

Das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der NS-Thematik in den Werken Flughunde von Ulli Lust, Heimat von Nora Krug und Irmina von Barbara Yelin

Kovačević, Ankica

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:759552>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-02**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Universität Zagreb

Philosophische Fakultät

Abteilung für Germanistik

Das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der NS-Thematik in den
Werken *Flughunde* von Ulli Lust, *Heimat* von Nora Krug und *Irmina* von
Barbara Yelin

Diplomarbeit

Studentin: Ankica Kovačević

Mentorin: Dr. Milka Čar Prijić, Prof.

Zagreb, Oktober 2022

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Graphic Novel: Ein Versuch der Definition.....	5
2.1. Was ist die Graphic Novel?	6
2.2. Abgrenzung zwischen Comics und Graphic Novels	8
3. Entstehungsgeschichte der Graphic Novel.....	9
3.1. Herkunft des Comics und der Graphic Novel	9
3.2. Von Superheldencomics zur <i>Maus</i> – der Anfang der Graphic Novel	11
3.3. Die Graphic Novel heute	13
4. Anweisungen für das Lesen der Graphic Novels	14
4.1. Wie ist die Sprache der Graphic Novels zu verstehen?.....	14
4.2. Die Bauelemente der Graphic Novels	16
4.3. Die Aufgabe des Lesers	18
5. Die Graphic Novel als historische Fiktion	19
5.1. Wichtige Termini der Geschichtsuntersuchung im 21. Jahrhundert	19
5.2. Entwicklung der Graphic Novels im Rahmen der historischen Fiktion	22
5.3. Besonderheit der historischen Graphic Novels in Deutschland	24
6. Das Potenzial der Graphic Novels für Darstellung der Geschichte	27
7. Analyse der Werke	33
7.1. <i>Flughunde</i>	34
7.1.1. Inhaltliche Analyse	34
7.1.2. Strukturelle Analyse.....	36
7.2. <i>Heimat</i>	40
7.2.1. Inhaltliche Analyse	40
7.2.2. Strukturelle Analyse.....	42
7.3. <i>Irmina</i>	45
7.3.1. Inhaltliche Analyse	45
7.3.2. Strukturelle Analyse.....	46
8. Schlussfolgerung	49
9. Literaturverzeichnis.....	52

1. Einleitung

Die Menschen des 21. Jahrhunderts leben in einem visuellen Zeitalter. Film, Fotografie, Google-Bilder, Videospiele, Werbungen im Fernsehen, Internet oder einfach auf der Straße – die Augen werden einer Bilderflut ausgesetzt, der man schwer entweichen kann. Warum würde man es überhaupt versuchen? Bilder sind meistens angenehm, sagen mehr als tausend Worte, machen langweiliges Material interessant und erlauben eine schnelle Konsumierung vom Inhalt. Über die Vor- und Nachteile der Dominanz des Visuellen wurde viel erzählt, diskutiert und geschrieben, doch viele Argumente lassen sich mit einem Phänomen beschreiben – Instagram. Eine Plattform, eine Fotocollage oder ein Beweis des menschlichen Versuches, ihre Erlebnisse zu verewigen. Instagram wie auch andere sozialen Netzwerke, bieten Menschen die Möglichkeit, sich auszudrücken und Bilder, bzw. Fotos sind dabei ein beliebtes Medium der Selbstäußerung. Die Erinnerungen werden meistens von Fotofiltern bearbeitet, damit sie vom Publikum besser aufgenommen werden. Wenn man die trughaften Bilder mit genauso trughaften geschriebenen Aussagen stützt, wird es immer schwerer, Lüge von Wahrheit zu unterscheiden, weswegen immer wieder daran erinnert wird, dass die Highlights, die man im Internet sieht, nie der Wahrheit, bzw. Wirklichkeit dahinter entsprechen. Dieser Exkurs in die vertraute Welt der visuellen Netzwerke soll die Aufmerksamkeit auf drei wichtige Ausgangspunkte der vorliegenden Analyse richten – das Visuelle hat starke Ausdruckskraft (1), die in der Kombination mit Geschriebenen gestärkt wird (2), wobei jede Information kritisch aufgenommen werden muss (3).

Mit ähnlichen Fragen beschäftigt sich die Geschichtsschreibung. Wie kann die Wahrheit objektiv dargestellt werden, wenn jede menschlich produzierte Information immer an ihre subjektive Perspektive gebunden ist? Erlauben Bilder einen besseren Einblick in das Objektive? Nur eines ist klar – die Menschen wollen die eigenen Erinnerungen verewigen. Auf der Suche nach dem idealen Medium für diesen Aufwand wird mit Medien experimentiert, sodass die neuen Medien entstehen und die alten verändert werden, damit sie den neuen Erwartungen des visuellen Zeitalters entsprechen. Es wird von der „visuellen Alphabetisierung“ gesprochen (engl. visual literacy) (Burmack, 2008 nach Evans, 2021, S. 252). Um den modernen Menschen von dem visuellen Analphabetismus zu befreien, muss er schon in der Schule lernen, mit Bildern und Wörtern kritisch umzugehen. Auch müsste er von den Vorurteilen befreit werden, die aussagen, dass Bilder nicht in die „ernsten“ Bücher gehören. Die Anpassung des herkömmlichen Buches an die Erwartungen der neuen

Alphabetisierung erlaubt sein Überleben im digitalen Zeitalter (Tabachnick, 2017), weswegen die neuen Gattungen wie Graphic Novels sich einer immer größeren Beliebtheit erfreuen. Einige erkennen in der Graphic Novel sogar den Grund für das Überleben des Buchmarktes, da „kein anderes Buchformat ausgenommen der E-Books, einen größeren Boom erlebt hat“ (Platthaus, 2010 nach Herscher, 2016, S. 1). Die Graphic Novel wird als die Nachfolgerin des Postmodernismus gesehen, bzw. als ein Genre, das „Experimentierung mit dem Format und der Thematik“ erlaubt (Herscher, 2016, S. 1). Da die Graphic Novel stets mit Comics in Verbindung gesetzt wird, besteht die Gefahr, dass diese Gattung nicht als ein seriöses Medium verstanden wird, sondern als Entertainment für Kinder. Weil solche Vorurteile immer noch in den Köpfen einiger Menschen lauern, wird die Graphic Novel immer wieder kritisch hinterfragt. Andererseits sucht die moderne Welt die Objektivität der Geschichtsschreibung mit neuen Methoden zu erreichen, weswegen sich auch die Graphic Novel dieser Problematik stellt. Da die Graphic Novel als eine relativ neue Spielerin dieses Spielfeld betritt, führte ihr Beitritt zu großen Polemiken, sodass viele Fragen gestellt werden, die für das Thema dieser Diplomarbeit von Bedeutung sind und hier genannt werden sollen:

- Erlaubt die Graphic Novel einen seriösen Umgang mit schweren Themen?
- Kann die Behandlung seriöser Themen im Graphic Novel-Format als Banalisierung der Probleme gesehen werden?
- Führt eine solche Praxis zur Gefühllosigkeit der Betroffenen gegenüber? (Evans, 2021, S. 242).

Das Ziel dieser Diplomarbeit ist zu zeigen, welches Potenzial die Graphic Novel für die Behandlung seriöser Themen hat und zwar am Beispiel des Umganges mit der deutschen Geschichte bzw. mit der historischen Epoche des Nationalsozialismus. Dieses traumatische Kapitel der deutschen Geschichte erscheint als das gemeinsame Thema in den neueren deutschen Graphic Novels der Autorinnen Ulli Lust, Nora Krug und Barbara Yelin, die den Korpus dieser Arbeit ausmachen.

Die ersten drei Kapitel dienen der Annäherung an das Medium. Im ersten Kapitel wird die Graphic Novel als ein Medium definiert, das mit dem Comic gleichgesetzt werden kann, eine Kombination von Schrift und Bild darstellt und nicht selten als ein fabrizierter Begriff benutzt wird, damit der Comic besser verkauft werden kann. Im zweiten Kapitel wird eine Zusammenfassung der Entstehungsgeschichte der Graphic Novel unternommen, wobei der besondere Fokus auf ihre angloamerikanische Tradition gelegt wird. Der dritte Teil

beschäftigt sich mit den Bauelementen der Graphic Novels, die verstanden werden müssen, um ein ungestörtes Leseerlebnis zu haben, wobei besondere Aufmerksamkeit der aktiven Rolle des Lesers gegeben wird, dessen Zusammenarbeit wichtig ist, damit die Botschaft des Werkes übertragen werden kann.

Nach der Vorstellung des Mediums lehnen sich die nächsten drei Kapitel an die konkrete Frage nach dem Potenzial der Graphic Novels für die Darstellung seriöser Themen am Beispiel der ausgewählten Werke. Im vierten Kapitel werden die wichtigsten Termini definiert, die bei der Beschäftigung mit der deutschen Geschichte und der Weltgeschichte benutzt werden. Auch wird auf die Rolle der Graphic Novel in dieser Tradition aufmerksam gemacht, besonders im deutschen Kontext. Im fünften Kapitel wird auf das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der seriösen historischen Themen eingegangen, welches letztendlich im sechsten Kapitel mit der Analyse der konkreten Werke gezeigt wird – Ulli Lust *Flughunde* (2013), Nora Krug *Heimat* (2018) und Barbara Yelin *Irmina* (2014).

2. Graphic Novel: Ein Versuch der Definition

Die Stärke der visuellen Sprache und ihr vorteilhafter Beitrag zu den geschriebenen literarischen Werken stößt auf großes Interesse schon in der späten Viktorianischen Periode (1870-1900), da der Rationalismus starken Kritiken ausgesetzt wird und das Interesse für Mystik und Romantik wächst, weswegen das Rationale durch das Metaphorische und Bildhafte ersetzt wird. Genauso wichtig für die Affirmation der visuellen Sprache war die Entwicklung der Fotografie, deren Einfluss die Künstler zu Novitäten bewegte, sodass z. B. Maler realistische Bilder durch impressionistische ersetzen (Tabachnick, 2010).

Obwohl die Graphic Novel als eine Kombination der geschriebenen und visuellen Sprache dieser Vorstellung entspricht, wird sie nicht mit dem gleichen akademischen Interesse aufgenommen. Die Graphic Novel wird meistens als eine Subkategorie des Comics verstanden, wobei „die Auseinandersetzung mit der Entstehungsgeschichte, Semantik und Ästhetik des Comics im angloamerikanischen Raum erst in den 1990er-Jahren ins Leben gerufen wird“, obwohl gerade in Angloamerika der Comic den größten Boom erlebte (Herscher, 2016, S. 31). Den Grund für die mangelhafte Auseinandersetzung mit dem Comic und der Graphic Novel sucht Cohn (2012) in der dualen Natur dieser Phänomene. Obwohl viele Autoren Comics als Sprache verstehen, erinnert Cohn darauf, dass Comics keine Sprache sind, sondern eine Kombination der geschriebenen und visuellen Sprache, weswegen

sie als ein komplexes soziales Produkt nicht mit üblichen linguistischen Praxen erklärt werden können. Als Folge dieser Vernachlässigung stehen viele Fragen über Phänomene rund um die Graphic Novel immer noch offen, weswegen auch die entscheidenden Fragen über die Definition des Terminus und die Klassifikation auf der Strecke geblieben sind. Dennoch lässt sich ein Versuch der Emanzipation der Graphic Novel in der neueren Gattungsgeschichte beobachten, da die Auseinandersetzung mit der Klassifikation der Graphic Novels „nach 2010 ein beliebtes Thema vieler Essays, Artikel und Monographien“ geworden ist (Herscher, 2016, S. 2).

Im folgenden Kapitel wird eine Definition des Terminus Graphic Novel unternommen, die zweifach erfolgen wird. Erstens wird die Graphic Novel auf dem Spektrum unterschiedlicher Termini positioniert, die nicht selten als Synonyme benutzt werden. Dabei wird beantwortet, ob die Graphic Novel als Kommunikationskanal, Genre, Form oder Medium verstanden werden soll und wie die Graphic Novel, je nach der Positionierung auf diesem Spektrum definiert wird. Zweitens wird eine Abgrenzung zwischen Comic und Graphic Novel unternommen, da sie immer wieder in der gleichen Diskussion auftreten.

2.1. Was ist die Graphic Novel?

Nach Lippitz (2014, S. 9) soll jeder Text nach folgenden Kriterien analysiert werden: Plattform, Form, Typ und Funktion. Nach dem Sender-Empfänger-Modell von Claude E. Shannon und Warren Weaver übermittle die sendende Person eine Botschaft an den Empfänger über einen Kanal (Shannon und Weaver, 1971 nach Lippitz, 2014). Der Kanal wird als eine Plattform verstanden, die dabei hilft, die codierte Nachricht (Comic/Graphic Novel) zu verbreiten. Im Normalfall spielt Papier die Rolle des Kanals, obwohl Comics/Graphic Novels immer öfters im Digitalformat erscheinen (Lippitz, 2014). Dementsprechend wird nach Lippitz der Kanal mit der Plattform gleichgesetzt, da die Plattform für das fertige physische Produkt steht. Weiterhin steht die Form für die Techniken, die bei der Entstehung des Werkes benutzt wurden – wurde das Werk mit der Hand oder am Computer geschrieben, wurde mit Tinte oder mit Bleistift gezeichnet? Während die ersten zwei Kategorien die Oberfläche betreffen, kommt die Kategorie des Texttyps mit unterschiedlichen Regeln, Erwartungen und Restriktionen (z. B. Gedicht, Roman, Graphic Novel) vor. Da der Autor den Comic als Medium definiert, ist festzuschließen, dass nach seiner Interpretation die Kategorie der Texttypen für das Medium steht. Darüber hinaus sieht er den Comic als Sammelbegriff für andere möglichen Plattformen, was heißt, dass sich

Comics und Graphic Novels nur in ihrer physischen Form unterscheiden (z. B. Comics werden serialisiert, während Graphic Novels als dicke Bücher erscheinen). Letztendlich werden die Texte nach ihren Funktionen analysiert. Während ein Storyboard für einen Film einem Comic ähnelt, ist das Storyboard im Unterschied zum Comic eine Erläuterung des Drehbuchs bzw. seine bildliche Darstellung und dient dieser Funktion. Dabei werden Style und Genre als unwichtig für die Frage der Klassifikation erwähnt. Die gleichen Texttypen/Medien können in unterschiedlichen Stilen geschrieben werden (z. B. realistisch oder abstrakt) und treten als verschiedene Genres auf, die er als Bündel von Regeln rund um das Thema der Comics/Graphic Novels versteht (z. B. Western, Horror, Noir), da jedes Genre bestimmte Erwartungen im Themenbereich an den Autoren setzt. Herscher (2016) unternimmt eine ähnliche Aufteilung, wobei seine Kategorie der Form als eine Kombination von Lippitzs (2014) Plattform und Form verstanden werden kann und für alle physischen Elemente steht – Qualität des Papiers, Seitenzahl, Bucheinband, aber auch für die Fragen der Distribution wie Zielgruppe, Anzahl der Kopien, da der Terminus erst im Gebiet des Marketings benutzt wurde. Genau wie Lippitz (2014) versteht Herscher (2016) Comics als Medium und stellt sich gegen eine strenge Trennung zwischen Graphic Novels und Comics, da sie der gleichen „Grammatik“ der visuellen Sprache unterordnet sind.

Nach dieser Logik wird die Graphic Novel als ein Medium verstanden, das eng an den Comic gebunden ist. Dieses Fazit entspricht einer großen Menge von Definitionen. Sie werden in drei Hauptgedanken reflektiert, angefangen mit der Definition des großen amerikanischen Comic-Künstlers und -Theoretikers Scott McCloud:

- Das Medium des Comics ist ein Träger von unterschiedlichen Ideen und Bildern (Trends, Genre, Style, Themen) (McCloud, 1994, S. 6).
- Die Graphic Novel (genauso wie der Comic) ist eine Hybridform des visuellen und gedruckten Textes (Cromer und Clark, 2007, S. 577).
- Die Graphic Novel ist ein Marketingbegriff aus der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, benutzt mit der Absicht, Comics besser zu verkaufen (Chute, 2008, S. 453).

Damit wird Comic als ein Medium verstanden, das mit Graphic Novels gleichgesetzt werden kann, eine Kombination von Schrift und Bild darstellt und nicht selten als ein fabrizierter Begriff benutzt wird, damit der Comic besser verkauft werden kann. Diese Gedanken werden in Folge der Diplomarbeit weiter ausgearbeitet.

2.2. Abgrenzung zwischen Comics und Graphic Novels

Die Graphic Novel wurde als ein Hybridmedium definiert, das immer wieder in die Verbindung mit Comics gesetzt wird. Daraufaufgehend unterscheidet Campbell (2007 nach Singh, 2019, S. 25/) vier Nutzvarianten des Begriffes: (1) Graphic Novel als Synonym für Comic, (2) Graphic Novel als Format (z. B. Hardcover anstatt Softcover Comics), (3) ein Comic der Länge einer Prosanovelle und (4) Graphic Novel als selbstständiges Medium.

Beim Versuch, die Graphic Novel als selbstständiges Medium vom Comic zu trennen, wird oft auf die folgenden sechs Kriterien aufgegriffen (Herscher, 2016, S. 32): Länge, Serialisierung, Seriosität, Authentizität, Kindlichkeit (engl. cartoonicity) und Komplexität. Graphic Novels sind länger als Comics, weswegen sie mehr Raum für Charakterisierung oder Atmosphäre zulassen. Sie werden als ein fertiges Produkt publiziert und nicht serialisiert. In der Graphic Novel werden seriöse Themen behandelt, da sie für Erwachsene geschrieben wurden und viele dieser Themen spiegeln die Realität wider (z. B. Autobiografien). Während der Art-Stil in Comics kindlich ist und viele Emotionen und Bewegungen übertrieben werden, hat die Graphic Novel einen seriöseren und realistischen Zeichenstil. Das Problem bei diesen Kategorien ist, dass nicht alle Graphic Novels den angeführten Erwartung entsprechen. Es gibt viele Ausnahmen, so z. B. gilt Will Eisners *Ein Vertrag mit Gott* (engl. *A Contract with God*, 1978) als die Graphic Novel, die den Begriff bekannt gemacht hat, aber sie war keinesfalls eine lange Geschichte (Herscher, 2016). Als einzige relevante Kategorie sieht Herscher (2016) die Komplexität, die nicht durch die Menge von Material definiert wird, sondern die komplexe Verbindung von Bild und Text, die zugleich eine aktive Rolle des Lesers fordert.

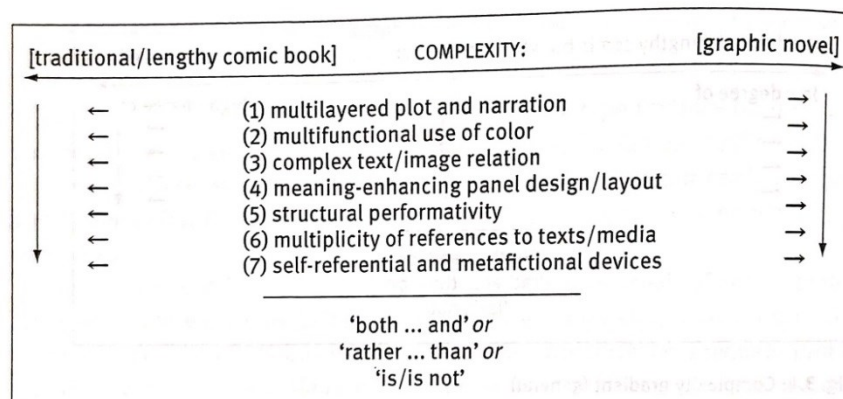


Bild 1: Komplexität als Unterscheidungselement zwischen Comics und Graphic Novels

Quelle: Herscher, A. (2016). *Reading Graphic Novels: Genre and narration*. Berlin, Boston: De Gruyter, S. 56.

Wenn man trotz der verschwommenen Abgrenzungslinien versucht, Comics und Graphic Novels zu trennen, trägt man dazu bei, dass der Kanon der Literatur als ein „System von Gewinnern und Verlierern“ aufgebaut wird (Beaty in Tabachnick, 2017, S. 187), was dazu führen könnte, dass viele außerordentlichen Werke nie ins Lampenlicht treten. Herscher (2016) ist der Meinung, dass man nach den Regeln der Prototypensemantik an das Problem herangehen sollte, die besagt, dass die Mitglieder einer Kategorie nie alle Attribute besitzen müssen, dabei aber jedes Mitglied mehr oder weniger dem Prototyp ähneln kann. Die Graphic Novel wird nicht nur als ein Versuch angesehen, sich vom Comic ungerecht zu trennen, der Terminus wird auch von anderen Seiten angegriffen. Als „Novel“ bezeichnet, wird von einem novellenähnlichen Gebilde eine gewisse Länge und eine gewisse Fiktionalität erwartet. Viele Graphic Novels werden jedoch als realitätsnahe Werke geschrieben. Indem sie mit einer Novelle verglichen werden, kann eine falsche Vorstellung vom Medium entwickelt werden (Tabachnick, 2017), genauso wie die schon erwähnte *novellen*-Länge nicht immer vorhanden sein muss. Einige Autoren benutzen den Begriff grafisches Narrativ (engl. graphic narrative) anstatt der Graphic Novel, um aufmerksam zu machen, dass die Graphic Novel nie nach festen Regeln geschrieben werden muss (Chute, 2008).

In der folgenden Arbeit wird der Terminus Graphic Novel benutzt und als ein Medium verstanden, das ähnlichen Regeln der visuellen Sprache folgt wie Comics, sich von ihnen nur mit seiner Komplexität unterscheidet, da die Graphic Novel stets eine aktive Rolle des Lesers erwartet und zum Denken bewegt.

3. Entstehungsgeschichte der Graphic Novel

3.1. Herkunft des Comics und der Graphic Novel

Nach Herscher (2016) ist es schwer, die Geschichte der Graphic Novels zu schreiben, da viele Texte, die heute als Graphic Novel bezeichnet werden, unter anderen Namen erschienen sind, weswegen die Geschichten des Comics und der Graphic Novels eng miteinander verflochten sind und auch nicht streng getrennt werden sollten. Die Anfänge des Comics sucht man schon in der prähistorischen Höhlenmalerei und in ägyptischen Hieroglyphen, die Abbildungen des menschlichen Alltags in einer comicartigen Form zeigen, da die gegenübergestellten Bilder eine Abfolge von Geschehnissen erzählen (Singh, 2019). England des 18. Jahrhunderts stellt eine wichtige Epoche in der Entstehungsgeschichte des Comics dar (Tabachnick, 2017). Einer der wichtigsten Namen dieser Epoche ist der englische Schriftsteller Laurence Sterne und sein zwischen den Jahren 1759 und 1767 entstandener

Roman *Leben und Ansichten von Tristram Shandy* (engl. *The Life and Opinions of Tristram Shandy*). Die Bedeutung dieses Werkes liegt nicht nur darin, dass Bilder ein Teil dieses Romans waren, sondern in der Natur der Bilder, die nicht nur als ein Begleitmaterial dienten, sondern als Ergänzung zum Text: Bild und Text waren gleich wichtig für das Verständnis des Werkes. Der nächste Schritt wird vom Schweizer Pädagogen, Schriftsteller und Comic-Autor Rodolphe Töpffer gemacht, der als „Vater des modernen Comics“ in der westlichen Tradition zählt (Fingerroth, 2008 nach Lippitz, 2014, S. 19). Sein Werk *Die Lieben von Monsieur Vieux Bois* (frz. *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*) gezeichnet im Jahr 1827 und veröffentlicht 1837, wird zum erstbekanntesten Comic. Der Comic-Stil wird danach weiter europaweit in Magazinen verbreitet – *Le Charivari* in Frankreich, *Punch und Judy* in England, *Max und Moritz* in Deutschland und letztendlich findet er sein Publikum in den USA, wo die ersten amerikanischen Comics zwischen den Jahren 1890 und 1930 entstehen und meistens als billiges Entertainment für Kinder und Immigranten gesehen werden und nur wenige erlaubte Themen zulassen (Tabachnick, 2017).

Die Verbreitung des Comics in den USA verdankt sich Richard F. Outcaults *Hogan's Alley* (1859-1898), der in den *New York Journal* publiziert wurde (Lippitz, 2014). Im amerikanischen Kontext ist auch der amerikanische Künstler und Autor Lynd Kendall Ward interessant, der wortlose Geschichten mit seiner Holzschnittkunst erzählte und als einer der Vorläufer der Comics/Graphic Novels zählt (Singh, 2019). Letztendlich rückt der Comic ins Lampenlicht und gehört seit Mitte des 20. Jahrhunderts zum Mainstream (Singh, 2019). Beim verfolgen der Entstehungsgeschichte des Comics und seiner jüngeren Schwester (Graphic Novel) stößt man immer wieder auf die Entwicklungsgeschichte in den USA, da dort die wichtigsten Werke, die mittlerweile als Klassiker zählen, entstanden sind. Gerade in den USA verbreitet sich nach der großen Wirtschaftskrise (Große Depression), die 1929 anfang, der Superhelden-Comic als ein Versuch, Hoffnung für die Massen zu verbreiten. Die großen Superhelden, die im großen Maße aus der Feder der Marvel und DC Autoren entstanden sind, angefangen mit Superman im Jahr 1938, erfreuen sich großer Popularität auch im 21. Jahrhundert und entfachen das Interesse für den Comic/die Graphic Novel (Tabachnick, 2017).

Obwohl die Entstehung der Graphic Novel und ihre moderne Geschichte aus den schon erwähnten Gründen aus der angloamerikanischen Perspektive erfolgen wird, muss erwähnt werden, dass die europäische Geschichte ähnlich erfolgt und auf keinen Fall von der amerikanischen isoliert ist (Lippitz, 2014). Die Dominanz des amerikanischen Comics kann

auch der Sprache verdankt werden, weswegen viele Autoren, besonders aus den skandinavischen Ländern in den 1920er Jahren wortlose Comics schrieben, um international wettbewerbsfähig zu bleiben (Lefèvre, 2010 nach Lippitz, 2014). Während die Superhelden in der amerikanischen Comicwelt dominierten, lassen sich folgende Themen im europäischen Comic finden: Abenteuercomics im realistischen Stil gezeichnet, lustige Abenteuercomics, Comics im Karikatur-Stil, Comics mit Tieren und Satirencomics (Lippitz, 2014, S. 21). Dass die europäische von der amerikanischen Tradition nicht trennbar ist, zeigen viele amerikanische Comics, die aus der Feder von Autoren geschrieben sind, die europäische Wurzeln haben: Autoren mit deutschen Wurzeln (Lyonel Feininger), italienische Autoren, die nach Amerika auswanderten (Hugo Pratt) oder viele britische Autoren, die einen starken Einfluss auf die amerikanische Tradition haben (Neil Gaiman, Dave Gibbons, Alan Moore usw.) (Lippitz, 2014).

3.2. Von Superheldencomics zur *Maus* – der Anfang der Graphic Novel

Große gesellschaftliche und historische Krisen wie die Große Depression, die Taten des US-amerikanischen Mobsters Al Capone und der Zweite Weltkrieg verbreiteten Verzweiflung, sodass ein Kontext entstanden ist, in dem die großen Superhelden wie Superman, Batman oder Captain America die Menschen vom Unheil ablenkten (Tabachnick, 2017). Nach dem Zweiten Weltkrieg bevorzugte man leichtere kriegsferne Themen wie Science-Fiction oder Liebe. Die Superhelden-Comics wurden meistens von männlichen Jugendlichen gelesen (Herscher, 2016).

Da sie an Kinder gerichtet waren und zumeist Superhelden darstellten, die sich gewaltsam den Bösen gegenüberstellen, entstand die Comic-Opposition, die sich um die Jugend sorgte. Der deutsch-amerikanische Psychiater Fredric Wertham publizierte 1954 das Buch *Verführung der Unschuldigen* (engl. *Seduction of the Innocent*), welches die Comics als jugendgefährlich und verbrechenanstiftend anprangerte und zur Einführung des Comics Code im Jahr 1954 führte, der für eine Liste von Regeln im Rahmen der Selbstkontrolle der Comics von der Vereinigung US-amerikanischer Comicverleger stand – Comics Magazine Association of America (Tabachnick, 2017). Als Opposition der Zäsur entstanden Comix, eine Reihe von satirischen Werken, die innovativ und politisch kritisch waren (Sabin, 1996 nach Herscher, 2016). Die Comix standen für alles Radikale – Horror, übertriebenes Blutvergießen, Sadismus und Masochismus (Duncan und Smith, 2009 nach Herscher, 2016). Diese Extreme wurden toleriert, da Comix für die Erwachsenen geschrieben wurden und sich

von Comics trennen wollten. Wegen ihrer oppositionellen Natur wurden sie in kleineren Underground-Shops verkauft, wo sie neben Drogen und Alkohol standen. Zum wichtigsten Autor der Underground-Comics-Bewegung zählt der US-amerikanische Künstler Robert Crumb und Herausgeber des Zap Comix.

1973 kam es zum Crash der Underground-Szene, da der Oberste Gerichtshof der Vereinigten Staaten den Gemeinschaftsstandard (engl. community standard doctrine) bei der Analyse von Werken einführte, sodass alle Verkäufer von vulgären Werken gerichtlich bestraft werden konnten (Herscher, 2016). Viele große Werke überlebten und wurden weiter als „alternative Comics“ in den 1980er Jahren verkauft, die nichts Weiteres als eine Fortsetzung der Comix-Tradition waren (Tabachnick, 2017). Marketingtricks waren sehr wichtig für die Distribution des Comics, der kämpfen musste, um seinen Platz in Buchgeschäften zu gewinnen. Will Eisners Werk *Ein Vertrag mit Gott* (engl. *A Contract with God*, 1978) wird vom Autor eine Graphic Novel genannt, da er der Meinung war, dass Comics schwere und realitätsnahe Themen behandeln sollten, weshalb er sein Werk vom Mainstream trennen wollte (Tabachnick, 2017). Obwohl Will Eisner auf den Terminus Graphic Novel aufmerksam gemacht hat, wurde er schon 1964 von Richard Kyle benutzt und später vom amerikanischen Comic-Verleger und Schriftsteller Bill Spicer in seinem Fanzine *Graphic Story Magazine* (1967-1974) (Lippitz, 2014). Während Will Eisner für die Verbreitung des Terminus verantwortlich ist, gilt Art Spiegelmans *Maus* (1980-1991) als das Werk, das eine Reihe von Autoren inspiriert hat und bewiesen hat, dass Graphic Novels durchaus seriöse Themen behandeln können, sodass er der erste Comic-Autor war, der mit einem Pulitzer-Preis ausgezeichnet war und sein Werk auch weiterhin als eine der besten Graphic Novels gesehen wird (Herscher, 2016). Weitere Werke, die zur Beliebtheit der Graphic Novels beigetragen haben, sind Frank Millers *Batman – Die Rückkehr des Dunklen Ritters* (engl. *Batman: The Dark Knight Returns*, 1986) und Alan Moores *Watchmen* (1986/87), die trotz ihrer Superhelden-Thematik eine Bewegung in die komplexere Richtung machen, u. a. deswegen, weil die ehemaligen Comic-Leser jetzt erwachsen waren (Herscher, 2016). Die Protagonisten wurden zu Antihelden, die keine übernatürliche Stärke besitzen, sondern ganz normale und moralisch graue Menschen darstellen (Lippitz, 2014). In der Periode zwischen 1980 und 1990 genießen die Graphic Novels demnach ihre erste goldene Periode, in der sie zum Mainstream wurden und demnach nicht mehr versteckt verkauft werden mussten (Herscher, 2016).

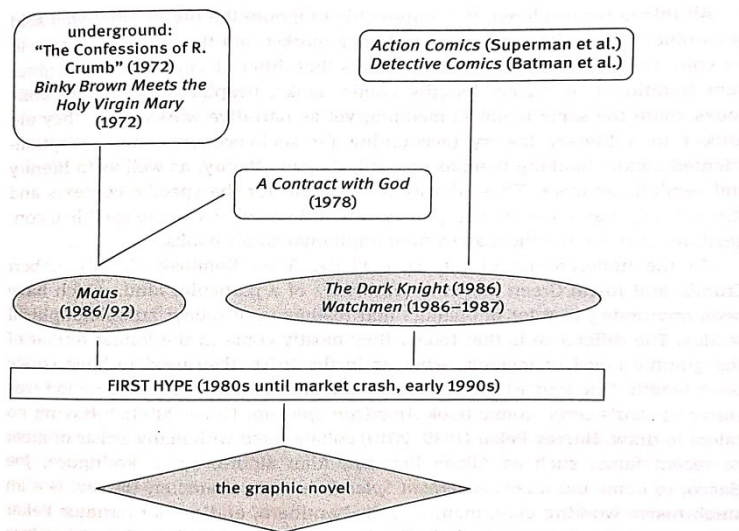


Bild 2: Die bedeutendsten Graphic Novels in der Entstehungsgeschichte des Genres

Quelle: Herscher, A. (2016). Reading Graphic Novels: Genre and narration. Berlin, Boston: De Gruyter , S. 17.

3.3. Die Graphic Novel heute

Ihre zweite goldene Epoche erlebt die Graphic Novel nach 2000 (Herscher, 2016). Seit 2004 verkaufen Mainstream-Verleger Graphic Novels und nach der Statistik von der amerikanischen Fachzeitschrift für Buchverlage, Buchhändler, Bibliothekare und Literaturagenten *Publishers Weekly* aus 2005 machen die Graphic Novels ein Drittel aller verkauften Comics (Herscher, 2016) aus. Tabachnick (2017, S. 2) unterscheidet drei Gründe für die wachsende Beliebtheit der Graphic Novels: (1) menschliche Lesegewohnheiten werden der modernen Welt angepasst, die eine Vorliebe für das Visuelle hat (Internet, PowerPoint, Film, Fernsehen) und einen schnellen Umgang mit dem Stoff erwartet, (2) die einzigartige Kombination von Schrift und Bild erlaubt viel mehr Freiheit und Innovation, dabei sind sie besonders wirkungsvoll, da Bild und Schrift alleine nicht die gleiche Stärke entfalten können, (3) viele eindrucksvolle Werke werden heutzutage nur in der Graphic Novel-Form publiziert. Darüber hinaus erkannte die Filmindustrie die Beliebtheit und Besonderheit der Graphic Novels, sodass die ersten Batman-Filme schon 1989 zu sehen sind (Tabachnick, 2017), wobei gerade elektronische Medien die wichtigste Rolle im neuen Zeitalter spielen. Wie schon erwähnt, kann dieser Übergang vom Buch zur Graphic Novel als eine graduelle und ganz natürliche Anpassung des Buches an die Erwartungen des neuen Zeitalters betrachtet werden. Außer der Entertainmentindustrie werden auch andere Projekte unternommen, um den Leser mit den Graphic Novels bekannt zu machen. So unternimmt die

amerikanische Organisation für die internationale Förderung der Bibliotheken *American Library Association* (ALA) Projekte, Vorlesungen und auch einen Graphic Novel-Symposium 2002 (Herscher, 2016, S.22).

Die Untersuchungen im Rahmen der Graphic Novel Forschung werden neuerdings dem Potenzial der Graphic Novels im schulischen Kontext gewidmet. Diese Verbindung wird in Folge der Diplomarbeit näher erklärt. Jimenez und Meyer (2016) sind der Meinung, dass der Fokus dieser Untersuchungen meistens auf der Verbindung von Graphic Novels und größerer Lesemotivation steht, wobei weitere wichtige Phänomene ignoriert werden. Sie sind der Meinung, dass es zu wenige Untersuchungen gibt, die zu verstehen versuchen, wie der Leser mit der Graphic Novel umgeht.

4. Anweisungen für das Lesen der Graphic Novels

4.1. Wie ist die Sprache der Graphic Novels zu verstehen?

Die Kombination von Schrift und Bild erwartet eine andere Herangehensweise als der geschriebene Text. Wenn man davon ausgeht, dass Menschen mit Lauten, Körperbewegungen und grafischen Referenzen (als Bild oder Wort) kommunizieren, dann werden die ausgesprochenen Laute als gesprochene Sprache verstanden, Körperbewegungen werden zur Gebärdensprache und nach Cohn (2012) wird die strukturierte Anwendung der Bilder in Comics zur visuellen Sprache. Diese wird seiner Meinung nach wie die anderen Anwendungen der Sprache durch Übung und Ausbildung gelernt. Demnach ist festzuschließen, dass die visuelle Sprache nicht von Natur aus gegeben ist, sondern als eine Schöpfung der Menschen entstanden ist, sodass sie auch einer gewissen Grammatik unterliegt. Nach Cohn (2012) liegt der größte Unterschied zwischen der gesprochenen Sprache und ihrer schriftlichen Wiedergabe in der statischen Natur der schriftlichen Sprache. Die aktive gesprochene Sprache hängt vom zeitlichen und räumlichen Kontext ab, sodass ihre Formulierung dem Kontext angepasst werden kann, wobei falsche oder unverständliche Informationen verändert, erweitert oder erklärt werden können, weswegen die gesprochene Sprache viel flexibler ist und neue Formulierungen erlaubt. Die statische geschriebene Sprache muss in ihrer fertigen Form dem Leser verständlich sein, ohne dass dabei weitere Erklärungen gebraucht werden, ausgenommen der abstrakten Werke, die der Autor mit dieser Absicht schreibt.

Die visuelle Sprache wird demnach nach den Regeln der Gestaltprinzipien organisiert (Cohn, 2012). Diese Theorie des deutschen Psychologen May Wertheimer erklärt, wie das menschliche Gehirn visuelle Informationen versteht und ordnet. Das Visuelle muss so präsentiert werden, dass der Mensch die Bilder erkennen kann. So entwickelt zum Beispiel der britische Konzeptkünstler Stephen Willats eine Theorie der „akzeptierbaren“ und „unüblichen“ Linien. Ein Beweis der Abhängigkeit der visuellen Gebilde voneinander sind die Sprechblasen, die als übliches Element in Comics/Graphic Novels bei der Darstellung von Gesprächen auftauchen. Da sie eine klare Funktion haben, tauchen sie nur in gewissen Kontexten und können nicht alleine stehen, weswegen sie mit gebundenen Morphemen verglichen werden können (Cohn, 2012). Festzuschließen ist, dass die visuelle Sprache kein von Natur gegebenes, sondern ein soziokulturelles Produkt ist, weshalb die visuellen Darstellungen je nach Kontext und Kultur anders aussehen können (Cohn, 2012).

Da die visuelle Sprache grammatikartigen Regeln folgt, wird sie auch im Kontext der Linguistik untersucht und zwar im Rahmen des Strukturalismus und der Semiotik (Cohn, 2012). Die Zeichentheorie wird hierbei in der Regel gebraucht, da der US-amerikanische Comic-Künstler und Theoretiker Scott McCloud, der Autor des bedeutendsten theoretischen Werkes über den Comic *Comics richtig lesen* (engl. *Understanding comics*, 1993), gerade mit der Zeichentheorie die visuelle Sprache des Comics erklärt (Singh, 2019). Wichtig ist zu erwähnen, dass Scott McCloud nicht zwischen Comics und Graphic Novels unterscheidet, sondern der Meinung ist, dass sie nach den gleichen Prinzipien organisiert sind. Scott McCloud lehnt sich an die Theorie des US-amerikanischen Semantikers Charles Santiago Sanders Pierce, der drei Arten von Zeichen unterscheidet: Ikon, Index und Symbol. Zusammengefasst steht Ikon für ein Zeichen, das dem Objekt am ähnlichsten ist (z. B. das Bild eines Apfels), Index für Zeichen, die direkt mit dem Objekt verbunden sind (z. B. Menschen unter Regenschirmen bedeuten, dass es angefangen hat zu regnen) und Symbole haben eine arbiträre Verbindung zum realen Objekt (z. B. weiße Fahne als Friedenszeichen)¹. Nach McCloud (1994) befinden sich die Bilder im Comic auf einem Spektrum zwischen der konkreten und abstrakten Darstellung. Konkrete Bilder stehen für die Ikonen, während abstrakte Bilder für Symbole stehen. Die schriftliche Sprache wird immer mit Symbolen wiedergegeben, da Buchstaben nur als ein geregeltes System von Zeichen, die für die Objekte in der menschlichen Sinnenwelt stehen, dienen. McCloud erwähnt außerdem, dass es wichtig

¹ Zusammenfassung der Theorie von Charles Santiago Sanders Pierce bzw. die Unterschiede zwischen Ikon, Index und Symbol: <https://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/bedeutung/icon01.php> (letzter Zugriff: 1.10.2022).

ist, die Abstraktheit der Bilder nicht als eine Schwäche zu sehen oder als einen Prozess der Vereinfachung komplexer Ideen. Den Prozess der visuellen Darstellung sieht er nicht als Elimination, sondern als einen Versuch, die Welt unter die Lupe zu nehmen. Beim Zeichnen muss der Autor-Künstler die wichtigsten Attribute der Objekte identifizieren und auf sie im Bilderformat aufmerksam machen. Nach McCloud führt das zur einer gewissen Universalität der Bildersprache. Dieses Argument wird später erörtert und verstanden als ein Beitrag zum Potenzial der Graphic Novels, die Darstellung komplexer und seriöser Themen zu unternehmen.

4.2. Die Bauelemente der Graphic Novels

Als die wichtigsten Elemente der visuellen Comic-Sprache, die wie bereits festgestellt, nach Gestaltprinzipien und der Zeichentheorie organisiert ist, unterscheidet Tabachnick (2017, S. 10): das Panel (dt. Tafel, Platte), die Sequenz, die Seite und das Narrativ. Das Panel sieht er als den kleinsten Teil des Comics, da das Panel ein Einzelbild in einer Sequenz ist. Der Autor hat die Aufgabe, die wichtigsten Geschehnisse in Einzelbildern darzustellen. Die visuelle Organisation des Panels hängt vom Comic-Rahmen ab. Der Rahmen ist nicht unbedeutend, da seine Größe und Form eine additive Rolle im Comic hat. Die Rahmen-Manipulation führt zum besseren Verständnis der Geschichte oder erlaubt mögliche Interpretation. Das Verständnis des Narrativs kann auch durch andere Elemente manipuliert werden. Mit dem Begriff „Mise-en Scène“ bezeichnet man die Totalität aller Elemente in einem Panel – Dialoge, Charaktere, Hintergründe, Farbauswahl (Tabachnick, 2017). Diese Einzelbilder werden in einer Sequenz interpretiert. Zwischen den Einzelbildern vergeht eine bestimmte zeitliche Spanne. McCloud (1994) macht auf verschiedene Transitionsmöglichkeiten aufmerksam. Die Einzelbilder, die in einer Beziehung stehen, können sich entweder zwischen Momenten, Aspekten, Subjekten und Szenen bewegen oder auch in keiner logischen Beziehung zueinanderstehen. Das dritte Element ist nach Tabachnick die Seite an sich, da davon, wie der Comic gedruckt wird, die Organisation aller inhaltlichen Elemente abhängt. Das Narrativ steht dafür, wie die Geschichte erzählt wird, wobei Tabachnick darauf aufmerksam macht, dass die meisten Werke nach den Regeln der alten griechischen Tradition gestaltet werden: Exposition, steigende Handlung, Höhepunkt, Wendepunkt, fallende Handlung und Katastrophe. Als eine interessante Frage in der Comic-Analyse wird immer wieder die Fokalisierung erwähnt, bzw. das Verhältnis zwischen dem Erzähler und der Figur. Der Comic wird in Verbindung mit der „kognitiven Fokalisierung“

(Mikkonen, 2017) gebracht, da die gezeichnete Welt oft das Innere des Protagonisten reflektiert. Die Gefühlswelt der Figur kann sich demnach auf die Farbauswahl auswirken, auf die Abstraktheit der Zeichnungen und überhaupt darauf, was im Einzelbild gezeigt oder nicht gezeigt wird.

Alle obigen Elemente werden vom Drucker (2008) auf Narrativelemente und grafische Narrativelemente geteilt. Zu den grafischen Elementen zählen alle Elemente des Comics, außer der inhaltlichen, die dem Narrativ dienen (z. B. Figuren, Text, Dialoge): Header, Seitenzahl, Marginen, Rahmen, die Leerstellen zwischen den Einzelbildern und weitere. Diese Elemente können als Navigationselemente verstanden werden, da sie dem Leser helfen, die Sequenz richtig zu verfolgen (Cohn, 2013). Ohne der Navigationselemente könnte die Abfolge frei interpretiert werden, was zum unterschiedlichen Verständnis der Geschichte führen könnte. Demnach ist wichtig zu erwähnen, dass die Abfolge nie von Natur gegeben oder offensichtlich ist. Ein großer Unterschied ist in der japanischen und westlichen Tradition sichtbar, da normalerweise ein japanischer Text von rechts nach links gelesen werden, was nicht der westlichen Tradition entspricht. Der Leser muss in der Lage sein, die Navigationselemente zu verstehen und zu verfolgen. Diese aktive Beteiligung des Lesers ist, was nach vielen Autoren die Graphic Novel als eigenständiges Medium von anderen Medien unterscheidet. Da die Geschichte fragmentiert ist, erlaubt sie verschiedene Interpretationen und Zugänge. Der Leser ist derjenige, der die Leerstellen zwischen den Einzelbildern füllt, die McCloud (1994) Rinnstein (engl. gutter) nennt. Die Rolle dieses Hauptelementes der visuellen Comic-Sprache wird im Rahmen der Rolle des Lesers näher erklärt.

Die grafischen und die inhaltlichen Narrativelemente bzw. Text und Bild können in unterschiedlicher Beziehung zueinanderstehen, die McCloud (1994) in seinem theoretischen Werk untersucht. Erstens können die Bilder nur als Illustrationen dienen, die zur Erzählung nichts Neues beitragen. Im Kontrast dazu können die Bilder im Mittelpunkt der Erzählung stehen, während dem Text eine völlig kleine Rolle geschenkt wird. Weiterhin können Bilder und der Text die gleiche Botschaft übertragen bzw. die gleichen Geschehnisse können gleichzeitig geschrieben und gezeichnet werden. Wenn das Bild oder der Text eine additive Rolle haben, dann beschreiben sie die Geschehnisse viel näher. Der Text kann auch in ein Bild integriert werden, sodass eine Montage entsteht. Letztendlich können die Bilder und der Text als selbstständige Elemente definiert werden, die nicht nur schon bekannte Informationen wiederholen, sondern ganz neue Informationen einführen. Infolgedessen kann

das Bild oder der Text nicht alleine stehen. Die letztgenannte Bild-Text-Beziehung wird als die erwünschte und bevorzugte Beziehung gesehen.

Wie alle erwähnten Bausteine des Comics organisiert werden, hängt vom Autor ab. So zum Beispiel kann das schwere Thema der Gewalt, dass mit der nationalsozialistischen Vergangenheit Deutschlands zu verbinden ist, auf verschiedene Weisen gezeigt werden, die nicht alle ganz direkt sein müssen. Lippitz (2014) unterscheidet: ein gewaltsames Bild, gewaltsame Taten, imaginäre gewaltsame Bilder und gewaltsame Sprache. Das Bild einer Waffe kann als Beispiel der ersten Kategorie dienen, während die direkte Tat des Waffenschusses der zweiten Kategorie gehört. Weiterhin kann diese Tat nur eine imaginäre Tat sein, die noch nicht oder überhaupt nicht folgen wird. Letztendlich dient auch eine vulgäre Sprache der Darstellung der Gewalt, die zum Beispiel als ein Streit zwischen zwei Figuren gezeigt werden kann.

4.3. Die Aufgabe des Lesers

Scott McCloud (1994, S. 66) definierte den „Gutter“ als das wichtigste Element des Comics und er steht für die Aktivität des Lesers, der die Lücken zwischen den Einzelbildern füllt. Nach ihm zeigen Menschen ähnliches Verhalten auch in anderen Situationen im Alltag, z. B. beim Lesen der Zeitungen, wo die schwarz-weißen Bilder in Köpfen der Menschen zu realistischen Fotografien werden. Diese Besonderheit des Comics macht nach Lander (2005) den wichtigsten Unterschied zwischen dem Lesen einer Graphic Novel oder eines historischen Textes. Beim Lesen der Graphic Novels wird der Leser zum aktiven Mitglied der Geschehnisse, weshalb eine Identifizierung erfolgt wie auch ein tieferes Verständnis der Geschichte. Der „Gutter“ und die grafischen Elemente der Comics/Graphic Novels setzen eine längere Lesezeit voraus, da der Leser aufgefordert wird, die Beziehung zwischen den Geschehnissen zu hinterfragen, was für eine kritische Auseinandersetzung mit der Geschichte vorteilhaft sein kann. Dresang (1999, nach Cromer und Clark, 2007, S. 581) bezeichnet den Comic/die Graphic Novel als „tragbaren Hypertext“ (engl. hand-held hypertext). In der Computersprache steht der Hypertext für einen Text, der netzartig verschiedene Informationen verknüpft. So sieht der Autor die Graphic Novel als einen Hypertext, der auf unterschiedliche Weisen Informationen verbinden kann, sodass jeder Leser einen Sonderweg im Netz der Texte und Bilder eingehen kann, weswegen jedes Leseerlebnis einmalig sein kann. Diesen gleichen Prozess bezeichnet Tabachnick (nach Singh, 2019) als „imaginere Interaktivität (engl. imaginative interactivity).

Jimenez und Meyer (2016) weisen auf Serafinis Theorie (2012) des multimodalen Lesers hin, da der Leser bei der Interaktion mit der Graphic Novel drei verschiedene Zeichensysteme navigieren muss: das linguistische Zeichensystem, das visuelle Zeichensystem und das räumliche (engl. spatial) Zeichensystem. Das linguistische System bezieht sich auf die Buchstaben, das Vokabular, bzw. die Gesamtheit des Textes. Das visuelle System besteht aus der Farbauswahl, den Leerstellen zwischen den Bildern, dem Layout bzw. allen grafischen Elementen, die den Comic/die Graphic Novel bilden. Letztendlich bezieht sich das räumliche Zeichensystem auf die Organisation der Einzelbilder in der Graphic Novel. Um in dieser multimodalen Welt zurechtzukommen, übernimmt der Leser unterschiedliche Rollen, die Serafini (2012, nach Jimenez und Meyer, 2016, S. 427) wie folgt bezeichnet: Leser als Navigator, Leser als Interpretator, Leser als Designer und Leser als Kritiker (engl. interrogator). Der Leser als Navigator bewegt sich zwischen Bildern und Texten, so ähnlich wie er die Hypertext-Netze am Computer verfolgen wurde. Dabei sind die vom Autor benutzten Navigationstechniken behilflich. Der Leser fungiert als Interpretator des Wissens über die verschiedenen Zeichensysteme, um die Botschaft des Autors zu empfangen. Der Leser kreierte als Designer ein einzigartiges Verständnis des Textes und entscheidet, welche Informationen und wie sie aufgenommen werden sollen. Die Rolle des Lesers als Kritiker muss gelernt werden und sie steht für die Fähigkeit des Lesers, mit den Texten kritisch umzugehen bzw. das Material zu hinterfragen. Aus den obigen Leseraktivitäten wird klar, dass beim Umgang mit einem Comic/einer Graphic Novel der Leser aktiv beteiligt ist, wobei es möglich ist, dass verschiedene Leser verschiedene Textstellen anders interpretieren. Das erinnert daran, dass es wichtig ist, die Lesekompetenzen des modernen Menschen durch neue Techniken zu erweitern, die ein ungestörtes Leseerlebnis in einer multimodalen Welt erlauben. Nach einer Untersuchung von Jimenez und Meyer sehen viele Lehrer das Potenzial der Graphic Novels, aber fühlen sich unvorbereitet dafür. Über die Notwendigkeit der Ausbildung für die Erwartungen der modernen Welt wird in späteren Kapiteln die Rede sein.

5. Die Graphic Novel als historische Fiktion

5.1. Wichtige Termini der Geschichtsuntersuchung im 21. Jahrhundert

Das 21. Jahrhundert wird als Zeitalter der „Archive und Sammler“ bezeichnet (Gardner nach Baetens und Frey, 2015). Die Welt des Internets erlaubt den Zugang zum kollektiven Wissen in einer archivartigen Form. Diese Informationen sind fragmentiert, sodass sich der Mensch zwischen verschiedenen Seiten bewegt, um ein Ganzbild zu schaffen.

Da die Graphic Novel eine ähnliche Praxis fördert, sieht der Autor in dieser Ähnlichkeit den Grund für die wachsende Beliebtheit des Mediums. Die fragmentierten Einzelbilder/Panels erzählen eine Geschichte, wenn sie in eine Beziehung gebracht werden. Welche Informationen gesammelt werden und wie die Geschichte erzählt wird, hängt vom Autor ab, aber auch von dem Leser, der sich beliebig zwischen Informationen bewegt und die Geschichte interpretiert, so ähnlich wie er nach Informationen im Internet sucht, indem er entscheidet, welche Schlüsselinformationen er aufsuchen wird. In der modernen Tradition wird aber darauf hingewiesen, dass bei der Bewahrung der Geschichte Vieles verloren gehen kann, falls man sich nur auf Geschichtsbücher oder Nachrichten im Fernsehen oder im Internet verlässt. Jede gespeicherte Information ist das Produkt einer Auswahl bzw. einige Informationen werden dabei ausgelassen, um der subjektiven Perspektive treu zu bleiben. Deswegen wird nach Wegen gesucht, dieses Problem zu überwinden. Dabei spielt auch die Graphic Novel eine wichtige Rolle. Um zu verstehen, wie der heutige Umgang mit der Geschichte verstanden wird, besonders im Falle des kollektiven Traumas, das eng mit großen historischen Schrecken verbunden werden, werden wichtige Termini kurz unter die Lupe genommen und zwar: Erinnerung (individuelle Erinnerung, kollektive Erinnerung, Postmemory), Traumatheorie, Holocaustliteratur und fiktive Geschichtsschreibung (engl. historical fiction).

Erinnerung (engl. memory) wird zum interdisziplinären Thema, welches auch als individuelles Gedächtnis und als kollektive Erinnerungen (engl. collective memory) untersucht wird (Grüning, 2021). Die beiden Begriffe sind voneinander nicht zu trennen, was besonders sichtbar in den Werken der Kinder der Kriegsüberlebenden ist, die oft eine starke Kollektivschuld fühlen, obwohl sie den Krieg nicht erlebt haben und den Maß der Kriegsschrecken und ihre eigene Rolle in den Geschichtsereignissen nicht völlig verstehen, weswegen Erinnerungen oft mit einer „Identitätssuche“ verbunden sind (engl. struggle for memory) (Grüning, 2021). Diese enge Verbindung zwischen Generationen wird oft mit dem Terminus „Postmemory“ verstanden, dass im Zentrum der modernen Traumauntersuchungen steht und die psychologischen Konsequenzen von traumatischen Geschehnissen beschreibt, die von Generation zu Generation übertragen werden (z. B. Wut, Schuld, Scham, Verwirrung) (Mollegaard, 2020). Diese Übertragung des kollektiven Traumas wird auch als „historisches Trauma“ (engl. historical trauma) verstanden (Siljebrand, 2021). Außer der starken Auswirkungen der Kollektiverinnerungen auf die Identitätsbildung der jüngeren Generationen sind die Widersprüche in den individuellen und kollektiven Erinnerungen auch ein beliebtes

Thema (Mollegaard, 2020), weswegen für die Frage nach den Formen der Erinnerung wichtig zu erwähnen ist, dass die Erinnerung nicht als eine objektive Wahrheit gesehen wird, sondern als eine Beobachtung, die dem subjektiven Gedächtnis des Menschen unterworfen ist. Nach der sozialen Systemtheorie von Niklas Luhmann beinhaltet Erinnerung das Erinnern und das Vergessen in sich, sodass jede Erinnerung eine Auswahl von Erinnerungen ist, die ein Produkt der subjektiven menschlichen Wahrnehmung der Geschehnisse ist (Grüning, 2012). Deshalb kann es dazu kommen, dass die individuellen Erinnerungen der kollektiven Wahrnehmung nicht entsprechen, da jeder Mensch eine subjektive Meinung bildet je nachdem, welche Erfahrungen er während der Geschichtsereignisse gemacht hat.

Die Erinnerung, die mit traumatischen historischen Ereignissen verbunden ist, wird im Rahmen der Traumatheorie untersucht (Siljebrand, 2021). Die Traumastudien werden seit den 1980er Jahren in den USA praktiziert und beschäftigen sich mit der Analyse von Zeugenaussage und autobiografischen Narrativen, die über kollektive Traumata berichten (Romero-Jódar, 2017). Angefangen mit dem Holocaust und Vietnamkrieg, beschäftigt sich Traumatheorie mit unterschiedlichen sozialen Probleme, z. B. Belästigung am Arbeitsplatz oder häuslichen Gewalt (Siljebrand, 2021). Für den Professor der modernen Literatur, Roger Luckhurst, ist Trauma und der Umgang mit Trauma ein wichtiger Bestandteil der modernen Welt, sodass er die moderne Kultur als Traumakultur (engl. traumaculture) bezeichnet, wobei ähnlich wie bei der Erinnerungsaufteilung unterschiedliche Arten des Traumas zu unterscheiden sind – z. B. individuelle Traumata, kollektive Traumata oder politische Traumata (nach Romero-Jódar, 2017).

Eng mit der deutschen Vergangenheit ist die Holocaustliteratur verbunden, die als eine direkte Folge des Nationalsozialismus als ein beliebtes und notwendiges Thema in der Literatur auftaucht. Mit der Geburt der neuen Generation der Kinder von Holocaustüberlebenden verschiebt sich der Fokus der Literatur von Memoiren zur Nachholocaustliteratur (engl. post-Holocaust literature) (Pflueger, 2017). Die historische Distanz in der Kombination mit dem Streben, die Erinnerungen der vorherigen Generationen zu bewahren, führt zu ganz innovativen Werken, die versuchen, die Vergangenheit genauso zu verstehen, wie auch eine treue Darstellung zu liefern. Der Versuch, die Vergangenheit zu verstehen, führt zu neuen Formen, die unter dem Terminus historische Fiktion (engl. historical fiction) zu finden sind. Die Werke des „historical fiction“ spielen sich in der Vergangenheit ab, aber dabei werden viele Elemente frei erfunden (z. B. erfundene Figuren) (Siljebrand, 2021), weshalb solche Werke den Memoiren gegenübergestellt werden können, die

versuchen, die Geschehnisse so treu wie möglich zu übertragen. Ein großer Beitrag zur Holocaustliteratur und zur historischen Fiktion ist Spiegelmanns *Maus* als der Text, der auf das Potenzial des Mediums aufmerksam machte (Aarons, 2020).

5.2. Entwicklung der Graphic Novels im Rahmen der historischen Fiktion

Aus den obigen Definitionen ist sichtbar, dass die heutige Beschäftigung mit der Geschichte davon ausgeht, dass keine objektive und einheitliche Geschichte zu schreiben ist, sodass diese Praxis aufgegeben wurde. Das Ziel der modernen Auseinandersetzung mit der Geschichte ist nicht, die dominierende „Wahrheit“ zu verbreiten, sondern sie zu befragen, verändern und kritisieren (Davies, 2020). Zusammendfassend erklärt Georg Seeblesen (2002 nach Eckelmann, 2016 S. 14) die heutige Interpretation der Vergangenheit folgend: „Geschichtsschreibung ist nur als permanente Bearbeitung der eigenen Widersprüche denkbar, nicht als Annäherungsprozess an eine ‚objektive‘ Wahrheit, sondern als ständige selbstkritische Neuformulierung eines Sinnsystems.“ Aus diesem Grund entstehen neuerdings viele historischen Werke, die sich auf fiktive Elemente einlassen. Im Unterschied zur traditionellen, älteren Geschichtsschreibung, die nach Objektivität strebte, erinnert historische Fiktion darauf, dass die Vergangenheit ein komplexes Gebilde ist, das nie einseitig interpretiert werden kann. Die große Weltgeschichte wird oft in Statistiken und Fakten dargestellt und die individuellen Erinnerungen gehen oft verloren bzw. werden als kollektive Erinnerungen eines Landes oder einer Gruppe dargestellt. Siljebrand (2021) ist der Meinung, dass die fiktive Darstellung eine tiefere Analyse der Geschichte erlaubt, da die fiktiven Werke oft dazu dienen, Lücken in der Vergangenheit zu füllen. Die Stimmen der kleinen Menschen, die nicht direkt an den großen Kriegen teilgenommen haben, oder die letzten Momente eines verstorbenen Soldaten, über dessen Tod keine Informationen verfügbar sind, sind nur fiktiv darstellbar. Ein fiktives Werk erlaubt dem Autor und den Lesern, in diese Rollen zu schlüpfen, mit dem Versuch, die Konsequenzen der Geschehnisse besser zu verstehen und sie kritisch zu beurteilen, weshalb Aarons (2020) auf Scott McClouds (1994) Aussage erinnert, dass dem Comic eine additive Funktion inhärent ist. Obwohl *Maus* gezeigt hat, dass die Graphic Novel seriöse Themen meisterhaft beschreiben kann, wird immer wieder die Frage erhoben, ob die Graphic Novel als Medium eine adäquate Auseinandersetzung mit der Vergangenheit erlaubt?

Den Grund dafür sucht Hunter (2005) in der Natur der traumatischen historischen Ereignisse, da ihre künstlerische Bearbeitung als ein Taboo gesehen werden kann. Gerade

weil es keine objektive Geschichte gibt, besteht die Gefahr, dass sie auf der Strecke liegen bleibt. Die Autorin erinnert auch daran, dass es immer zwei Arten der Traumaüberwindung gibt – über sie zu sprechen oder darüber zu schweigen, weswegen besonders problematisch sein kann, wenn ein Künstler ein Thema nimmt und gegen den Willen der betroffenen Person frei bearbeitet. Hunter erinnert weiter an die Aussage von Theodor W. Adorno, dass es barbarisch sei, nach Auschwitz ein Gedicht zu schreiben, aber die Autorin ist der Meinung, dass es genauso barbarisch ist, zuzulassen, Vergangenheit zu vergessen. Die moderne Welt bewegt sich auf dem Spektrum zwischen erlaubt und unerlaubt und versucht, nach neuen Wegen zu suchen, über die Vergangenheit zu berichten.

Die fiktive Geschichtsschreibung erlaubt eine Auseinandersetzung mit der Geschichte, die nicht vor der Darstellung der historischen Traumata scheut, aber der Meinung ist, dass es Lücken in der Geschichtsschreibung gibt, die gefüllt werden müssen. Diese Selbstkritik zeigt schon Robert Crumb in seiner Kurzgeschichte *The confessions of R. Crumb* aus dem Jahr 1972, infolgedessen kann er als einer der Vorläufer des autobiografischen Memoires gesehen werden (Reid, 2010). Im Unterschied dazu, argumentiert Lander (2005), dass die heutigen Historiker ihre Geschichtsschreibung immer noch als neutrales Narrativ verstehen. Indem sie in der dritten Person schreiben, versuchen das eigene Ich zu verstecken, obwohl jeder Geschichtstext politisch motiviert und keinesfalls objektiv ist. Eine solche Praxis kann gefährlich sein, weshalb es besonders wichtig ist, verschiedene Interpretationsmöglichkeiten zu erlauben. Aus diesem Grund sind viele Werke der historischen Fiktion selbst-kritisch und reflektieren die eigene Unsicherheit (Pedri, 2013). Weil die Comics/Graphic Novels niemals versuchen, die Realität punktgenau darzustellen, werden sie zu einem besonders beliebten Medium für die Geschichtsschreibung, wie vom Jörn Ahrens (nach Kupczynska, 2019, S. 4) in seinem Band zur Geschichte im Comic betont wurde:

„[...] dem Comic wohnt beinahe zwangsläufig eine graphische Distanzierung seiner Darstellung inne, allein deshalb, weil er ästhetisch immer sichtbar Nachahmung bleibt und niemals Mimesis als Illusionstaumel werden kann. [...] Das Medium stellt ganz offen seinen fiktionalen Anteil bei der Repräsentation historischer Welten aus.“

Es können drei wichtige Einflüsse beobachtet werden, die auf die historischen Graphic Novels Einfluss ausgeübt haben oder zu ihrer Popularität geführt haben: Bewusstseinsstrom, Modernismus und die Neigung der Literatur zur Ethik seit den 1980er Jahren (Romero-Jódar, 2017). Die Avantgarde-Bewegungen des frühen 20. Jahrhunderts führten zur

Experimentierung in der Literatur bzw. in der Kunst. Viele große Namen der Welt des Comics und der Graphic Novels (Art Spiegelmann, Neil Gaiman, Alan Moore usw.) experimentierten in ihren Werken mit Inhalt und Form, sodass sie die nächsten Generationen der Comic/Graphic Novel-Autoren inspirierten. Darüber hinaus führte der Widerstand gegen den extremen Relativismus und Skeptizismus einiger postmoderner Denker zum größeren Interesse für die ethischen Dimensionen der Literatur, sodass viele der wichtigsten Graphic Novels in dieser Tradition entstanden sind. Letztendlich muss auch der Einfluss der Literatur erwähnt werden, die ein ungeordnetes und komplexes Bild des Inneren eines Protagonisten in der Form des Bewusstseinsstroms darstellt. Der Autor ist der Meinung, dass auf eine ähnliche Art und Weise viele Graphic Novels geschrieben werden, da sie meistens aus der Ich-Perspektive einer Figur erzählt werden, sodass der Bewusstseinsstrom einer Figur verfolgt wird. Hierbei muss nochmals die Befreiung der Graphic Novel von Zäsuren erwähnt werden, die ihr in ihrer Entstehungsgeschichte aufgesetzt wurden. Nur weil die Comic/Graphic Novel-Autoren nonkomformativ geblieben sind und einen Alternativweg genommen haben, wurde die Graphic Novel zum Medium, das Innovation und Experimentierung erlaubt.

5.3. Besonderheit der historischen Graphic Novels in Deutschland

Da die Auseinandersetzung mit der Geschichte in Deutschland anders erfolgt, wird kurz Deutschlands Umgang mit der Geschichtsschreibung unter die Lupe genommen, während im Zentrum die Graphic Novel steht. Nach Eckelmann (2016, S. 1) zeichnet den deutschen Umgang mit der Geschichte eine „Kombination von Verschleierung und Verklärung“. Er sieht die Geschichte als einen Mythos bzw. einen Versuch, die Vergangenheit zu verstehen und zu vereinfachen. Es geht demnach um eine gewisse Geschichtsperspektive, die mit einem zeitlichen Abstand ein historisches Gebilde ohne Widersprüche zu schreiben versucht, sodass es nicht nötig ist, sich mit der Vergangenheit auseinanderzusetzen, bzw. die Vergangenheit soll liegen bleiben, da nach Grüning (2012, S. 100) Deutschland keine „positiven Erinnerungen“ an die Vergangenheit hat, weil die Auseinandersetzung mit den Kriegsverbrechen des Nationalsozialismus mit der starken Kollektivschuld verbunden ist. So sieht Grüning (S. 100) Nachkriegsdeutschland als eine „stumme Kultur“, in welcher Politiker und Massenmedien den öffentlichen Diskurs dominierten, eine „ahistorische Version von Heimat“ verbreiteten und das „neue“ Deutschland von der Vergangenheit zu trennen versuchten. Die ersten Schritte zu einer Vergangenheitsauseinandersetzung sieht Grüning in den vielen historischen Orten, die in

Stellen der Erinnerung und Ausbildung über die Vergangenheit transformiert wurden, sowie im Interesse der Massenmedien für die Geschichte Deutschlands, das mit der Ausstrahlung der amerikanischen Fernsehserie *Holocaust* Ende der 1970er Jahren in Deutschland beginnt, bzw. Deutschland wird von einer Welle allgemeiner Politisierung getroffen. Da die stumme Kultur ihr Ende gefunden hat, werden ihrer Meinung nach zwei Erinnerungsparadigmen in Deutschland erschaffen – die Traumaparadigmen der betroffenen Menschen (z. B. Familienbiografien) und die institutionalisierte Erinnerung, die in der öffentlichen Szene dominierte und als ihr Auftrag sah, die Verantwortung für die vergangenen Schrecken zu übernehmen. Dabei beobachtet sie eine starke Abneigung zur Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus, weswegen Comics und Graphic Novels über die nationalsozialistische Vergangenheit erst später im Rahmen einer wachsenden Publizierung der Holocaustliteratur kommen. Die Gründe für die Unmöglichkeit, auf die Kontroversen der Vergangenheit einzugehen, sieht sie in der dualen Natur der Erinnerung, die sich zwischen Trauma und Verantwortung bewegt. Zurzeit verspürten die Deutschen die psychologischen Konsequenzen des Krieges auf das eigene Leben (auf einer kollektiven und individuellen Ebene), aber sie können sich nicht von den historischen Ereignissen abgrenzen, sondern müssten dafür verantwortlich gemacht werden. Aus diesem Grund wird nach Grüning die schwere Aufgabe einer Geschichtsschreibung Institutionen und Journalisten überlassen.

Grüning (2012) macht die Beobachtung, dass viele Werke einer ähnlichen Struktur folgen, sodass sie Kriterien für ein „korrektes“ Geschichtsnarrativ und ein „falsches“ Geschichtsnarrativ unterscheidet (S. 102):

RICHTIGE (LINKS) UND FALSCHER (RECHTS) GESCHICHTSSCHREIBUNG	
DOKUMENTARISCH	FIKTIV
AUTHENTISCH	UNREALISTISCH
TRAUMA	(O)STALGIE
UNIVERSAL	LOKAL
KOHÄRENT UND LINEAR	INKOHÄRENT UND LINEAR

Ihrer Beobachtung nach ist eine erwünschte Auseinandersetzung mit der Geschichte im öffentlichen Diskussionsrahmen Deutschlands realitätsnah bzw. Autoren sollten versuchen, die Traumata der Vergangenheit so treu wie möglich zu beschreiben. Individuelle Geschichten müssen im Rahmen der kollektiven Geschichte beschrieben sein, da sie von größerer Bedeutung ist und die Texte universal macht. Letztendlich soll die Geschichte unkompliziert mit klaren Gewinnern und Verlierern, Opfern und Tätern dargestellt werden. Aus Grünings Beobachtungen ist es festzuschließen, dass der bevorzugte Weg, die Geschichte in Deutschland zu analysieren, der üblichen Geschichtsschreibung ähnelt. Da die Geschichte aus der modernen Perspektive jedoch als ein subjektives Gebilde gesehen wird, ist es problematisch, nach Fakten zu suchen. Die rechte Seite der Tabelle beschreibt den Versuch kritischer Denker, Künstler und Autoren, die Geschichte und ihre Subjektivität zu erfassen. An dieser Stelle muss natürlich gesagt werden, dass es in Deutschland Ausnahmen gibt bzw. Autoren, die Graphic Novels auf eine kreative und innovative Weise benutzen, um komplexe Geschichtserlebnisse zu beschreiben. Die Autoren interessieren sich für individuelle Geschichten, bedienen sich der fiktiven Elemente und weisen darauf hin, dass die Geschichte ein komplexes Gebilde ist und unterschiedliche Deutungen möglich sind.

Die Analyse der auserwählten Werke der Autorinnen Ulli Lust, Nora Krug und Barbara Yelin wird einen Übergang von kollektiven Geschichten auf die individuellen Erlebnisse und Perspektivenauswahlen (Täterperspektive bei Ulli Lust, passive Akzeptanz des Regimes bei Barbara Yelin oder die Perspektive einer Person, die die Vergangenheit zu verstehen versucht bei Nora Krug) aufzeigen, die insgesamt als innovativ in der Tradition der historischen Graphic Novels in Deutschland gesehen werden können. Dass die Modernisierung der Geschichtenperspektiven in Deutschland immer noch zögerlich durchgeführt wird, zeigt Nora Krug im Interview mit Oksman (2021), da sie mit Ängsten kämpfen musste, dass ihr Werk falsch interpretiert werden könnte. In *Heimat* versucht sie die Geschichte ihrer Familie zu verfolgen, wobei sie sich auch auf die Geschichte ihrer Vorfahren einlässt, die in der Verbindung zum Nationalsozialismus standen.

Zusammenfassend weist Camarade (2018) in ihrer Analyse auf die Trends hin, die in der neueren deutschen Comicschreibung zu finden sind. Sie schließt fest, dass es einen wachsenden Bedarf für die Graphic Novel gibt bzw. die Graphic Novel erfreut sich wachsender Beliebtheit. Die Autoren sind meistens Kinder, Jugendliche oder junge Erwachsene, die in der DDR zwar gelebt haben, aber ihre Ausbildung meistens im Ausland gemacht haben. Ihre Werke beschreibt sie deswegen eher als emotional und weniger als

politisch determiniert. In der Themenauswahl findet sie einige Hauptmotive (z. B. Flucht über die deutsche Grenze, den Mauerfall) und die Perspektiven sind meistens männlich. Wie schon erwähnt wurde, kommt es in Ausnahmefällen zu Innovationen. Die Besonderheit des deutschen Comics/Graphic Novels sieht Camarade darin, dass in der ehemaligen DDR die Verbreitung westlicher Comics verboten war, sodass die Kinder bzw. die heutigen Autoren in einer anderen visuellen Kultur aufgewachsen sind. Diese Erfahrung spiegelt sich in einer Anzahl von besonderen Stilen, die sich oft von der westlichen Tradition unterscheiden, sodass die deutsche Graphic Novel einen wichtigen Platz in der Tradition der historischen Graphic Novels einnimmt, deren Potenzial für die Auseinandersetzung mit der Geschichte im nächsten Kapitel besprochen wird.

6. Das Potenzial der Graphic Novels für Darstellung der Geschichte

Nach der Analyse der modernen Trends für die Bewältigung der Geschichte, die eingesehen haben, dass Geschichte ein schwerzufassendes Gebilde ist und neue Formen bedarf, die diese Komplexität auch reflektieren können, wird die Graphic Novel als ein möglicher Alternativweg analysiert. Ihr Potenzial wird im nächsten Kapitel konkret am Beispiel des Nationalsozialismus in den Werken der Autorinnen Ulli Lust, Nora Krug und Barbara Yelin analysiert. Die Diskussion über die Stärke der Graphic Novels setzt mit einigen Fragen an, die oft in die Verbindung mit der Darstellung seriöser Themen im Graphic Novel-Medium gestellt werden. Die folgenden Fragen, entstanden als eine Auseinandersetzung mit den Argumenten auserwählter Autoren², zeigen, dass das Medium immer noch von Unentschlossenheit gekennzeichnet wird und dass die Graphic Novel, die in einer engen Beziehung zum Comic steht, als ein kindliches Medium analysiert wird, dass die seriösen Themen potenziell banalisieren kann:

- Wurde der Comic/die Graphic Novel nicht für kleine Kinder geschrieben? Ist es nicht ein kindliches Medium? Wie können seriöse Themen mit cartoonartigen Zeichenstilen dargestellt werden?
- Banalisiert man die Vergangenheit nicht, indem man sie im Medium der Graphic Novels darstellt? Wird die Geschichte dann nicht vereinfacht, sodass wichtige Informationen verloren gehen?

² Baetens (2008), Camarade (2018), Cromer und Clark (2007), Donovan und Ustundag (2017), Evans (2021), Grüning (2012), McCloud (1994), Pflueger (2017), Reid (2010), Siljebrand (2021)

- Wird die Darstellung nicht zu explizit, wenn man Bilder benutzt? Ist die Darstellung nicht explizit genug, wenn man sie nicht genügend schriftlich erklärt?
- Ist das Lesen der Graphic Novels nicht zu einfach? Wie sollen die Kinder ihre Kreativität und ihr Vorstellungsvermögen weiterentwickeln, wenn alle Bilder schon vorhanden sind? Wie sollen die Kinder das Vokabular erweitern und etwas lernen, wenn sie ein Bilderbuch zu lesen bekommen?

(1) Die Kindlichkeit der Graphic Novels wird meistens in die Verbindung mit dem cartoonartigen Zeichenstil gesetzt. Hierbei muss natürlich erwähnt werden, dass der Zeichenstil nichts über die Seriosität des behandelten Stoffes aussagt. Der Zeichenstil befindet sich auf einem Spektrum zwischen abstrakt und realitätsnah, aber jeder Zeichenstil kann die gleiche Geschichte erzählen, weswegen die Neigung zu einem oder anderen Zeichenstil subjektiv ist (Evans, 2021). Es könnte argumentiert werden, dass ein cartoonartiger Stil bedeutet, dass der Autor die Kinder oder Jugendliche als Zielgruppe hat. An dieser Stelle erinnert Evans an den großen Erfolg des japanischen Zeichentrickfilmstudios Studio Ghibli, der mittlerweile international bekannt ist. Die Produktionen aus der Feder des Ghibli Studios werden nicht nur für eine enge Zielgruppe geschrieben, sie widmen sich an ganze Familien. Dementsprechend können Zeichentrickfilme alle Altersgruppen ansprechen, wobei die Emotionen oder die wichtigen Informationen nicht ausfallen. An dieser Stelle ist es besonders interessant, auf McClouds (1994) Gedanken über die Universalität der cartoonartigen Sprache einzugehen. Als einer der bedeutendsten Theoretiker des Comics sieht er in der cartoonartigen Bildersprache die Möglichkeit, dass sich jeder Mensch leichter in die Figur versetzen kann. Je nachdem mit wie vielen Details ein Bild gezeichnet wird, kann es mehrere oder wenige Menschen ansprechen. Wenn nur die groben Linien gezeichnet werden, bleibt die Figur eher unbestimmt, weswegen sich besonders kleine Kinder leichter mit der Figur identifizieren können, als wenn diese Figur realitätsnah gezeichnet wäre und ihnen nicht ähnlich aussah. Gerade in dieser leichteren Identifikation sieht McCloud den Grund für die Faszination der Kinder mit den Zeichentrickfilmen. Eine ähnliche Folge kann das Lesen eines Comics/einer Graphic Novel haben.

(2) Die Graphic Novel führt nicht zu einer Banalisierung der Geschichte, sondern erweitert das Repertoire ihrer Darstellungsmöglichkeiten. Wie schon mehrmals erwähnt wurde, kann eher der übliche Umgang mit der Geschichte als problematisch angesehen werden, da er versucht, die Geschichte als eine objektive Wahrheit zu verstehen. Die

Geschichte wird in Statistiken und Fakten als eine kollektive Geschichte erzählt, wobei viele Perspektiven verloren gehen. Das ist besonders am Beispiel Deutschlands interessant, da sich die Geschichte von West- und Ostdeutschland durchaus unterscheidet, aber man spricht meistens von einer kollektiven Geschichte Deutschlands. Die Graphic Novel erlaubt kreative Herangehensweisen an die Vergangenheit, die viel mehr Informationen über den eigentlichen Alltag zurzeit der großen historischen Geschehnisse als die historischen Textbücher liefert, die in den Schulen benutzt werden (Cromer und Clark, 2007). Die fragmentartige Geschichte der Graphic Novels kann auf unterschiedliche Weisen kombiniert, verstanden und interpretiert werden. Die Autoren Cromer und Clark beschreiben diese Lesemöglichkeiten als lineares und nicht lineares Lesen. Die Leerstellen und Beziehungen zwischen den Bildern werden frei vom Leser interpretiert, der die Möglichkeit hat, die Navigationstechniken des Autors zu verfolgen oder eine eigene Interpretation zu erschaffen. Darüber hinaus können Bilder auf unterschiedliche Weisen interpretiert werden. Grüning (2012) bezeichnet die Interpretationsfreiheit der visuellen Sprache als „Raum der Möglichkeiten“ (engl. space of possibilities). Die schriftliche Sprache ist viel konkreter und limitiert die Interpretationsfreiheit. Gerade diese große Anzahl von verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten führt zur komplexeren Darstellung der Vergangenheit, die reich an sich widersprechenden Perspektiven ist. In der Kombination mit Texten und anderen Medien könnte die Graphic Novel den Menschen helfen, ein tieferes Verständnis für die historischen Begebenheiten zu entwickeln. Interessant ist zu erwähnen, dass die möglichen Interpretationen vieles über die gegenwärtige Zeit aussagen bzw. über das gegenwärtige Verständnis der Geschichte (Camarade, 2018). Deswegen ist eine Untersuchung der Vergangenheit immer auch eine Auseinandersetzung mit der gegenwärtigen Lage.

(3) Donovan und Ustundag (2017) sehen die Sprache der Graphic Novels als ein Instrument mit großem Potenzial, welches erlaubt, komplexe Geschehnisse darzustellen. Sie beschreiben den problematischen Umgang mit individuellen Traumaerfahrungen im Alltag, indem sie auf die Sphäre der Medizin und der Rechtswissenschaft Bezug nehmen. In beiden Fällen wird vom betroffenen Menschen erwartet, dass er Fakten liefert, im Falle der Rechtswissenschaft in der Form einer objektiven Zeugenaussage oder in der Form einer objektiven Beschreibung von Symptomen in der Medizin. Dazu werden diese Symptome in der Medizin oder die Gesetze in der Rechtswirtschaft in einem universal-geltenden Rahmen analysiert, sodass die individuellen Erfahrungen gleichgesetzt werden, bzw. sie werden der kollektiven Erfahrungen unterworfen. Die Autoren sehen die visuelle Sprache nicht nur als

ein Instrument an, das die gleichen Erfahrungen beschreiben kann, sondern sehen im Visuellen die Möglichkeit, eben das zu sagen, was die geschriebene oder die gesprochene Sprache nicht erlaubt. Die Vorteile der visuellen Sprache hat auch der Arzt Ian Williams eingesehen, der den Terminus grafische Medizin (engl. graphic medicine) eingeführt hat (nach Donovan und Ustundag, 2017). Bilder erlauben eine andersartige Auseinandersetzung mit Erfahrungen, die persönlich und subjektiv ist. Ganz komplexe Erfahrungen, z. B. Einsamkeit oder psychische Krankheiten, die schwer im Gespräch erklärt werden können, lassen sich visuell leichter erklären. Die menschlichen Erfahrungen werden demnach korrekt als komplexe und vage Gebilde verstanden, die mehrere Medien benötigen, um ihrer Komplexität treu zu bleiben. Infolgedessen ist die visuelle Sprache nicht mehr oder weniger als die üblichen Formen der Auseinandersetzung mit komplexen Themen wichtig, da jedes Medium einen andersartigen Umgang mit dem Thema erlaubt. Im Idealfall sollten die Medien kombiniert werden, falls das aber nicht möglich ist, muss im Auge behalten werden, dass dem Menschen ein Medium gegeben wird, das seinen Erfahrungen entspricht, weshalb bei komplexen und abstrakten Gefühlen die visuelle Sprache Vorrang hat.

Auf der anderen Seite können Bilder als zu explizit verstanden werden, besonders für die direkt betroffenen Personen. Ähnlich sieht die Autorin Susan Shapiro (nach Pflueger, 2017) die gesprochene Sprache als zu explizit, da alles Gesagte den Gedanken eine feste Form gibt bzw. die abstrakten Gedanken werden ins Leben gerufen. Demnach ist festzuschließen, dass es von der Art und Weise abhängt, wie ein Medium benutzt wird, wie eine Information aufgenommen wird. Evans (2021) weist darauf hin, dass einige Untersuchungen bewiesen haben, dass gezeichnete Bilder eine genauso starke emotionale Reaktion wie die realistische Fotografie auslösen können. Darüber hinaus ist er der Meinung, dass eine der Stärken der Graphic Novel in ihrem Zeichenstil liegt, da sie nicht so explizit wie realistische Fotografie ist, aber dennoch die gleichen Gefühle hervorrufen kann. Außerdem ist dieser Stil den jüngeren Menschen bzw. Kindern viel zugänglicher und ruft bei ihnen mehr Empathie hervor, sodass jeder angemessen die komplexen Stoffe aufnehmen kann. Man kann natürlich weiterhin insistieren, dass Bilder unangenehme Emotionen hervorrufen können, besonders wenn sie realitätsnah sind, oder in einigen Fällen realistische Fotografien sind, die in der Graphic Novel als eines der Erzählmittel benutzt wird (z. B. Nora Krugs *Heimat*). An dieser Stelle erinnert er an die Voraussetzungen der kritischen Pädagogik des US-amerikanischen Professors der Pädagogik Giroux, der schreibt, dass die Beschäftigung mit Sachen, die nicht toleriert werden dürfen, unangenehm und schwer sein sollte. Die Abbildung des Krieges und

der damit verbundenen Thematik soll die Menschen wütend machen, was dann nach Giroux zu stärkeren Verantwortungsgefühlen führt und die menschliche aktive Teilnahme bei der Bekämpfung der Ungerechtigkeit versichert. In der Kombination von Text und Bild in der Graphic Novel sieht Pflueger (2017) das Potenzial der gleichzeitigen Darstellung und der Auslassung (engl. omission) von ganz schrecklichen Szenen. Sie weist auf die Graphic Novels hin, in denen ihre Autoren das Potenzial der Bilder-Text-Kombination benutzen und auf verschiedene Weisen die Kriegsverbrechen darstellen, ohne dass sie dabei alles grafisch im Form von visueller oder schriftlicher Sprache zeigen müssen. Bei der Darstellung der Geschehnisse in den Kriegslagern wird weniger gesagt oder die Sprache wird völlig ausgelassen und die Bilder können zum Beispiel in Farbenkontrasten sprechen. Ein Übergang von dominanter weißer Farbe auf einen schwarzen Hintergrund und eine Auslassung vom Text kann einen genauso starken emotionalen Einfluss auf den Menschen haben wie ein groteskes Bild. Gerade an dieser Stelle wird der Leser zur Zusammenarbeit aufgefordert. Er muss in der Lage sein, die durch Auslassung von Informationen hervorgebrachte Leerstellen zu füllen.

(4) Vorstellungskraft darf nicht nur als Visualisierung verstanden werden (Reid, 2010). Nach Reid steht Vorstellungskraft für die Möglichkeit, sich etwas vorzustellen, dass man noch nie erlebt hat, oder auch als die Möglichkeit, sich alternative Realitäten vorzustellen. Obwohl die Graphic Novel eine visuelle Darstellung präsentiert, soll dieses Bild nur als die Interpretation des Autors verstanden werden, weswegen sich jedes Bild einer kritischen Analyse erfreut. Warum hat der Autor diese Farbe gewählt? Warum wird die Figur so gezeichnet? Wieso ist dieses Panel größer als die anderen? Beim Lesen der Graphic Novels wird eine aktive Auseinandersetzung mit dem Thema erwartet. Der Leser muss die Leerstellen zwischen den Bildern interpretieren und füllen. Das kann dazu führen, dass verschiedene Informationen entstehen, was nicht nur ein Zeichen der menschlichen Vorstellungskraft ist, sondern ein erwünschter Umgang mit den historischen Themen ist.

Dass die Bilder die Auseinandersetzung mit schweren Stoffen zugänglicher und interessanter machen, soll nicht als Schwäche verstanden werden. Wieso sollen seriöse Themen nur Erwachsenen zugänglich sein? Die visuelle Sprache erlaubt allen Generationen, in die wichtigen historischen Ereignisse zu schlüpfen und sie zu verstehen (Siljebrand, 2021). Wenn eine Graphic Novel als „zu einfach“ verstanden wird, dann wurde sie nicht richtig gelesen. Kindern, genauso wie Erwachsenen, muss der Umgang mit den komplexen Bilder-Text-Beziehungen beigebracht werden, worauf in der Schlussfolgerung nochmals

eingegangen wird. Dass die Graphic Novels oft als einfach verstanden werden, zeigt auch der Glaube, dass man im Unterschied zum üblichen Buch weniger Zeit braucht, um die Graphic Novel zu lesen. Während das einigermaßen stimmt, da man sich natürlich viel schneller zwischen den Seiten bewegen kann, bleibt dabei die kritische Analyse des Werkes auf der Strecke, weswegen man sich beim Lesen von Comics/Graphic Novels immer Zeit lassen sollte. Den Grund dafür kann man in der Bildernatur der Graphic Novel suchen. Die Bilder werden meistens als vereinfachte Darstellungen eines Textes gesehen bzw. sie werden als eine bildhafte Darstellung des schon gesagten verstanden. Ausnahmen gibt es natürlich, aber in den meisten Fällen sind die Zeichnungen in den Graphic Novels selbstständige Elemente. Sie sind Informationsträger, sodass eine Geschichte nie völlig verstanden werden kann, wenn den Bildern nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt wird (Baetens, 2008). Beim Überfliegen des Textes gehen demnach viele Informationen verloren, die sonst die Interpretation des gelesenen Werkes beeinflussen könnten.

Letztendlich muss auch daran erinnert werden, dass jedes Lesen zur Entwicklung von Vokabular führt, aber die Graphic Novels sind besonders, da sie eine schriftliche und visuelle Sprache gleichzeitig benutzen (Reid, 2010). Die Kinder, die mit den Comic/der Graphic Novel aufwachsen, lernen nach Reid nicht nur mit der geschriebenen Sprache zu arbeiten, wobei erwähnt werden sollte, dass sich viele Forschungen gerade mit der Verbindung von Bildersprache und der Aneignung der Sprache beschäftigen, sondern lernen mit einer ganzen Reihe von unterschiedlichen Elementen umzugehen (z. B. kinematografischen oder dramatischen Elementen). Die Sprache der Graphic Novels muss immer als eine komplexe Sprache verstanden werden, die nicht weniger als die schriftliche Sprache sagt, sondern auf eine andere Weise die Information überträgt, weswegen es wichtig ist, den Umgang mit diesen Elementen zu erlernen, sodass man die Beziehungen zwischen den Elementen verstehen kann.

Zusammenfassend wird argumentiert, dass die Graphic Novel ein großes Potenzial für die Darstellung der historischen Geschehnisse hat. Die obigen Gedanken werden folgend zusammengefasst:

- Ansprache mehrerer Zielgruppen
- Anlehnung an die moderne Interpretation der Geschichte, die objektive Fakten in Frage stellt

- Vertiefung der Geschichtskennntnisse und das Lernen des kritischen Denkens durch die Erweiterung der Darstellungsmöglichkeiten
- Erweiterung der eigenen aktiven Rolle in der Auseinandersetzung der Geschichte durch die Interpretationsfreiheit und die damit verbundene Entwicklung der Empathie
- Berücksichtigung der ethischen Dimension der Auseinandersetzung mit der Geschichte durch die Möglichkeit grotesken visuellen Darstellungen oder unangenehmen textuellen Betragen zu entfliehen und diese durch eine innovative Kombination von Text und Bild zu ersetzen
- Vorbereitung der Jugend für die Auseinandersetzung mit der visuellen Welt des 21. Jahrhunderts durch die Erlernung von neuen Techniken der Analyse visueller Informationen

An dieser Stelle wird nochmals daran erinnert, dass es zwischen unterschiedlichen Informationsquellen keine Hierarchie geben sollte. Damit wird nicht gemeint, dass jede Quelle den gleichen Wert hat. Der Zugang zum Wissen und Informationen im 21. Jahrhundert ist leichter denn je. Dabei muss der Mensch in der Lage sein, diese Informationen kritisch zu beurteilen. Wenn versucht wird, nur eine objektive Wahrheit zu vermitteln, dann werden alle Alternativwege ausgeschlossen. Indem verschiedene Medien kombiniert werden, kann der Mensch des 21. Jahrhunderts lernen, die Geschichte in ihrer wahren und komplexen Form zu lesen und alle Informationen zu befragen. Die Ausschließung der Graphic Novels oder anderer Medien aus der akademischen Welt ist nach Evans (2021, S. 260) ein Zeichen des „akademischen Elitismus“ und eine solche Praxis muss so schnell wie möglich aufgegeben werden.

7. Analyse der Werke

Im folgenden Kapitel wird an auserwählten Werken das Potenzial der Graphic Novels für die Darstellung der historischen Themen gezeigt. Hiermit muss im Auge behalten werden, dass die historische Fiktion nur eines der möglichen seriösen Themen ist, die die Graphic Novel behandeln kann, bzw. sie soll als ihr Potenzial für die Darstellung der seriösen Themen überhaupt verstanden werden. Bei der Auswahl der Werke war es wichtig, dass die Werke deutschsprachig sind, der Gegenwartsliteratur gehören, nach 2000 geschrieben wurden und in der deutschen bzw. internationalen Literaturwelt anerkannt wurden. Mit der Entfaltung des Interesses für einen innovativen Umgang mit der Geschichte Deutschlands werden drei Werke

auserwählt, die sich mit der Deutschen NS-Vergangenheit auseinandersetzen, aber auf eine Weise, die sich von der Geschichtsschreibung nach Camarade (2018) unterscheidet. Je mehr Generationen der Deutschen sich zwischen den Kriegsgeschehen und der Gegenwart befinden, desto mehr Kreativität und Freiheit wird im Umgang mit der Geschichte gezeigt. Die auserwählten Werke sind *Flughunde* (2013) von der österreichischen Autorin Ulli Lust, *Heimat. Ein deutsches Familienalbum* (2018) der deutsch-amerikanischen Autorin Nora Krug und *Irmina* (2014) der deutschen Autorin Barbara Yelin. Die Reihenfolge der analysierten Werke wurde nicht spontan auserwählt. *Flughunde* steht der Welt der traditionellen Literatur am nächsten, da die Graphic Novel nach dem gleichnamigen Roman von Marcel Beyer entstanden ist. *Heimat* beinhaltet eine kreative Kombination von Text und Bild, die zeigt, dass die Graphic Novel nicht nur aus Zeichnungen bestehen muss oder mit wenig Text geschrieben werden sollte. Letztendlich wird *Irmina* als ein Werk auserwählt, der mit seiner Bilder-Text-Kombination mit dem üblichen Verständnis der Graphic Novel am meisten korrespondiert. Interessant war es auch die Perspektiven dreier Autorinnen zu lesen, da Nora Krug im Interview mit Oksman (2021) einsieht, dass die Geschichtsschreibung oft einer Männerwelt ähnelte, da die Männer diejenigen waren, die als Soldaten im Krieg kämpften. Demnach können die Auswahl und überhaupt die Existenz einer weiblichen Perspektive in der Welt der modernen historischen Fiktion als ein Weg angesehen werden, diese Leerstellen zu füllen.

Die Analyse erfolgt nach inhaltlichen und strukturellen Prinzipien. Im Rahmen der inhaltlichen Analyse werden die Werke zusammengefasst und ihr bedeutendster Beitrag zur Geschichtsinterpretation erörtert, wobei auch auf die Biografien der Autorinnen eingegangen wird. Im strukturellen Teil der Analyse wird der Fokus auf die strukturellen Elemente der Graphic Novels gesetzt. Es wird gezeigt, wie die visuelle Sprache den Text erweitert und warum in jedem Fall die Kombination von Bild und Text besonders erfolgreich ist. Dabei wird für die Analyse auf die obigen Kapitel eingegangen, bzw. es werden Informationen über die Elemente der Graphic Novels, den modernen Umgang mit der Geschichtsschreibung und das Potenzial der Graphic Novels verwendet.

7.1. *Flughunde*

7.1.1. Inhaltliche Analyse

Wenn man sich die Internetseite der österreichischen Autorin Ulli Lust ansieht, wird man sofort einer Liste ihrer Auszeichnungen für ihre Werke bewusst, die darauf hinweist, dass die Autorin auch international erfolgreich ist (z. B. Österreich, Deutschland, USA,

Schweden, Frankreich)³. Daraus lässt sich schließen, dass die Arbeit der Autorin auch das internationale Publikum anspricht. Ein besonderes Interesse hat sie für die Geschichte. In der Graphic Novel sieht sie ein gutes Medium, um die Geschichte zu visualisieren und sie lebendig zu machen⁴. Ihre Vorliebe zur Geschichte führt zu einer im Graphic Novel-Format geschriebenen Interpretation des Romans *Flughunde* von Marcel Beyer. Die inhaltliche Analyse des Werkes ist stark mit dem modernen Umgang mit der Geschichte zu verbinden, da gezeigt wird, dass die Vergangenheit nicht eindeutig zu fassen ist.

Mit der Graphic Novel und dem gleichnamigen Roman wird die Geschichte des Toningenieurs Hermann Karnau erzählt, dessen Aufgabe es ist, die Reden der wichtigsten nationalsozialistischen Köpfe unter den Menschen zu verbreiten. Das Interesse des Toningenieurs liegt aber vor allem auf seinem privaten Lebensprojekt, mit der Absicht, alle vom Menschen produzierten Geräusche bzw. die Totalität aller Geräusche überhaupt aufzunehmen und in seiner privaten Sammlung zu bewahren. Im Laufe der Handlung wird seine Beziehung zur Familie Paul Joseph Goebbels, einem der engsten Vertrauten Adolf Hitlers, verfolgt. Während des Zweiten Weltkrieges wird Hermann Karnau oft die Aufgabe gegeben, auf Goebbels fünf Kinder aufzupassen. Dabei wechseln sich zwei Ich-Erzähler ab – die Stimme des Toningenieurs Hermann Karnau und die Stimme der ältesten Tochter der Goebbels Familie, Helga Goebbels. Im zeitlichen Rahmen vom 30. Oktober 1940 bis zu dem 1. Mai 1954, dem Todestag der Familie Goebbels, werden die Leben der zwei Figuren verfolgt. Am Ende des Werkes muss Hermann Karnau entscheiden, ob er die Stimmen der Kinder aufnehmen soll oder nicht, wobei der Tod der Kinder als ein Rätsel geschrieben wurde, sodass verschiedene Interpretationen gegeben werden, wie die Kinder ihr Ende hätten finden können.

Das interessanteste für die Interpretation des Werkes ist der Versuch Karnaus, die Geschichte mithilfe von Geräuschen und menschlichen Stimmen aufzunehmen, was Fleishman (2009) als „erlauchte Vergangenheit“ bezeichnet. Morris (2001) sieht die akustischen Erinnerungen als noch fragiler und von kleinerer Lebensdauer als die visuellen Erinnerungen, sodass der Versuch, die Vergangenheit, die üblich als ein objektives Gebilde verstanden wird, akustisch darzustellen, schon vom Anfang an zu scheitern droht.

³ Die offizielle Internetseite von Ulli Lust: <http://www.ullilust.de/info/biographie.html> (letzter Zugriff: 1.10.2022).

⁴ Vorlesung von Ulli Lust für das Pilecki Institut Berlin (2020): https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=RhY1C1-EzS4&t=425s&ab_channel=Pilecki-InstitutBerlin (letzter Zugriff: 1.10.2022).

Infolgedessen verbindet Fleishman (2009) Karnaus Atlas der Stimmen und Geräusche mit Gewalt, da er versucht, gegen die Natur der Welt zu gehen. Die Welt ist komplex und jede Erinnerung ist ein Gewebe von vielen Nuancen, während Karnau die Welt auf kleine Bausteine zerlegt, d. h. auf die einzelnen Geräusche, die die Totalität aller Geräusche bilden und sie zu ordnen versucht. Der Autor ist der Meinung, dass sich Karnau der Vergänglichkeit der menschlichen Stimme bewusst ist, weswegen er nach einem Weg sucht, sie zu bewahren. Dass die akustischen Aufnahmen der Komplexität der menschlichen Erinnerung nicht treu bleiben können, zeigt er, indem er Erfahrung und Erlebnis unterscheidet. Erfahrung wird an dieser Stelle als ein „durch Anschauung, Wahrnehmung, Empfindung gewonnenes Wissen“ verstanden und die Erinnerung als ein „auf eine bestimmte Weise erlebtes Geschehen“⁵. Erfahrung zeigt demnach den Bedarf nach mehreren Informationen. Der Mensch muss in der Lage sein, das Geschehen mit seinen Sinnen wahrzunehmen, während das Erlebnis ein völlig subjektiver Umgang mit der Vergangenheit ist. Jeder Mensch kann die gleiche Aufnahme anders erleben. Martinez (2018) erinnert auch daran, dass sich Karnau irrtümlich Flughunde als Vorbild nimmt, da die Fledermäuse diejenigen sind, die für ihr Gehör bekannt sind. In dieser Verfehlung sieht der Autor den „verfehlten Anspruch“ von Karnaus Projekt. Der Versuch, ein akustisches Medium als ein Medium der Geschichtsaufnahme vorzuschreiben, taucht als eine Premiere in der Literaturwelt auf (Ghiță, 2018) und es kann in dem Rahmen, der modernen historischen Fiktion gesetzt werden, wie sie in den vorherigen Kapiteln beschrieben wurde, da das Werk (1) neue Wege der Geschichtsinterpretation untersucht, (2) darauf aufmerksam macht, dass die Geschichte zu komplex ist, um sie objektiv zu verstehen und zu sammeln und (3) eine Kombination aus Wahrheit und Fiktion ist, die eine Vertiefung in die Geschichte erlaubt und dabei die Leerstellen füllt. Das Geschichtsverständnis wird auch mit der Erweiterung der Perspektiven erfüllt, die sonst nicht im Mittelpunkt der Geschichtsschreibung stehen – die Täterperspektive in einer „identifikationsfördernden Ich-Perspektive“ (Ghiță, 2018) und die Kinderperspektive, die genauso kontrovers ist, da diese die Kriegsverbrechen verkennt, weil sie nicht völlig verstanden werden (Martinez, 2018).

7.1.2. Strukturelle Analyse

Am Anfang der Analyse von konkreten Beispielen, an denen das Potenzial der Graphic Novels gezeigt wird, ist es interessant, dem Übertragung vom Roman zur Graphic Novel Aufmerksamkeit zu schenken, um zu sehen, wie der Bearbeitungsprozess der Autorin

⁵ Definition von Erfahrung und Erinnerung: <https://www.duden.de/>.

aussah und mit welchen visuellen Techniken sie den Perspektivenwechsel darstellte (über ihren Arbeitsprozess spricht die Autorin in einer Vorlesung im Rahmen des Pilecki-Instituts Berlin⁶). Für das Thema entschied sich die Autorin, weil die Goebbels Kinder als Beispiel für die Glamourfamilie im Dritten Reich galt, weshalb der Autorin viele Informationen zugänglich waren, die sie bei ihrer Recherche benutzte. Sie erwähnt, dass sie die Sprache des Romans der Graphic Novel anpassen musste, weswegen viele Informationen geschnitten werden mussten und einige auch verändert wurden. Das zeigt, dass jeder Umgang mit der Geschichte ein Selektionsprozess ist, da sich die Endprodukte von Marcel Beyer und Ulli Lust unterscheiden, obwohl sie sich der gleichen Geschichte widmen. Bei der Anpassung der Sprache benutzt sie eine Kombination aus Text und Bild. So zum Beispiel wird der Perspektivenwechsel durch eine Farbenveränderung gezeigt. Die Autorin benutzt verschiedene Nuancen der Farben Rot und Blau, wobei bei den Kindern jeweils eine Farbe benutzt wurde und bei Karanus Perspektive zwei Farben. Darüber hinaus werden die Bilderrahmen bei der Kinderperspektive jeweils viel einfacher und in der gleichen Größe gezeigt, wobei Karnaus Perspektive Panels verschiedener Größen beinhaltet. Letztendlich ist auch sichtbar, dass die Farben, die mit den Kindern verbunden werden, eher Variationen der roten Farbe sind, im Unterschied zu Karnaus Perspektive, in der die blauen Variationen dominieren.



Bild 3: Kinderperspektive (links, S. 51); Karnaus Perspektive (rechts, S. 93)

Quelle: Lust, U. (2013). Flughunde. Suhrkamp Verlag.

⁶ Vorlesung von Ulli Lust für das Pilecki Institut Berlin (2020): https://www.youtube.com/watch?v=RhY1C1-EzS4&t=425s&ab_channel=Pilecki-InstitutBerlin (letzter Zugriff: 1.10.2022).

Das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der Geschichtsergebnisse wird hierbei mit drei Argumenten beschrieben: (1) Konkretisierung der Geschichte durch visuelles Material, (2) die Hervorrufung von Gefühlen durch die Bilder-Text-Kombination und (3) Bereicherung der Atmosphäre.

Ulli Lust bezeichnet ihre Graphic Novel nicht als ein dokumentarisches Werk, sondern als eine Kombination von Wahrheit und Fiktion. Der geschichtliche Rahmen und die historischen Figuren werden in fiktive Narration eingebaut, da der Tod der Goebbels Kinder schon von ihrer Natur aus ein Rätsel geblieben ist. Die fiktiven Elemente werden benutzt, um eine Interpretation der Vergangenheit zu liefern. Die Autorin bediente sich vielen historischen Quellen, um die realitätsnahen Elementen so treu wie möglich zu zeichnen. Sie sah sich Filme an, analysierte Bilder, besuchte Museen und historische Orte. Die Graphic Novel hat ein großes Potenzial, die Geschichte vor den Augen der Leser ins Leben zu rufen. Ulli Lust musste sich besonders viel mit der betreffenden Technik beschäftigen (z. B. Plattenspieler, die zu der Zeit benutzt wurden) und sich viele Bilder ansehen, um die Uniformen und andere Details der vergangenen Zeit treu nachzuahmen. Bei der schriftlichen Sprache bzw. in Texten werden die visuellen Abbildungen dem Vorstellungsvermögen des Lesers überlassen. Wenn er kein Wissen über die beschriebenen historischen Ereignisse hat, dann muss der Leser eigene Recherchen anstellen, um sich ein konkretes Bild der Vergangenheit zu schaffen. Demnach kann die Graphic Novel dabei behilflich sein, eine treue visuelle Darstellung der Vergangenheit zu liefern.

Zweitens soll auf die besondere Wirkung der multimodalen Graphic Novel-Sprache eingegangen werden. In der Diskussion über die ethischen Fragen, die mit der Graphic Novel-Schreibung verbunden sind, wurde erwähnt, dass oft argumentiert wird, dass die visuelle Sprache entweder zu viel oder zu wenig sagt. Es wurde festgestellt, dass die Kombination von Bild und Text neue kreative Wege erlaubt, mit der Beschreibung von schweren historischen Ereignissen umzugehen. Am Beispiel von *Flughunden* wird gezeigt, wie ein Farbenwechsel oder Auslassung von Informationen starke Gefühle auslösen können.



Beim ersten Beispiel zeigt eine kreative Farbauswahl den Übergang von Helgas kindlicher Unschuld in die Welt der Erwachsenen. Am Anfang der Graphic Novel wird Helgas Kinderperspektive oft mit sehr hellen Farben gezeichnet, die später, je älter das Mädchen wird und je mehr sie von ihrer Kriegsrealität versteht, immer öfter mit blassen Farben gezeichnet. Auf S. 110 fällt das Märchenbuch gleich auf, da es mit helleren Farben gezeichnet wurde. Das lässt sich als ein Zeichen von Helgas kindlicher Unschuld lesen, die im Laufe der Geschichte verloren geht.

Bild 4: Farbauswahl als die Reflektion des Inneren einer Figur
 Quelle: Lust, U. (2013). Flughunde. Suhrkamp Verlag. S. 110.



Am zweiten Beispiel wird ein Beispiel der Auslassung (engl. omission) gezeigt. Die Autorin entscheidet sich für ein großes Panel, um Zerstörung und Tod darzustellen. Dabei muss sie keine elaborierten Beschreibungen benutzen, da der Übergang auf eine völlig visuelle Darstellung viel über die Schrecken aussagt, die sprachübergreifend sind.

Bild 5: Beispiel der Auslassung von Text bei grotesken Begebenheiten
 Quelle: Lust, U. (2013). Flughunde. Suhrkamp Verlag. S. 314/315.

Letztendlich können in der Graphic Novel viele Stellen gefunden werden, an denen die Kombination von visueller Darstellung und schriftlicher Lautnachahmung zur Darstellung der Atmosphäre beitragen. So zum Beispiel wird die Realität des Bunkers dargestellt, indem den Leser die Dunkelheit und die immerzuhörenden Laute vor die Augen gebracht werden, sodass die Graphic Novel versucht, alle menschlichen Sinnesorgane zu aktivieren.



Bild 6: Atmosphärenbildung in Graphic Novels

Quelle: Lust, U. (2013). *Flughunde*. Suhrkamp Verlag. S. 280 (links); S. 203 (rechts).

7.2. Heimat

7.2.1. Inhaltliche Analyse

Nora Krugs *Heimat* verfolgt die Autorin auf ihrer Suche nach ihrer Familiengeschichte, die verloren ging, da über die Kriegsjahre nicht gesprochen wurde. Nora Krug beschreibt die Motivation, um über die Vergangenheit zu lernen, folgend:

„Je länger ich aus Deutschland fort bin, desto öfter durchstöbere ich die New York Public Library nach Büchern über die Geschichte meiner Heimatstadt, um alles zu lernen, was es über deren Kriegsgeschichte zu lernen gibt. Aus der sicheren Distanz fällt es mir leichter zurückzublicken und den Verlust zu erkennen, den meine Stadt erlitten hat“ (Kapitel 2: Vergessene Lieder)

Die in Karlsruhe 1977 geborene Autorin verspürt eine besonders starke Verbindung zur Heimat bei ihrem Umzug nach New York City. In dieser neuen Stadt, in der sie eine Unbekannte war, wurde sie oft als Deutsche bezeichnet und erkannt. Im ersten Kapitel beschreibt sie eine Begegnung mit einer Frau, die das Konzentrationslager überlebte, die auf sie einen besonderen Eindruck hinterlassen hat. Ihre Identität wird mit Deutschland verbunden. Darüber hinaus verspürt sie auch eine Nostalgie nach Deutschland, sodass sie sich entscheidet, die Geschichte ihrer Familie zu untersuchen. Wie auch im Zitat geschildert wird, erlaubt ihr die Distanz von den Geschehnissen der Vergangenheit einen klareren Blick. Um die Geschichte ihrer Familie zu untersuchen, geht die Autorin nach Deutschland bzw. nach Kilsheim und Karlsruhe, den Geburtsorten ihrer Eltern. Dabei unternimmt sie Interviews mit ihren Eltern, anderen Bewohnern und benutzt Informationen, die in Archiven zugänglich waren.

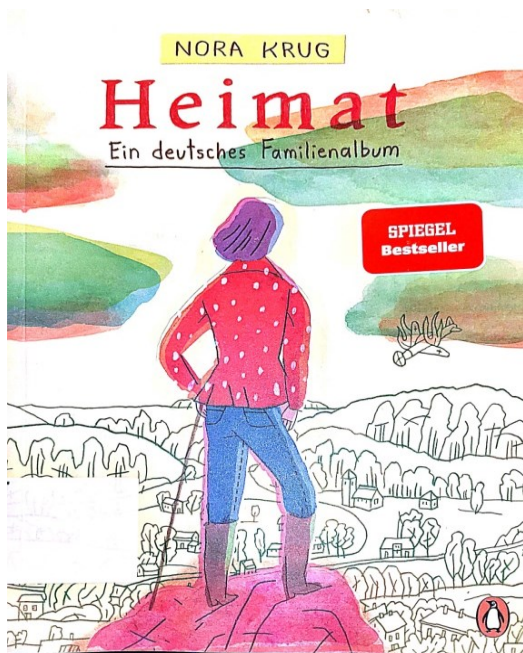
Die Geschichte von Krugs Vater Franz-Karl ist die Geschichte eines „Substitutskindes“ (Mollegaard, 2020). Er wurde nach seinem toten Bruder benannt, der mit seinen 18 Jahren im Krieg 1944 starb. Er wurde oft von der Familie als das goldene Kind bezeichnet, weshalb Krugs Vater oft gegen seinen verstorbenen Bruder kämpfen musste und deswegen nicht offen über die Vergangenheit sprach. Er pflegte den Kontakt zu seiner Schwester auch nicht, sodass ihr Sohn nie von seiner Cousine Nora Krug hörte. Nach einer intensiven Recherche verbindet Nora Krug die Abneigung ihres Vaters zur Vergangenheit mit seinem ältesten Bruder, der im Rahmen des Nationalsozialismus kämpfte und allen Beweisen nach die Ideologie unterstützte. Darüber hinaus verstarb Noras Großvater väterlicherseits, als ihr Vater nur ein Jahr alt war, sodass er von der Familie seines Vaters nichts weiß. Dass in der Familie eine Abneigung zur Vergangenheit gepflegt wird, bzw. dass die Familie sich von der Vergangenheit zu trennen versucht, wird auch damit gezeigt, dass Nora Krugs Vater nichts über die Judensituation in Kilsheim wusste, da darüber nicht gesprochen wurde. Völlig anders ist es auch nicht mütterlicherseits. Krugs Mutter beschreibt ihre Eltern als unpolitisch. Im Laufe ihrer Untersuchung hört sie Geschichten über ihren Großvater mütterlicherseits, dessen Mitgliedschaft in der nationalsozialistischen Partei geleugnet wird und der angeblich einen Juden als Arbeitgeber hatte, der ihm seine Fahrschule übergab, als er gezwungen wurde, zu flüchten. Nora Krug findet keine Beweise für diese Geschichte, die auf unzählige Weisen interpretiert werden könnte, während ihre Familie versucht, unpolitisch zu bleiben und sich von den Kriegsverbrechen der Vergangenheit zu trennen.

Im Zentrum von Nora Krugs Graphic Novel steht die Verbindung von Identität und Vergangenheit, die ihren Einfluss auf die Gegenwart stets ausübt. An dieser Stelle lässt sich an Hirschs Begriff „Postmemory“ erinnern, der als die Übertragung der Vergangenheit zwischen den Generationen zu verstehen ist, wobei auch starke Traumata und Gefühle wie Schuld übertragen werden (Grujić und Schaum, 2019). Die Autorinnen weisen auf die Textstellen hin, in denen die Autorin beschreibt, dass die Vergangenheitsübertragung in Deutschland stark apolitisiert wurde. Sieg, Kampf oder Stolz wurden aus dem Vokabular gestrichen, Hitlers Reden wurden bearbeitet und Rasse wurde nur bei der Beschreibung der Tierwelt benutzt und nie als ethnische Rasse. Anstatt sich der Vergangenheit zu stellen, wurde sie vergraben oder als eine apolitisierte Version übertragen. Interessant ist die Untersuchung von Barbara Steiner zu erwähnen, die zeigte, dass Freundschaften mit Juden oft als eine Wiedergutmachung benutzt wurden (2015 nach Grujić und Schaum, 2019). Demnach werden zwei verschiedene Impulse gegeben – einerseits wird die kollektive Schuld verbreitet, die besagt, dass die Vergangenheit nicht vergessen werden darf und zweitens soll über die Vergangenheit nicht offen gesprochen werden. Infolgedessen entsteht ein komplexer Identitätskampf. Obwohl die Autorin keine klaren Antworten liefern kann und nach ihrer Recherche nur mehr Fragen hat, findet sie es notwendig, sich mit der Vergangenheit zu beschäftigen. Deshalb hat sie ihr Werk nicht aus einem Versuch der Vergangenheitsbewältigung geschrieben, sondern als eine Erinnerung, dass die Geschichte nie verloren geht und dass sie ein Teil der Identität eines jeden Menschen ist, wobei jede individuelle Geschichte gleich wichtig ist, da es unzählige Perspektiven gibt und unzählige Wege, ein Regime zu unterstützen oder nicht zu unterstützen (Aarons, 2020).

7.2.2. Strukturelle Analyse

Das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der Geschichtsergebnisse wird am Beispiel von *Heimat* mit folgenden Argumenten beschrieben: (1) Symbolfähigkeit der visuellen Sprache, (2) Freiheit der Form, (3) Aktivität des Lesers und (4) die Hervorrufung der Empathie.

Schon der Cover der Graphic Novel weist auf die symbolartige Natur der visuellen Sprache hin, die viele Informationen beinhaltet. Der Cover ist eine Interpretation des Gemäldes von Caspar David Friedrich *Wanderer über dem Nebelmeer*, der auch für die Literaturströmung Sturm und Drang steht, die sich gegen die Aufklärung stellte und die Welt als komplex, unklar und mystisch darstellte (Mollegaard, 2020). Der Wanderer blickt auf die Ferne und



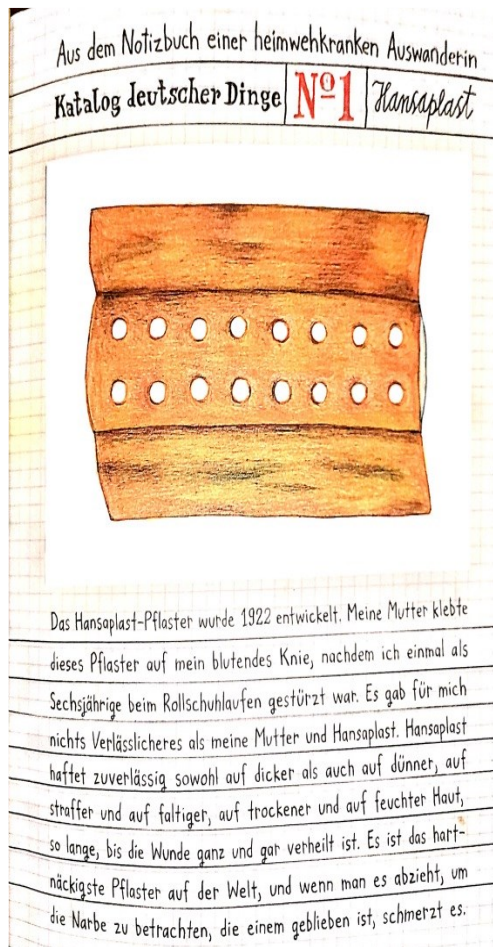
seine nächste Destination ist ihm unklar. So ähnlich bewegt sich Nora Krug in der Geschichte herum. Sie weiß nicht, was sie erwartet, und letztendlich muss sie feststellen, dass die Geschichte ein vages Gebilde bleiben wird, da sie nie alle Antworten auf alle Fragen bekommen wird.

Bild 7: Bilder als Symbole

Quelle: Krug, N. (2018). *Heimat*. Penguin Verlag.

Weiterhin muss auf die Freiheit der Form in der Graphic Novel aufmerksam gemacht werden. Nora Krugs *Heimat* zeigt, dass Text und Bild in unterschiedlichen Kombinationen auftauchen können. *Heimat* besteht aus geschriebener Sprache, aber die Bilder sind selbstständige Strukturen, die zur Narration beitragen. Dabei werden persönliche Familienfotos benutzt, Briefe, Archiv-Material, Bilder von Gegenständen und weitere Elemente, um die Vergangenheit in allen ihren Formen zu umfassen. Das lässt an das Projekt vom Walter Kempowski *Echolot* erinnern. Durch das Zusammenführen der privaten Dokumente verschiedener Personen erstellt Walter Kempowski eine literarische Collage, ein kollektives Tagebuch. Die Dokumente werden vom Autor nicht kommentiert, demnach ist kein einzelner Erzähler zu finden. Es lässt sich keine Hierarchie zwischen den Stimmen entdecken, die Politiker, wichtige Autoren und Kriegsakteure stehen neben dem einfachen Menschen. Darüber hinaus werden Stimmen aus verschiedenen Fronten und Teilen der Welt verzeichnet. Durch dieses bunte Spektrum der Perspektiven versucht der Autor eine Vollständigkeit zu erzielen. Indem die auserwählten Themenkreise durch Menschen verschiedener Rollen aus der ganzen Welt abgedeckt werden, will der Autor eine treue Reproduktion der Zeit liefern (Neteler nach Pereira, 2011). Ähnlich ist auch Nora Krugs Motivation. Sie zeigt die Geschichte als ein Gewebe von unterschiedlichen Stimmen und jede Stimme trägt zum besseren Verständnis der Geschichte bei. Die Fragmentiertheit dieses Unternehmens wird auch dadurch gezeigt, dass die Geschichte nicht chronologisch geschrieben wird, sondern als

eine Sammlung von Erinnerungen, wobei die Zusammenarbeit des Lesers beim Zusammenstellen der Geschichte erwartet wird.



Noch ein Beispiel der erwarteten Aktivität der Leser ist der sogenannte „Katalog deutscher Dinge“ in Krugs *Heimat*. Es sind Bilder von Gegenständen, die Nora Krug mit Deutschland verbindet. So beginnt die Graphic Novel mit der Abbildung eines Pflasters, der für Nora Krug die Sicherheit darstellt, die sie in ihrer Vergangenheit fühlte, als ihr beim Verletzungen ein Pflaster von ihrer Familie gegeben wurde (Oksman, 2021). Im Interview mit Oksman beschreibt Krug Objekte als Träger der Vergangenheit und betont, dass ihre Absicht war, die Leser dazu zu bringen, sich von ihrer Familiengeschichte zu distanzieren und sich auf die eigene Familiengeschichte zu erinnern. *Heimat* soll demnach als eine kollektive Geschichte gelesen werden, die alle Familien betrifft, die die gleichen oder ähnlichen traumatischen Erfahrungen gemacht haben.

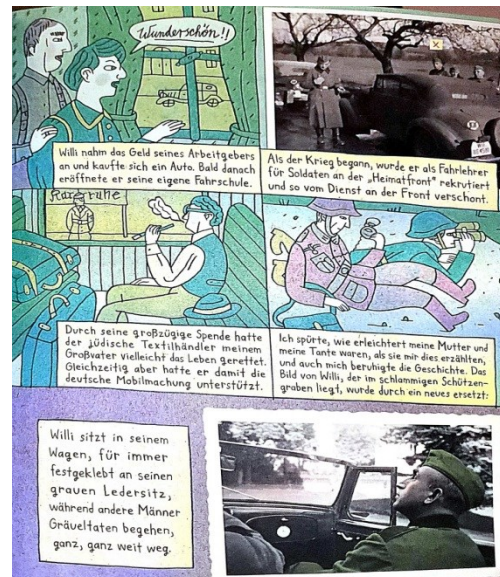
Bild 8: Katalog deutscher Dinge als Brücke zwischen Autor und Leser

Quelle: Krug, N. (2018). *Heimat*. Penguin Verlag.

„Katalog deutscher Dinge“ ist nicht der einzige Versuch von Empathieherbervorrufung beim Leser. Nora Krug beschreibt im Interview mit Oksman (2021), dass sie sich entschieden hat, die Beschreibung vergangener Geschehnisse ihrer Familienmitglieder in Comicform zu zeichnen, um auf die Fragmentiertheit der Erinnerungen aufmerksam zu machen, das Lesen zu erleichtern, indem der Leser immer weiß, wann sich das Geschriebene in der Vergangenheit abspielt, wozu sie auch noch beigetragen hat, indem sie kalte Farben für die Familienmitglieder väterlicherseits und warme Farben für die Familie ihrer Mutter benutzt hat, und letztendlich auch, um damit Empathie hervorzurufen.

Bild 9: Vergangenheitdarstellung durch die Comic-Form

Quelle: Krug, N. (2018). *Heimat*. Penguin Verlag.



Indem die Vergangenheit im Comicformat geschrieben wird, muss die Autorin in die Vergangenheit schlüpfen, um sie bildlich darzustellen. Dabei muss sie die Geschehnisse erleben, um in der Lage zu sein, das was ihre Vorfahren erlebt haben, darzustellen. Das wird auch vom Leser erlebt, der jetzt ein Narrativ verfolgt, in dem kein klarer Autor zu finden ist und in welchem die Vergangenheit konkreter wird, indem sie visualisiert wird.

7.3. *Irmina*

7.3.1. Inhaltliche Analyse

Die Graphic Novel von Barbara Yelin *Irmina* wird ähnlich wie Nora Krugs *Heimat* als eine Untersuchung der Familiengeschichte geschrieben. *Irmina* ist aus den Tagebüchern und Briefen von Yelins Großmutter entstanden (Kupczynska, 2019). Die Graphic Novel verfolgt Irmina von Behdinger, eine junge deutsche Frau, die 1934 nach London geht, um zu studieren. In London verliebt sie sich in Howard Green, einem Oxfordstudenten aus Barbados. Eckelmann (2016) beschreibt das als die Geschichte zwei Außenseiter – Howard Green wird nie völlig akzeptiert wegen seiner Hautfarbe und seiner Herkunft und Irmina muss gegen die Geschlechterordnung kämpfen. Irmina muss schnell wegen politischer und finanzieller Gründe die erlangene Freiheit des Londoner Lebens aufgeben und heimkehren. In Deutschland erlangt sie eine Arbeitsstelle als Sekretärin im Reichkriegsministerium. Alle Versuche, nach London zurückzukehren, scheitern, sodass Irmina gezwungen ist, sich dem Regime zu unterwerfen. Sie heiratet einen SS-Offizier und verbringt die Kriegszeit mit passiver Akzeptanz. Als ihr Mann sein Ende im Krieg findet, lebt Irmina ein ruhiges Leben

weiter, bis sie zufällig Howard Green trifft und gezwungen wird, sich ihrer Vergangenheit zu stellen.

Die Graphic Novel besteht demnach aus drei Teilen: (1) Irminas Leben im London, (2) die 1930er und 1940er Jahre in Deutschland und (3) aus einer Reise auf die Karibik. Im Zentrum der Geschichte ist Irmina, eine einfache Frau – kein Opfer und kein Täter (Sterling, 2015). Die Graphic Novel setzt den Fokus auf die Leben der ganz einfachen Menschen, während der Krieg im Hintergrund gekämpft wird. Indem Yelin von dieser Perspektive ausgeht, versucht sie das Verständnis über die Vergangenheit zu erweitern, da die Perspektive der unbeteiligten Zuschauer selten angesprochen wird. Sterling (2015) fasst die Untersuchungen von Kritiken Renwick Monroe zusammen und findet verschiedene Elemente in der Persönlichkeit eines Menschen, die zur Passivität beitragen können. Dabei ist ihre Weltanschauung und ihr Selbstwert von großer Wichtigkeit. Der Autor beschreibt, dass Irmina die Welt apolitisch beobachtete bzw. der Meinung war, dass Politik mit dem einfachen Menschen nichts zu tun hat und dass es Gründe für alle Schrecken gibt. Obwohl sie versuchte, eine selbstständige und besondere Person zu sein, sah sie sich eher als eine gewöhnliche Person, die nichts in der Welt der Politik verändern könnte, sodass sie sich auf ihre eigenen Bedürfnisse konzentrierte. Mit Irmina beschreibt Barbara Yelin den gewöhnlichen Menschen im Rahmen des nationalsozialistischen Regimes, nicht um ihre Entscheidung, apolitisch zu bleiben, zu verurteilen oder zu entschuldigen, sondern um sie besser zu verstehen (Sterling, 2015). Durch diese Perspektive wird das übliche geschichtliche Repertoire erweitert und es wird gezeigt, dass die Geschichte zu kompliziert ist, um sie als eine Geschichte der Gewinner und Verlierer zu schreiben, ansonsten gehen viele Perspektiven verloren, die dazu beitragen können, das Klima der Kriegszeit besser zu verstehen.

7.3.2. Strukturelle Analyse

Das Potenzial der Graphic Novel für die Darstellung der Geschichtsergebnisse in *Irmina* wird hierbei folgend beschrieben: (1) die leichtere Versetzung in die Realität der geschriebenen Figur und (2) grafische Elemente als Träger von Bedeutung.

Über die Hervorrufung von Empathie durch die Graphic Novel, die den Leser in die Welt der Figur versetzt, wurde schon viel gesagt. Ähnliche Beobachtungen können in *Irmina* gemacht werden. Dabei wird der Leser aber nicht nur mit Irminas gescheiterten Versuchen konfrontiert, im Leben selbstständig und erfolgreich zu sein, sondern auch mit ihrer Passivität. Die Graphic Novel ist dabei besonders wirkungsvoll, da sie subtil auf Geschehnisse eingehen kann, ohne dabei den Fokus des Lesers auf diese zu lenken. So sieht der Leser die Welt durch Irminas Augen. Aufstände, die im Hintergrund geschehen oder Ladenschilder, auf denen steht, dass Juden unerwünscht sind, werden subtil in die Panels eingeführt, sodass auch der Leser beim schnellen Durchblättern sie ignorieren könnte. Auf diese Art und Weise wird er/sie direkt mit unzähligen Fragen konfrontiert, aber besonders mit der Frage, ob sie an Irminas Stelle anders handeln würde?



Bild 10: Versetzung in die Figurenperspektive

Quelle: Yelin, B. (2019). *Irmina*. Zagreb: V.B.Z. S. 76/77.

Weiterhin benutzt Yelin verschiedene grafischen Elemente, um Bedeutung zu übertragen. Sie können entweder zur leichteren Navigation beitragen, wie zum Beispiel fast durchaus weiße Seiten, die symbolisieren, dass zwischen den Einzelbildern Zeit vergangen ist, oder sie können als Träger von inhaltlichen Bedeutungen gesehen werden.



So zum Beispiel ist die rote Farbe besonders interessant. Blaue und weiße Töne dominieren in den Panelen, in denen Howards und Irminas Liebe dargestellt wird. Im Gegensatz dazu wird die rote Farbe im zweiten Teil der Graphic Novel benutzt, in denen sich Irmina in nationalsozialistischen Kreisen bewegt. Das kann als ein Zeichen gesehen werden, dass Irmina nicht ignorant war. Sie war sich der Schrecken bewusst, aber sie hat sich entschieden, passiv zu bleiben.

Bild 11: Symbolik der roten Farbe in der Figurenanalyse
Quelle: Yelin, B. (2019). Irmina. Zagreb: V.B.Z. S. 163.

Die rote Farbe wird auch als Erinnerung an die Schrecken benutzt, die im Hintergrund lauern. So zeigt zum Beispiel das Panel der brennenden Synagoge, dass Rot aus dem Feuer genommen wurde und nur für die nationalsozialistischen Elemente benutzt wird. Demnach kann die Politik des Nationalsozialismus als die wahre Ursache der Kriegsverbrechen gesehen werden. Das wird nicht direkt betont, da Irmina versucht, die Politik zu ignorieren, die trotzdem immer die Aufmerksamkeit auf sich zieht.



Bild 12: Symbolik der Farbe im Rahmen der Geschichte
Quelle: Yelin, B. (2019). Irmina. Zagreb: V.B.Z. S. 192/193.

8. Schlussfolgerung

Die Graphic Novel wird als ein Medium verstanden, das mit den Comic gleichgesetzt werden kann, da beide eine sequenzenartige Kombination von Schrift und Bild darstellen. Die Elemente, die den Comic und die Graphic Novel bilden, können auf Narrativelemente und grafische Narrativelemente aufgeteilt werden. Zu den grafischen Elementen zählen alle Elemente des Comics, außer der inhaltlichen Elemente, die dem Narrativ dienen (z. B. Figuren, Text, Dialoge): Header, Seitenzahl, Marginen, Rahmen, die Leerstellen zwischen den Einzelbildern und weitere. Diese Elemente können als Navigationselemente verstanden werden, da sie dem Leser dazu helfen, die Sequenz richtig zu verfolgen. Da sie der gleichen Schreibtradition untergeordnet sind, soll die Graphic Novel als ein fabrizierter Begriff verstanden werden, der im Laufe der Geschichte entstand, um sich von den Comics zu trennen, die starken Zäsuren unterworfen werden. Der Terminus wird von Will Eisner mit seinem Werk *Ein Vertrag mit Gott* (engl. *A Contract with God*, 1978) verbreitet, da der Autor der Meinung war, dass Comics schwere und realitätsnahe Themen behandeln sollten, weshalb er sein Werk vom Mainstream der Superheldencomics trennen wollte. Während Will Eisner für die Verbreitung des Terminus verantwortlich ist, gilt Art Spiegelmans *Maus* (1980-1991) als das Werk, das eine Reihe von Autoren inspiriert hat und bewiesen hat, dass Graphic Novel seriöse Themen behandeln könne, weshalb er auch zum ersten Comic-Autor wurde, der mit einem Pulitzer-Preis ausgezeichnet worden war. Comics/Graphic Novels erleben einen zweiten Boom nach den 2000 Jahren, da ihre Form viel Freiheit und Innovation erlauben und den Erwartungen des 21. Jahrhunderts entspricht, das auch als visuelles Zeitalter verstanden wird.

Die moderne Welt hinterfragt Objektivität in der Geschichtsschreibung, wobei nach neuen Wegen gesucht wird, die Komplexität der menschlichen Erinnerungen an die vergangenen Geschehen zu beschreiben, weshalb der Umgang mit der Geschichte zum wichtigen Thema in der Graphic Novel Tradition wird. Die heutige Beschäftigung mit der Geschichte geht von der Annahme aus, dass keine objektive und einheitliche Geschichte geschrieben werden kann, sodass diese Praxis aufgegeben wurde. Das Ziel der modernen Auseinandersetzung mit der Geschichte ist nicht, die dominierende „Wahrheit“ zu verbreiten, sondern sie zu befragen, verändern und kritisieren. Aus diesem Grund entstehen neuerdings viele historischen Werke, die sich auf fiktive Elemente einlassen. Im Unterschied zu der üblichen Geschichtsschreibung, die nach Objektivität strebt, erinnert historische Fiktion

darauf, dass die Vergangenheit ein komplexes Gebilde ist, dass nie einseitig interpretiert werden kann.

Die Geschichtsschreibung Deutschlands ist besonders interessant. Es wird eine starke Abneigung zur Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus beobachtet. Die Gründe für die Unmöglichkeit, auf die Kontroversen der Vergangenheit einzugehen, wird in der dualen Natur der Erinnerung gesehen, die sich zwischen Trauma und Verantwortung bewegt, weswegen die Geschichtsschreibung den Politikern überlassen wird, die die Auseinandersetzung mit der Geschichte Deutschlands realitätsnah machen. Autoren sollen versuchen, die Traumata der Vergangenheit so treu wie möglich zu beschreiben. Individuelle Geschichten sollten im Rahmen der kollektiven Geschichte beschrieben sein, da sie von größerer, d. h. universeller Bedeutung ist.

Die Analyse der ausgewählten Werke der Autorinnen Ulli Lust, Nora Krug und Barbara Yelin zeigte einen Übergang von kollektiven Geschichten auf die individuellen Erlebnisse und Perspektivenauswahlen: Täterperspektive bei Ulli Lust, passive Akzeptanz des Regimes bei Barbara Yelin oder die Perspektive einer Person, die die Vergangenheit zu verstehen versucht bei Nora Krug. Insgesamt können sie als innovativ in der Tradition der historischen Graphic Novels in Deutschland angesehen werden. An diesen Beispielen wird das Potenzial der Graphic Novels für die Darstellung der Geschichte gezeigt. Ihre Stärken können folgenderweise zusammengesetzt werden: Graphic Novels sprechen mehrere Zielgruppen an, sie lehnen sich an die moderne Interpretation der Geschichte an, sie vertiefen die Geschichtskennntnisse, indem sie das kritische Denken beibringen, sie machen den Leser zum aktiven Interpretationsträger, sie bereiten die Jugend für die Auseinandersetzung mit der visuellen Welt des 21. Jahrhunderts und sie behalten die ethische Dimension der Geschichtsschreibung im Auge, indem sie durch die Kombination von Bild und Text den grotesken visuellen Darstellungen oder unangenehmen textuellen Beiträgen aus dem Weg gehen.

Evans (2021) erinnert, dass der Umgang mit den grafischen Elementen der Graphic Novels gelernt werden muss. Dabei gibt es keinen richtigen oder falschen Weg, kritisches Denken beizubringen. Ein Umgang mit verschiedenen Quellen erlaubt Studenten, sich ein ganzes Bild vom Geschehen zu machen, da jedes Medium mit eigenen Schwächen und Stärken kommen, sodass sie in einer Kombination viel mehr für die Schulung der Kinder machen können (Cromer und Clark, 2007). Decker und Castro (2012) sprechen von der Rolle

der Visualisierung für die Jugend beim Umgang mit der Geschichte. Er argumentiert, dass den Jugendlichen beigebracht werden muss, sich in die vergangenen Geschehen zu vertiefen, gerade deswegen, weil die Mehrheit der Jugend diese oder ähnliche Schrecken im Alltag nicht erlebte. Deswegen muss ihnen geholfen werden, die Leerstellen in ihrer Imagination zu überbrücken, weswegen visuelles Material besonders effektiv ist. Letztendlich muss erinnert werden, dass die visuelle Alphabetisierung im 21. Jahrhundert besonders wichtig ist, weswegen es von großer Bedeutung ist, die jungen Menschen, auf den Umgang mit Informationen in der modernen Gesellschaft vorzubereiten. Die Auseinandersetzung mit multimodalen Texten führt dazu, dass die Menschen auf der Suche nach allen Bedeutungen in der Bild-Text-Kombination viel mehr Zeit mit der Quelle verbringen und auf ein historisches Geschehen holistisch eingehen, wobei es genauso wichtig ist, die Lehrer auf den Umgang mit Graphic Novels und anderen multimodalen Medien vorzubereiten. Durch eine Praxis, die quellenfreundlich ist, kann die Geschichte als ein komplexes Gewebe von Perspektiven und Bedeutungen vor den menschlichen Augen wieder ins Leben gerufen werden.

9. Literaturverzeichnis

1. Aarons V. (2020). *Sometimes Your Memories Are Not Your Own: The Graphic Turn and the Future of Holocaust Representation*. Humanities, 9(4). <https://doi.org/10.3390/h9040136> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
2. Baetens, J. und Frey, H. (2015). *Introduction: The Graphic Novel, a Special Type of Comics*. In: *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge University Press.
3. Baetens, J.D. (2008). *Graphic Novels: Literature without Text?*. English Language Notes, 46, 77-88. 10.1215/00138282-46.2.77 (letzter Zugriff: 1.10.2022).
4. Camarade, H. (2018). *Die DDR in neueren deutschen Comics und Graphic Novels*. Zeitschrift des Forschungsverbundes SED-Staat, 42. <https://zeitschrift-fsed.fu-berlin.de/index.php/zfsed/article/view/606> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
5. Chute, H. (2008). *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*. PMLA, 123(2), 452–465. <http://www.jstor.org/stable/25501865> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
6. Cohn, N. (2012). *Comics, linguistics, and visual language: the past and future of a field*. In: *Linguistics and the Study of Comics*, 92–118. https://www.researchgate.net/publication/234113262_Comics_Linguistics_and_Visual_Language_The_Past_and_Future_of_a_Field (letzter Zugriff: 1.10.2022).
7. Cromer M und Clark P. (2007). *Getting graphic with the past: Graphic novels and the teaching of history*. *Theor ResSoc Educ*, 35(4), 574–91. <https://doi.org/10.1080/00933104.2007.10473351> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
8. Davies, D. (2020). *Introduction: Documenting Trauma in Comics*. In: *Documenting Trauma in Comics*, 1-26. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37998-8_1 (letzter Zugriff: 1.10.2022).
9. Decker, A. C. und Castro, M. D. (2012). *Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel*. *The History Teacher*, 45, 169-188. <https://www.semanticscholar.org/paper/Teaching-History-with-Comic-Books%3A-A-Case-Study-of-Decker-Castro/cc9e2980ec4d3eed4b108ffe90da63555cb75e26> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
10. Donovan, C. und Ustundag, E. (2017). *Graphic Narratives, Trauma and Social Justice*. *Studies in Social Justice*, 11(2), 221-237. 10.26522/ssj.v11i2.1598 (letzter Zugriff: 1.10.2022).
11. Drucker, J. (2008). *Graphic Devices: Narration and Navigation*. *Narrative*, 16(2), 121–139. <http://www.jstor.org/stable/30219279> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
12. Eckelmann, M. (2016). *Geschichte in Bildern: Barbara Yelins Irmina und Geschichtsschreibung im Comic*. ZFF – Centre for Contemporary History: Visual History. <https://doi.org/10.14765/zff.dok-1578> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
13. Evans, B. (2021). *Portraits of Violence*. *Critical Reflections on the Graphic Novel*. *Sociologica*, 15(1), 241–263. <https://sociologica.unibo.it/article/view/12283> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
14. Fleishman, I. (2009). *Invisible Voices: Archiving Sound as Sight in Marcel Beyer's "Karnau Tapes"*. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 42(2), 19-35. <https://www.jstor.org/stable/44030212> (letzter Zugriff: 1.10.2022).

15. Ghiță, R. A. (2018). *Marcel Beyers Roman Flughunde. Über die postmoderne Inszenierung von Erinnerung und ihre Ambivalenzen*. Überarbeitete Version des Kapitels in: Literatur und Geschichte. Fallstudien zur narrativen Aufarbeitung der Vergangenheit im deutschen und europäischen Kontext. Craiova. https://germanistik.unitbv.ro/wp-content/uploads/2020/04/KBGF_2020_Ghita.pdf (letzter Zugriff: 6.10.2022).
16. Grujić, M. und Schaum, I. (2019). *German Postmemory and Ambivalent Home Desires: A Critical Reading of Nora Krug's (2018) Graphic Novel Heimat: A German Family Album*. *Ethnoscripts*, 21(1), 196-212. <https://doi.org/10.26522/ssj.v11i2.1598> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
17. Grüning, B. (2021). *Educating to Remember: The Public Use of Comics in Germany and Italy*. In P. Ferstl (Ed.) *Dialogues between Media*, 5(1), 95-108. Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110642056-009> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
18. Herscher, A. (2016). *Reading Graphic Novels: Genre and narration*. Berlin, Boston: De Gruyter.
19. Hunter, A.C. (2005). *The Ethical Limitations of Holocaust Literary Representation*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Ethical-Limitations-of-Holocaust-Literary-Hunter/5d18b87a7098ede028b268e548eb6b39cfe98267> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
20. Jimenez, L. M. und Meyer, C. K. (2016). *First Impressions Matter: Navigating Graphic Novels Utilizing Linguistic, Visual, and Spatial Resources*. *Journal of Literacy Research*, 48(4), 423–447. <https://doi.org/10.1177/1086296X16677955> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
21. Krug, N. (2018). *Heimat*. Penguin Verlag.
22. Kupczynska, K. (2019). *Historiographie und Gender als eine Herausforderung für Comiconarrativ*. In: *Neues historisches Erzählen*, (Hrsg.) Wolting, M. Göttingen: V & R unipress, 77-96. <https://doi.org/10.14220/9783737010238.77> (letzter Zugriff: 6.10.2022).
23. Lander, B. (2005). *Graphic Novels as History: Representing and Reliving the Past*. *Le History* 10(2), 113–125. <https://lh.journals.yorku.ca/index.php/lh/article/view/5683> (letzter Zugriff: 6.10.2022).
24. Lippitz, A. (2014). *Violence in graphic novels: Boom, Zack, Pow – Comics and Graphic Novels defined, with special focus on the portrayal and mechanics of violence*. Masterarbeit, Alpen-Adria Universität Klagenfurt. <https://netlibrary.aau.at/obvuklhs/content/titleinfo/2414319/full.pdf> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
25. Lust, U. (2013). *Flughunde*. Suhrkamp Verlag.
26. Martínez, M. (2018). *Stimmenkonkurrenz und Stimmenkomposition in Marcel Beyers Roman und in Ulli Lusts Graphic Novel Flughunde*. In: Klein, C. (Hrsg.) *Marcel Beyer. Kontemporär. Schriften zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*, vol 1. J.B. Metzler, Stuttgart, 111-122.
27. McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. Harper Collins Publishers.
28. Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. Routledge Advances in Comics Studies.

29. Mollegaard, K (2020). *In Search of Lost Remembrances: Postmemory and WWII Trauma in Nora Krug's Belonging and Art Spiegelman's Maus*. Hawaii Journal of the Humanities, 1(1). <https://hilo.hawaii.edu/humanities/journal/issues/volume1/#art03> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
30. Morris, L. (2001). *The Sound of Memory*. The German Quarterly, 74(4), 368-378. <https://www.jstor.org/stable/3072631> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
31. Oksman, T. (2021). *We Carry that History: an Interview with Nora Krug*. In: Literature and Belief, (Hrsg.) Aarons, V. Brigham Young University, 127-147.
32. Pedri, N. (2013). *Graphic Memoir: Neither Fact Nor Fiction*. In: From comic strips to graphic novels, (Hrsg.) Stein, D. und Thon, J. N. De Gruyter, 127-155.
33. Pereira, V. (2011). *An interview with Simone Neteler*. Pandaemonium Germanicum. 139-152. Quelle: 10.1590/S1982-88372011000200009 (letzter Zugriff: 1.10.2022).
34. Pflueger, M. (2017). *Visualizing the unspeakable: Graphic novels and the Holocaust*. The Expositor: A Journal of Undergraduate Research in the Humanities, 13, 75-84. http://digitalcommons.trinity.edu/eng_expositor/14 (letzter Zugriff: 1.10.2022).
35. Reid, L. (2010). *Imagination and Representation in Graphic Novels*. The Journal of the Assembly for Expanded Perspectives on Learning, 16. https://trace.tennessee.edu/jaep/voll16/iss1/3/?utm_source=trace.tennessee.edu%2Fjaep%2Fvol16%2Fiss1%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages (letzter Zugriff: 1.10.2022).
36. Romero-Jódar, A. (2017). *Introduction*. In: The Trauma Graphic Novel. New York, Routledge, 1-35.
37. Siljebrand, F. (2021). *Remembering the Holocaust: Teaching historical trauma in the English classroom through historical fiction and Maus*. Doktorarbeit, Södertörn University. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-48340> (letzter Zugriff: 6.10.2022).
38. Singh, X. P. (2019). *Dissecting Graphic Fiction: A Study of the Hybrid Form of the 21st Century*. Think India, 22(1), 249-256. https://www.researchgate.net/publication/335979797_Dissecting_Graphic_Fiction_A_Study_of_the_Hybrid_Form_of_the_21st_Century (letzter Zugriff: 1.10.2022).
39. Sterling, B. (2015). *“Ganz normale Deutsche”*: Confronting the National Socialist Past in Barbara Yelin's *Irmina*. Colloquia Germanica, 48(4), 317-342. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26431161> (letzter Zugriff: 1.10.2022).
40. Tabachnick, S. E. (2010). *The Graphic Novel and the Age of Transition: A Survey and Analysis*. English Literature in Transition, 53(1), 3-28. https://www.researchgate.net/publication/250168119_The_Graphic_Novel_and_the_Age_of_Transition_A_Survey_and_Analysis (letzter Zugriff: 1.10.2022)
41. Tabachnick, S. E. (2017). *The Cambridge companion to the graphic novel*. Cambridge University Press.
42. Yelin, B. (2019). *Irmina*. Zagreb: V.B.Z.