

Anspruch und Umgang mit historischen Darstellungen in Graphic Novels

Jannis Stöver

In meinem Essay beziehe ich mich auf den Aspekt der historischen Darstellung in Graphic Novels. Den Begriff der Unterhaltung dieser Literatur- und Kunstform möchte ich zudem erörtern. Den Comic an und für sich gibt es nicht. Dass es sich beim Comic um Trivialliteratur handelt, ist ein bis heute weit verbreitetes Vorurteil. Ich möchte deshalb eine Differenzierung vornehmen, da es unterschiedliche Subgenres im Comic gibt, auf die nicht allesamt Bezug genommen werden kann.

Deshalb beziehe ich mich auf zwei Arten von Comics, die inhaltliche Bezüge zur Geschichte vornehmen. Zum einen gibt es eine groteske Form des Comics. Die Reihe um Asterix gehört dazu. Darin wird in satirischer Weise lose auf die Vergangenheit, in diesem Fall auf die Zeit des Alten Roms, Bezug genommen. Die Comics bilden zugleich eine Brücke, die zur Gegenwart gebildet wird. In diesem Fall wird auf die in Frankreich lebenden Bretonen mit ihren Eigenarten angespielt und dabei Analogien zum Gallischen Dorf in den Asterix-Comics gezogen.

Mein Schwerpunkt liegt in der Betrachtung der Graphic Novels. Diesen liegen oft geschichtliche Quellenmaterialien zugrunde, welche Verwendung finden, damit in den Comics eine authentische Vermittlung von Geschichte erfolgen kann. Eine vom Autor verfasste Familiengeschichte kann entstehen wie bei Art Spiegelmans *Maus*. Graphic Novels haben zumeist in kulturellen Diskursen einen Platz sicher – sobald ihr Name fällt im Gegensatz zu anderen Comics, welche den Ruf trivialer Unterhaltung genießen. Bücher wie *Maus*, *Waltz with Bashir* und *Persepolis* gehören zur erstgenannten Gattung. Ebenfalls haben sie sich durch rege Nachfrage zu Bestsellern entwickelt.

Charakteristisch an den Büchern ist die Darstellung historischer Themen. Die Autoren nehmen Biographien aus ihrem familiären Umfeld oder sogar ihre eigene Biographie als Buchvorlage. Deshalb wird auch vom Autorencomic und vom biographischen Comic gesprochen. Während zu Zeiten der Veröffentlichung von *Maus* 1989 eine Debatte losgetreten wurde, ob es angemessen sei, im Comic ernsthafte Themen wie den Holocaust zu verarbeiten, erscheint diese Auseinandersetzung heutzutage überflüssig. Vielmehr liegt in der Darstellung von Geschichte in Comicform eine Chance, mit inhaltlicher Substanz zum einen und der Unterhaltung zum anderen zwei unterschiedliche Seiten zu vereinen. Möglicherweise kann eine große Leserschaft erschlossen werden, die Gefallen daran findet, Bücher mit derlei Inhalten zu lesen. Andere Schriftformen wie Sachbücher oder historischen Romanen würde sie eher meiden.

Wesentlich für die Rezeption und Wirkung dieser Comics ist, dass sie dem Leser vermitteln, dass Geschichte auch Spaß machen und zugleich informativ sein kann. Auch eine große Resonanz in kulturellen Debatten

und die nicht seltenen Erfolge, wie in Bestsellerlisten zu landen, bestätigen die Bedeutung der Graphic Novels. Neben dieser Positivwirkung besteht immer auch eine Gefahr, dass das Leseverhalten in einer Konsumentenhaltung erstarren kann und die vermittelten Inhalte als triviale Stoffe betrachtet werden. In diesem Fall wird diese Comicform ihrer Absicht, geschichtliche Zusammenhänge zu vermitteln nicht gerecht und wiche zugunsten einer reinen Unterhaltung.

Ein immer wieder vorgebrachter Einwand ist die subjektive Darstellung des Autors. Sie kann den Qualitätsgehalt des Inhalts in Mitleidenschaft ziehen, wenn eine objektive Schreibweise zugunsten einer primär subjektiven Betrachtung weicht. Somit handelt es sich hierbei um die Kunst, das Vermittelte in eine Art Gleichgewicht beider Seiten zu fassen. Soviel Sachlichkeit wie möglich und so viel persönliche Meinung wie nötig bringen im optimalen Fall eine Balance zustande.

Da Graphic Novels weiterhin im Buchhandel Einzug gehalten haben und eine große historische Themenvielfalt (wie der Zweite Weltkrieg, der Vietnamkrieg, das Mittelalter, die Antike) angeboten werden, sind eben erwähnte Debatten über die Angemessenheit der Geschichtsdarstellung im Comic überflüssig. Ist es nicht gerade die Stärke des Comics, dass Unterhaltung und Anspruch vorhanden sind wie in den drei Literaturgattungen Epos, Drama, Lyrik?

Bei Graphic Novels handelt es sich um eine angemessene Kunstform mit dem Zwecke der Schilderung historischer Ereignisse in Wort und Bild mit nicht selten starken Auflagen. Graphic Novels zeigen, dass es den für banal gehaltenen Comic als Schundprodukt nicht gibt. Es gilt deshalb zu differenzieren bei dieser literarischen-künstlerischen Gattung. In Literatur und im Comic gibt es in der Schilderung von diversen Themen, Dualität von Anspruch und Trivialität, Rezeption von Kritikern u.a. immer nur subjektive Betrachtungsweisen. Folglich liegt es am Leser, welches Urteil er/sie fällt.

Ferner ist jedoch zu relativieren, dass Comics in keiner Art ein Ersatz für Geschichtsunterricht sein können. Sie projizieren wie auch Bücher, Printmedien und TV-Dokumentationen ein reproduziertes Abbild von Vergangenheit. Andererseits ist ihr Einsatz zum Thematisieren von Vergangenheitsbewältigung geeignet. Somit muss, sei es in Buchform oder in Filmform, die dargestellte Geschichte kritisch hinterfragt werden. Beim Comic handelt es sich faktisch um ein Medium von vielen. Es eignet sich zum Einsatz zwecks Informationsvermittlung und einem distanzierten Umgang des Rezipienten zugleich.

Literatur

- 1.) Lummerding, Susanne: Das Politische trotz allem, in: Eder, Barbara; Klar, Elisabeth etc: Theorien des Comics – Ein Reader, Bielefeld 2011, 321-340.
- 2.) Munier, Gerald: Geschichte im Comic, Hannover 2006, 42-198.