert. Diese Abweichung ist der narrativen Kohärenz geschuldet, da Albert Speer in der Erzählung nicht vorgekommen ist. Es finden sich außerdem einige durch Augenzeugenberichte bestätigte Zitate der SS-Mannschaft und in die Narration eingebaute Kontexterklärungen, welche ebenfalls als textliche Authentisierungsstrategien zu verstehen sind.

Die wohl auffälligsten und wirkmächtigsten Authentisierungsstrategien finden sich auf visueller Ebene. Bereits auf der Titelseite findet sich eine genaue Rekonstruktion des Lagertors von Mauthausen, ein wiedererkennbarer Francisco Boix in Häftlingskleidung und die detailreich gestaltete Leica-Kamera des Erkennungsdienstes. Diese Genauigkeit der Rekonstruktion historischer Orte, Gegenstände und Personen durchzieht das ganze Werk und wird noch dadurch gesteigert, dass es sich auch bei den naturalistischen Darstellungen oft um nachgezeichnete Originalfotos handelt.

⁵⁵⁸ Vgl. Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 108–159.

Als zentrale Authentisierungsstrategie können jedenfalls die nachgezeichneten und direkt als solche erkennbaren Originalfotografien gelten, die sich unter anderem durch Grautöne und realistischen Stil von den übrigen Darstellungen abheben. Im Gegensatz zu den anderen Illustrationen stellen sie nicht nur Panels dar, sondern sind Teil der dargestellten Welt und können von den Personen in die Hand genommen werden. Die Narration beleuchtet ihren Entstehungskontext von beiden Seiten und stellt die offizielle Täterperspektive der Opferperspektive gegenüber. Dabei werden auch die Manipulationsversuche offengelegt und die vermeintlich objektive Bildaussage in Zweifel gezogen. Während die Gegendarstellungen zum offiziellen Kontext bei den Täterfotografien konsequent durchgezogen wird, ist dies bei dem Befreiungsfoto,⁵⁵⁹ das von Befreiern und Befreiten in Wahrheit erst zwei Tage später nachgestellt wurde, leider verabsäumt worden. Die Fotos behalten auch in nachgezeichneter Form ihre Aussagekraft, verlieren aber etwas von ihrem Schrecken und ermöglichen so eine Didaktisierung von Bildmaterial, das in seiner originalen Form im schulischen Kontext zu abstoßend wäre.

- Welcher Kategorie von Geschichtscomics ist das Werk zuzuordnen?

Um diese Frage zu beantworten, wurde ein eigenes Kategoriensystem erstellt:

I. Funnies

- Geschichtsgroteske
- Geschichtsparodie

II. Historisierender Comic

- Historisierende Imagination
- Historisierende Fiktion

III. Comic-Historienüberblick

- Epochencomic
- Sachcomic

IV. Comic-Historie

- Realgeschichtliche Comic-Nacherzählung
- Autorbezogene Comic-Historie

⁵⁵⁹ Vgl. Rubio et al., Der Fotograf von Mauthausen, S. 82–83.

In diesem Kategoriensystem ist *Der Fotograf von Mauthausen* als realgeschichtliche Comic-Nacherzählung zu verorten. Genauer gesagt handelt es sich um die realgeschichtliche Comic-Biografie von Francisco Boix. Sie zeichnet sich durch naturalistische bis fotorealistische Darstellungen, einem eindeutig erkennbaren Zeitabschnitt und einer quellenbasierten historischen Erzählung aus, die ihre Glaubwürdigkeit durch zahlreiche Authentisierungsstrategien belegt. Sie unterscheidet sich von der autorbezogenen Comic-Historie dadurch, dass das Quellenmaterial zwar von den Autoren zusammengetragen, jedoch nicht selbst erstellt wurde. Das Graphic Novel ist daher rekonstruierend in dem Sinne, als dass es einen vergangenen Sachverhalt nacherzählt, ohne dabei dem historischen Forschungsstand zu widersprechen.

- Welche geschichtsdidaktischen Kompetenzbereiche können damit gefördert werden?

Die verschiedenen Kategorien von Geschichtscomics wurden auf ihre Verwendungsmöglichkeiten in einem kompetenzorientierten Geschichtsunterricht laut österreichischem Lehrplan⁵⁶⁰ hin untersucht. Während die Verwendungsmöglichkeiten für andere Typen von Geschichtscomics unterschiedlich ausfallen, ist es der Comic-Historie möglich, sämtliche Kompetenzbereiche zu fördern.

Der Fotograf von Mauthausen kann im Unterricht dazu eingesetzt werden, historische Fragestellungen anhand von Kontext, Narration und Intention zu entwickeln. Im methodischen Bereich ermöglicht die Offenlegung und Reflexion der Quellen im historischen Dossier eine ausführliche De-Konstruktion, während die Geschichtserzählung zu komplex ist, um eine eigene Re-Konstruktion danach auszurichten. Ein Vergleich von literarischem Teil und historischem Dossier fördert jedenfalls die passive Re-Konstruktionskompetenz. Aufgrund der historisch triftigen Darstellung sowohl auf bildlicher als auch auf textlicher Ebene wird die Sachkompetenz des unmittelbaren Kontextes des Konzentrationslagers und des Gerichtsverfahrens gefördert, während der übergeordnete Kontext wie Struktur und Ursachen der nationalsozialistischen Verbrechen an der Menschlichkeit vom Graphic Novel selbst nicht vermittelt wird und daher durch Arbeitswissen ergänzt werden kann. Die subjektive Perspektive von Francisco Boix auf das Zeitgeschehen macht Zeitverläufe, Handlungsstrategien so-

⁵⁶⁰ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen.

wie Identitäts- und Alteritätserfahrungen nachvollziehbar und steigert im Abgleich mit den eigenen Erfahrungen die Orientierungskompetenz in Gegenwart und Zukunft.

- In welcher Weise werden die Dimensionen des Geschichtsbewusstseins angeregt?

Eine Analyse der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins nach Pandel (2017) zeigt,⁵⁶¹ dass sämtliche Dimensionen angeregt werden und in ständiger Wechselwirkung miteinander stehen.

Im Bereich des Temporalbewusstseins thematisiert *Der Fotograf von Mauthausen* einen Teilausschnitt des Themenkomplexes ‚Nationalsozialismus und Holocaust‘, dem im österreichischen Schulunterricht ein besonderer Stellenwert in Bezug auf die Orientierungsleistung zukommt. Innerhalb dessen werden zahlreiche Ereignisse aus dem Erlebnishorizont der Hauptfigur Francisco Boix dargestellt, wobei die Befreiung des Konzentrationslagers eine eindeutige Zäsur darstellt.

Die Dimension des Wirklichkeitsbewusstseins gestaltet sich bei Graphic Novels schon deshalb interessant, weil der Konstruktionscharakter der Erzählung durch die gezeichneten Bilder ständig offensichtlich ist. Durch den gezielten Einsatz der nachgezeichneten Originalfotografien gelingt es dem Analyseobjekt, die scheinbare Objektivität von Fotografien durch Kontext und Intention infragezustellen und gleichzeitig die eigene Verwendungsweise zu reflektieren. Diese Infragestellung der scheinbaren Wirklichkeit fotografischer Quellen ist ein unkonventioneller, kunstvoller und zentraler Beitrag des Graphic Novels zum Geschichtsbewusstsein.

In Bezug auf das Historizitätsbewusstsein lassen sich aus der Narration mehrere Prozesse ableiten, die alle der Zäsur des Zusammenbruchs der nationalsozialistischen Terrorherrschaft unterliegen. Durch diese werden Täter- und Opferrollen neu interpretiert, ohne sie gänzlich aufzuheben.

Das Identitätsbewusstsein wird insbesondere durch das deutsche Täterkollektiv und das spanische Opferkollektiv geprägt. Durch die gewählte Perspektive sollen sich Rezipienten mit dem spanischen Opferkollektiv identifizieren, wobei andere Opfergruppen nur am Rande thematisiert werden. Im Zuge der Erzählung wird der individuelle Konflikt Franciscos mit dem Kollektiv, dem er angehört, dargestellt und die undurchlässige Grenze zwischen Täter und Opfer als politisches Konstrukt entlarvt.

⁵⁶¹ Vgl. Pandel, *Geschichtsdidaktik*, 137-150.

Die Dimension des politischen Bewusstseins wird vom Überlebenskampf der entrechteten Gefangenen gegen eine willkürlich mordende SS-Mannschaft in einem System der absoluten Ungleichheit bestimmt. Doch auch in diesem System ist es den als ‚staatenlos‘ deklarierten Spaniern möglich, eine politische Untergrundorganisation aufzubauen und im engen Rahmen ihres Handlungsspielraums aktiven Widerstand zu leisten. Die Zäsur der Befreiung kehrt die Machtverhältnisse um: Als Exilant in Frankreich ist Francisco zwar noch immer ‚staatenlos‘, die Veränderungen im politischen System geben ihm nun jedoch die Macht, die Verbrechen der SS anzuklagen.

Auf ökonomisch-sozialer Ebene wird Francisco zu Beginn des Graphic Novels mit dem Eintritt ins Konzentrationslager sämtlicher Besitztümer und seines gesellschaftlichen Status beraubt. Auch innerhalb des Lagers wird ihm anfangs nicht einmal das nötigste zum Überleben zugebilligt, was sich aber durch seine Aufnahme in eine politische Widerstandsorganisation und einer damit verbundenen Zuweisung zu einem anderen Arbeitsplatz etwas bessert. Damit hat er die Möglichkeiten, seinen Status innerhalb dieses Systems zu verbessern, bereits ausgeschöpft. Dass dieses System nur auf der Zuschreibung der Opferrolle durch die politische Macht basiert, wird beim Zusammenbruch dessen deutlich, der ihm auch wieder eine Rückkehr in das ökonomische und soziale Gefüge der Gesellschaft ermöglicht.

Das moralische Bewusstsein steht während des gesamten Graphic Novels im Spannungsfeld der moralischen Norm der Gesellschaft, den moralischen Überzeugungen des Kollektivs der Spanier und Franciscos individuellen moralischen Handlungen. Das Konzentrationslager wird als Ort einer menschenfeindlichen Moral gezeigt, innerhalb dessen das Kollektiv der Spanier um ihre eigenen Vorstellungen kämpft. Als Franciscos Überzeugungen in Konflikt mit denen des Kollektivs gerät, entscheidet er sich für seine eigenen und tritt individuell dafür ein. Als das unmoralische System um sie herum schließlich zusammenbricht, muss sowohl das Kollektiv als auch das Individuum feststellen, dass die neue gesellschaftliche Moral nicht der ihren entspricht. Diese ständige Auseinandersetzung des Hauptprotagonisten mit seinen eigenen und den ihn umgebenden moralischen Überzeugungen in einem menschenfeindlichen Normsystem stellt einen weiteren zentralen Beitrag des Graphic Novels zu den Dimensionen des Geschichtsbewusstseins dar.

7 Conclusio

Der Einsatz von Comics und Graphic Novels stellt eine Randerscheinung im österreichischen Schulunterricht dar. Zu Unrecht, denn diese Kunstform verfügt über reichhaltige Formspezifika, die in ihren komplexen Wirkzusammenhängen eine vielseitige Verwendungsweise ermöglichen. Von der Dekonstruktion ihrer Wirkabsichten und Wertevorstellungen über die Analyse text- und bildsprachlicher Elemente zur einfachen Motivationshilfe ist ihr zweckmäßiger Einsatz nur eine Frage des Unterrichtsziels. Dies gilt insbesondere für den Geschichtsunterricht, da es Comics vermögen, abstrakte historische Konzepte in eine visuell ansprechende Narration zu verwandeln und auf eine subjektiv empfindbare Ebene herunterzubrechen.

Da die Art und Weise des Bezugs auf Geschichte in den unterschiedlichen Kategorien von Geschichtscomics höchst unterschiedlich ausfällt, mag die Auswahl je nach Unterrichtszweck sorgfältig getroffen sein: So reicht es für eine gute Comic-Historie nicht, historische Sachverhalte sinngemäß darzustellen und ihre Authentizität durch Wirklichkeitsbeteuerungen hervorzukehren. Vielmehr muss sie sich ihrer Position an der Schnittstelle zwischen Fakt und Fiktion bewusst sein und in Bezug auf Historienbilder und Narration nachvollziehbar und entschlüsselbar, kurz triftig, sein.

Ich glaube, dass die Schwierigkeiten bei Auswahl und Bewertung nach dem jeweiligen Verwendungszweck neben der Stereotypisierung als unseriöses Medium einen großen Teil zu dem Schattendasein beitragen, das Comics im Geschichtsunterricht fristen. Um diese Schwierigkeiten zu konkretisieren, nehmen wir das Analyseobjekt *Der Fotograf von Mauthausen* als Beispiel: Zu Beginn der Arbeit habe ich noch gedacht, seine Stärke würde in der Darstellung der historischen Sachverhalte und Quellen liegen, die es aufgreift und dadurch Lernen über ‚Nationalsozialismus und Holocaust‘ ermöglichen würde. Im Zuge der Analyse hat sich jedoch herausgestellt, dass es für diese Themen weder die zugrundeliegenden Strukturen aufzeigt noch kontextuelle Erklärungen bietet. Seine Stärke liegt vielmehr in der Einnahme einer subjektiven Opferperspektive auf die Täterperspektive, der konstanten Hinterfragung der scheinbaren Objektivität von Fotografien und der Konfrontation mit moralischen Überzeugungen des Individuums und Kollektivs in einem System, das die Vernichtung selektierter Menschen zur moralischen Norm erklärt hat.

Graphic Novels können daher weder Schulbuchtexte noch strukturelles Geschichtslernen und schon gar keinen Gedenkstättenbesuch ersetzen. Sie können diese aber sehr wohl durch eine subjektive und ästhetische Perspektive sinnvoll ergänzen. Für den mit historischem Wissen bereits ausgestatteten Leser bietet *Der Fotograf von Mauthausen* jedenfalls eine wahre Fundgrube an Details: Von den zahlreichen Bildzitate über die Darstellung historischer Persönlichkeiten zu den Anspielungen auf spezifische Sachverhalte regen diese Elemente die Verknüpfung mit bereits Gelerntem oder noch zu Lernendem an. Das Verhältnis von Fakt und Fiktion gestaltet sich dabei als nachvollziehbar und ist durch das historische Dossier leicht entschlüsselbar. *Der Fotograf von Mauthausen* lässt sich daher auf vielfältige Weise im Geschichtsunterricht einsetzen. Welche historischen Kompetenzbereiche konkret gefördert werden sollen, ist lediglich eine Frage der Zielsetzung.

Im Gegensatz zu Fotografien und Filmen rufen gezeichnete Bilder keine automatische Suggestion von Wirklichkeit hervor, sie müssen vielmehr den Wirklichkeitsbezug durch Authentisierungsstrategien erst erzeugen. Die zentrale Authentisierungsstrategie, nachgezeichnete Fotografien direkt in die Narration einzubauen und ihren Bedeutungskontext zu hinterfragen, ist besonders gut gelungen. Sie weisen dadurch gleichzeitig auf ihren Quellenbezug und Konstruktionscharakter hin. Schließlich ist es genau diese Gleichzeitigkeit von Quelle und Konstruktion, die uns ein Annähern an das Verstehen von historischer Wahrheit durch Worte und Bilder ermöglicht und uns ein Verstehen von Wahrheit ohne Erleben verunmöglicht.

„Sie sprechen von ‚Wahrheit‘, aber was ist Wahrheit, Francisco?“

„Die Wahrheit ist, was in diesen Lagern geschah. [...]“

„Sie werden uns zuhören, aber... Sie werden uns wohl nie verstehen können. [...] Weil es keine Worte und keine Bilder geben kann, welche die Menschen verstehen lassen können, was sie nicht selbst erlebt haben. Sicher, als Fotografen können wir die Realität auf einem Film festhalten. Aber wir können niemals den Menschen die Atmosphäre zeigen, den Geruch, das Sonnenlicht... Oder in unserem Fall, die Hölle, die wir durchgestanden haben.“

„[...] Früher oder später werden sich die Dinge ändern, sie werden verstehen. Wenn nicht, wird sich die Geschichte wiederholen.“⁵⁶²

⁵⁶² Rubio et al., *Der Fotograf von Mauthausen*, S. 102–103.

8 Verzeichnis

8.1 Literaturverzeichnis

Abel, Julia/Klein, Christian (Hrsg.), Comics und Graphic Novels: Eine Einführung, Stuttgart, 2016.

Adlard, Charlie/Gaudio, Stefano et al., The Walking Dead: Volume 31: The Rotten Core, Beverly Hills, 2019.

Ammerer, Heinrich/Kühberger, Christoph/Brzobohaty, Hannes, Medium: Comic, in: Heinrich Ammerer/Elfriede Windischbauer (Hrsg.), Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung. Diagnoseaufgaben mit Bildern, Wien 2011.

Ammerer, Heinrich/Windischbauer, Elfriede (Hrsg.), Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung: Diagnoseaufgaben mit Bildern, Wien, 2011.

Baetens, Jan/Frey, Hugo, The graphic novel: An introduction, Cambridge, 2015.

Barricelli, Michele, Schüler erzählen Geschichte: Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht, Schwalbach, 2014.

Bedürftig, Friedemann/Kalenbach, Dieter, Hitler, Hamburg, 1995, 2. veränderte Ausgabe.

Beekman, Peter, Rare, maar ware Commentaren, in: Volk en Vaderland, vom 30. 1. 1942.

Behringer, Marco, Der Holocaust in Sprechblasen: Erinnerung im Comic, Marburg, 2009.

Bergmann, Klaus, Hitler im Comic: Bedenken und ein Ratschlag, in: Geschichte Lernen 37 (1994).

Bermejo, Benito/Moser-Kroiss, Judith, Francisco Boix, der Fotograf von Mauthausen, 2007, 1. Aufl.

Borries, Bodo von, Zwischen „Genuss“ und „Ekel“: Ästhetik und Emotionalität als konstitutive Momente historischen Lernens, Schwalbach/Ts., 2014.

Browne, Dik/Browne, Chris, Hägar the Horrible. Comic-Strip-Reihe, New York, 1973 – heute.

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen: Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, Fassung vom 01.09.2018.

Bundesministerium für Inneres (BMI), Das sichtbare Unfassbare: Fotografien vom Konzentrationslager Mauthausen, Wien, 2005, 2. Aufl.

Busch, Wilhelm, Max und Moritz: eine Bubengeschichte in 7 Streichen, München, 1865.

Bütow, Antje, Kunst-Zitate = Comic-Kunst, in: Geschichte Lernen 37 (1994).

Caniff, Milton/Wunder, George, Terry and the Pirates. Comic-Strip-Reihe, New York, 1934 – 1973.

Carlo della Corte, I Fumetti: Enciclopedia Popolare Mondadori, Mailand, 1961.

Charlier, Jean-Michel/Giraud, Jean et al., Blueberry. Comicreihe, Paris/Brüssel, 1963 – heute.

Chute, Hillary L., Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form, Cambridge, Mass, 2016.

Colon, Ernie/Jacobson, Sid, Das Leben von Anne Frank: Eine Biografie, Hamburg, 2018.

Constante, Mariano, Republicanos aragoneses en los campos nazis, Zaragoza, 2000.

Dargaud, Georges (Hrsg.), Phenix: revue internationale de la bande dessinée, Paris, 1966 – 1977.

Demantowsky, Marko, Geschichtsbild, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Dirks, Rudolph et al., The Katzenjammer Kids. Comic-Strip-Reihe, New York, 1897 – 2006.

Disney, Walt/Smith, Win/Gottfredson, Floyd et al., Mickey Mouse. Comic-Strip-Reihe, Los Angeles/Burbank, 1930 – 1995.

Dittmar, Jakob F., Comic-Analyse, Köln, 2017, 2., überarbeitete Auflage.

Donat, Sascha, Darstellungsprinzipien, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Dorothea Oechslin, Von Reflexion bis Persuasion - wenn der Sachcomic mehr will als informieren: Resultate einer Begleitstudie zu *Hotnights*, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hrsg.), Wissen durch Bilder, Bielefeld 2014, 1. Aufl.

Dudenredaktion, „Streifen“ auf Duden online,
<https://www.duden.de/rechtschreibung/Streifen> [10.12.2020].

Duncan, Randy/Smith, Matthew J./Levitz, Paul, The power of comics: History, form and culture, London/New York, 2009.

Dupuis, Jean et al. (Hrsg.), Le Journal de Spirou. Comicmagazin, Marcinelle, 1938 – heute.

Eisner, Will, A Contract with God: And other Tenement Stories, New York, 1978.

Eisner, Will, Graphic storytelling and visual narrative: Principles and practices from the legendary cartoonist, New York, 2008.

Ewert, Jeanne C., Reading Visual Narrative: Art Spiegelman's „Maus“, in: Narrative 1 (2000) 8.

Forest, Jean-Claude, Barbarella. Comicreihe, Paris, 1962 – 1964.

Foster, Hal/Maxon, Rex et al., Tarzan of the Apes. Comic-Strip-Reihe, New York, 1929 – 2002.

Foster, Hal et al., Prince Valiant. Comic-Strip-Reihe, New York, 1937 – heute.

Franquin, André et al., Marsupilami. Comicreihe, Marcinelle/Monaco, 1952 – heute.

Gibbons, Dave/Moore, Alan, Watchmen, New York, 2019.

Gosciny, René/Uderzo, Albert/Charlier, Jean-Michel et al. (Hrsg.), Pilote. Comicmagazin, Paris, 1959 – 1989.

Gosciny, René/Uderzo, Albert et al., Astérix. Comicreihe, Paris, 1959 – heute.

Griep, Milton, Comics and graphic novel sales top \$1.2 Billion in 2019,
<https://icv2.com/articles/markets/view/46094/comics-graphic-novel-sales-top-1-2-billion-2019> [10.12.2020].

- Griep, Milton, Top 500 graphic novels 2019, <https://icv2.com/articles/markets/view/44987/top-500-graphic-novels-2019> [10.12.2020].
- Grigorieff, Vladimir/Bruxelles, Abdel de, Israel und Palästina: Zwei Völker, die miteinander leben müssen, Berlin, 2018.
- Groensteen, Thierry, The system of comics, Jackson, 2007, 1st ed.
- Groensteen, Thierry/Miller, Ann, Comics and Narration, Jackson, 2013.
- Grünwald, Dietrich (Hrsg.), Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung, Bochum u.a, 2010, 1. Aufl.
- Gsell, Heide, ZeugInnen Jehovas im KZ-Mauthausen: Widerstand aus religiöser Überzeugung, in: Isabella Girstmair/Andreas Baumgartner (Hrsg.), Allein in der Tat ist die Freiheit. Widerstand gegen den Nationalsozialismus aus religiöser Motivation 2009.
- Guibert, Emmanuel/Lefèvre, Didier/Lemerancier, Frédéric, Der Fotograf, Zürich, 2015.
- Gundermann, Christine, Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts, 2017, 2. Aufl.
- Gundermann, Christine, Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird, in: Erwin Feyersinger/Hans-Joachim Backe/Julia Eckel/Jan-Noël Thon/Véronique Sina (Hrsg.), Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung, Berlin/Boston 2018.
- Hergé, Les Aventures de Tintin, reporter du „Petit Vingtième“, au Congo, Brüssel, 1931.
- Hergé et al., Les Aventures de Tintin. Comicreihe, Brüssel/Tournai, 1929 – 1976.
- Hillenbach, Anne, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hrsg.), Wissen durch Bilder, Bielefeld 2014, 1. Aufl.
- Hoffmann, Heinrich, Lustige Geschichten und drollige Bilder für Kinder von 3–6 Jahren, Frankfurt am Main, 1845.
- Horaczek, Nina, „Was mochts denn da fia an Bahö?“, in: Falter 41a (2019).
- Iwerks, Ub/Disney, Walt, Steamboat Willie. Zeichentrickfilm, 1928.

- Klein, Erich, Wissenschaftliche Bücher aus Österreich, https://www.falter.at/heureka/20191113/--wissenschaftliche-buecher-aus-oesterreich/_a714dd207e [10.12.2020].
- Koch, Heiko, Rezension: „Der Fotograf von Mauthausen“, <http://antifra.blog.rosalux.de/rezension-der-fotograf-von-mauthausen/> [10.12.2020].
- Körper, Andreas/Schreiber, Waltraud/Schöner, Alexander (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens: Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried, 2007.
- Krigstein, Bernard, Master Race, in: Impact No. 1 (1955).
- Kühberger, Christoph, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen: Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Innsbruck, 2015, 3. Auflage.
- Kurtzman, Harvey/Feldstein, Al/Meglin, Nick et al. (Hrsg.), MAD Magazine. Comicmagazin, New York, 1952 – heute.
- Lamnek, Siegfried, Qualitative Sozialforschung: Lehrbuch, Weinheim, 2005.
- Leblanc, Raymond/Sinave, André (Hrsg.), Le Journal de Tintin. Comicmagazin, Brüssel, 1946 – 1993.
- Magnussen, Anne/Christiansen, Hans-Christian (Hrsg.), Comics & culture: Analytical and theoretical approaches to comics, Copenhagen, 2000.
- Maris, Merrill de/Gottfredson, Floyd et al., Mickey Mouse. Comicreihe, Los Angeles/Burbank, 1941 – 2017.
- Matyus, Stephan, Francisco Boix, https://www.gedenkstaettenforum.de/uploads/media/GedRund160_11-20.pdf 11.2.2021.
- Mayring, Philipp, Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, Wieselburg.
- Mayring, Philipp, Neuere Entwicklungen in der qualitativen Forschung und der Qualitativen Inhaltsanalyse, in: Philipp Mayring/Michaela Gläser-Zikuda (Hrsg.), Die Praxis der Qualitativen Inhaltsanalyse, Weinheim 2008, 2. Aufl.
- Mayring, Philipp/Hurst, Alfred, Qualitative Inhaltsanalyse, in: Lothar Mikos/Claudia Wegener (Hrsg.), Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz 2017, 2., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage.

McCay, Winsor, Little Nemo in Slumberland. Comicreihe, New York, 1905 – 1914.

McCay, Winsor, Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics. Zeichentrickfilm, 1911.

McCloud, Scott, Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst, Hamburg, 2001, Veränd. Neuausg.

Miedl, Magdalena, Graphic Novel über den Retter der Bilder, <https://orf.at/stories/3137600/> [10.12.2020].

Morris/Gosciny, René et al., Lucky Luke. Comicreihe, Marcinelle, 1946 – heute.

Mounajed, René, Geschichte in Sequenzen: Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht, Frankfurt a.M, 2009, 1st, New ed.

Mouvement jeunes communistes de France (Hrsg.), Vaillant: Le Jeune Patriote. Comicmagazin, Paris, 1942 – 1969.

Munier, Gerald, Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart. Zugl.: Bielefeld, Univ., Diss., 2000, Hannover, 2000.

Näpel, Oliver, Das Fremde als Argument: Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic. Zugl.: Münster (Westfalen), Univ., Diss., 2003, Frankfurt am Main, 2011.

Nowlan, Philip Francis/Calkins, Dick/Keaton, Russel et al., Buck Rogers. Comic-Strip-Reihe, New York, 1929 – 1967.

Nünning, Vera/Nünning, Ansgar (Hrsg.), Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse: Ansätze, Grundlagen, Modellanalysen, Stuttgart, 2010.

Oswalt, Vadim, Geschichtsdidaktische Forschung, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Outcault, Richard Felton, Origin of a New Species, in: New York World, vom 18. 11. 1864.

Outcault, Richard Felton, The Yellow Kid and His New Phonograph, in: New York Journal, vom 25. 10. 1896.

Outcault, Richard Felton/Luks, George, Yellow Kid. Comic-Strip-Reihe, New York, 1895 – 1898.

Pandel, Hans-Jürgen, Comicliteratur und Geschichte: Gezeichnete Narrativität, gedeutete Geschichte und die Ästhetik des Geschichtsbewußtseins, in: Geschichte Lernen (1994) 37.

Pandel, Hans-Jürgen, Bildinterpretation: Die Bildquelle im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts., 2008.

Pandel, Hans-Jürgen, Geschichte, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen, Geschichtsbewusstsein, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen, Geschichtskultur, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.), Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2009, 2. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen, Geschichtsunterricht nach PISA: Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula, Schwalbach/Ts., 2014, 3. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen, Historisches Erzählen: Narrativität im Geschichtsunterricht, Schwalbach, 2015, 2. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen, Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis, Schwalbach/Ts., 2017, 2. Aufl.

Pandel, Hans-Jürgen/Schneider, Gerhard (Hrsg.), Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts., 2010, 5., erw. Aufl.

Pazmiño, Victor E./Hayward, Alfred E./Godwin, Frank et al., Famous Funnies No. 1: 100 Comics and Games-Puzzles-Magic, Waterbury, 1934.

Peyo et al., Les Schtroumpfs. Comicreihe, Marcinelle, 1958 – heute.

Pieper, Sven, Geschichte im Comic, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider (Hrsg.), Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber 1997, 5., überarbeitete Auflage.

Ranke, Leopold von, Vorlesungseinleitungen, München, 1975.

Ribbens, Kees, Picturing anti-Semitism in the Nazi-occupied Netherlands: anti-Jewish stereotyping in a racist Second World War comic strip, in: *Journal of Modern Jewish Studies* 17 (2018) 1, S. 8–23.

Römer, Thomas/Bischoff, Léonie, *Die Geschichte der Bibel: Und die Erfindung des Monotheismus*, Berlin, 2019.

Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *Le photographe de Mauthausen*, Brüssel, 2017.

Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *El fotógrafo de Mauthausen*, Barcelona, 2018.

Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *Il fotografo di Mauthausen*, Mailand, 2018.

Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *The photographer of Mauthausen*, Paris, 2018.

Rubio, Salva/Colombo, Pedro J./Landa, Aintzane, *Der Fotograf von Mauthausen*, Wien, 2019, 1. Auflage.

Rüsen, Jörn, *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*, Köln/Weimar/Wien, 2013.

Rüsen, Jörn, *Geschichte denken: Erläuterungen zur Historik*, Bochum, 2020.

Sacco, Joe, *Goražde: Safe Area*, Seattle, 2000.

Sacco, Joe, *Palestine*, Seattle, 2001.

Sacco, Joe/Said, Edward/Götting, Waltraud, *Palästina*, Zürich, 2009.

Sacco, Joe/Schuler, Christoph, *Bosnien*, Zürich, 2010.

Sauer, Michael, *Bilder im Geschichtsunterricht*, Seelze, 2007, 3. Auflage.

Sauer, Michael, *Geschichte unterrichten: Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*, Seelze, 2013, 11. Aufl.

Schiemann, Jons Marek, *Comic-Besprechung - Der Fotograf von Mauthausen*, http://www.splashcomics.de/php/rezensionen/rezension/27460/der_fotograf_von_mauthausen [10.12.2020].

Schikowski, Klaus, *Der Comic: Geschichte, Stile, Künstler*, Ditzingen, 2018, Durchgesehene und aktualisierte Ausgabe.

Schöner, Alexander, Kompetenzbereich historische Sachkompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried 2007.

Schreiber, Waltraud, Kompetenzbereich historische Methodenkompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried 2007.

Schreiber, Waltraud, Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenzen, in: Andreas Körber/Waltraud Schreiber/Alexander Schöner (Hrsg.), Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, Neuried 2007.

Schreiber, Waltraud/Mebus, Sylvia, Durchblicken: Dekonstruktion von Schulbüchern, Neuried, 2006, 2., überarb. und aktualisierte Aufl.

Schüwer, Martin, Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Zugl.: Gießen, Univ., Diss., 2006, Trier, 2008.

Screech, Matthew, Masters of the ninth art: Bandes dessinées and Franco-Belgian identity, Liverpool, 2005.

Shuster, Joe/Siegel, Jerry/Fleming, Homer et al., Action Comics No. 1, New York, 1938.

Simon, Joe/Kirby, Jack, Captain America Comics No. 1, New York, 1941.

Spiegelman, Art, Maus: A Survivor's Tale: My Father bleeds History, New York, 1986.

Spiegelman, Art, The Complete Maus: A Survivor's Tale, New York, 1994.

Spiegelman, Art, In the Shadow of No Towers, New York, 2004.

Spiegelman, Art, Die vollständige Maus: Die Geschichte eines Überlebenden, Frankfurt am Main, Mai 2017, 11. Auflage.

Spiegelman, Art/Green, Justin/Crumb, Robert et al., Funny Animals, San Francisco, 1972.

Spiegelman, Art/Heckmann, Andreas, MetaMaus: Art Spiegelman gibt Einblick in „Maus“, seinem modernen Klassiker, Frankfurt am Main, 2012.

Tamás, Gáspár, Wie Angela Merkel den Mauerfall verschwitzte, in: BILD-Zeitung, vom 09. 11. 2014.

Tardi, Jacques, C'était la guerre des tranchées, Tournai, 1993.

Tardi, Jacques, Moi, René Tardi, prisonnier de guerre au Stalag II-B. Comicreihe, Tournai, 2012 – 2018.

Tardi, Jacques, Grabenkrieg, Zürich, 2013, 2. Aufl.

Töpffer, Rodolphe, Histoire de Monsieur Jabot, Genf, 1831.

Trippó, Sándor, Zeitgeschichte in Comics: Inszenierung historischer Authentizität in der Graphic Novel „Grenzfall“ (2011), in: Johanna Backes/Zoltán Szendi (Hrsg.), Jahrbuch der ungarischen Germanistik 2014, Budapest/Bonn 2015.

Way, Gerard/Bá, Gabriel et al., The Umbrella Academy: Apocalypse Suite, Milwaukee, 2008.

Winkler, Paul et al. (Hrsg.), Le Journal de Mickey. Comicmagazin, Paris, 1934 – heute.

8.2 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Schema der stilisierenden Abstraktion nach McCloud (2001).....	40
Abbildung 2: Schema der stilisierenden Abstraktion im Analyseobjekt.....	52
Abbildung 3: Bildzitat ‚Wiener Graben‘ im Analyseobjekt und in Original	93

8.3 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Das Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse.....	13
Tabelle 2: Das Kategoriensystem von Geschichtscomics	101

Abstract auf Deutsch

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Comics und Graphic Novels aus dem Standpunkt der Fachdidaktik Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung. Im Zentrum der Untersuchung steht das Verhältnis von Fakt und Fiktion in Geschichte darstellenden Comics im Allgemeinen und dem Analyseobjekt *Der Fotograf von Mauthausen* im Speziellen. Dazu wurde eine qualitative Inhaltsanalyse anhand der Analyseeinheiten ‚Geschichtsdarstellung‘, ‚Geschichtskompetenz‘ und ‚Geschichtsbewusstsein‘ durchgeführt. Das Analyseobjekt bietet eine triftige Geschichtserzählung, reichhaltige Authentisierungsstrategien, Fördermöglichkeiten in sämtlichen historischen Kompetenzbereichen und eine Anregung des Geschichtsbewusstseins, insbesondere der Dimensionen des Wirklichkeitsbewusstseins und des moralischen Bewusstseins. Demnach eignet sich *Der Fotograf von Mauthausen* für einen Einsatz im Geschichtsunterricht zum Themenkomplex ‚Nationalsozialismus und Holocaust‘.

Abstract in English

This work focuses on comics and graphic novels from the perspective of the didactics of history, social studies and political education. The study centers around the relation between fact and fiction in comics depicting history in general and particularly the object of analysis *The Photographer of Mauthausen*. For this purpose, a qualitative content analysis was conducted based on the categorization into the units ‘historical narrative’, ‘historical competence’ and ‘historical thinking’. The object of analysis offers a cogent historical narrative, rich authentication strategies, a possibility of competence development in all historical competence areas and a stimulation of historical thinking, especially in the dimensions of reality awareness and ethical awareness. Accordingly, *The Photographer of Mauthausen* is suitable for use in history lessons on the topic of ‘National Socialism and Holocaust’.