

Tanja Zimmermann (Hg.): Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels

Berlin: Christian A. Bachmann 2019, 475 S., ISBN 9783962340179, EUR 36,-

Der Sammelband *Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels*, herausgegeben von Tanja Zimmermann, basiert auf einer interdisziplinären Tagung zu Comics und Graphic Novels als Instrument geschichtlicher Erinnerung und Vermittlung. Grundlegend für den Sammelband ist eine akzentuierte und theoretisch fundierte Einleitung der Herausgeberin, die grundsätzliche methodische und theoretische Überlegungen zur übergreifenden Thematik anstellt. Ausgehend von Besonderheiten der Comics und Graphic Novels, insbesondere der Möglichkeit, Eigenschaften anderer visueller oder auditiver Medien zu übernehmen oder auch der Comics eigenen Intermedialität, wird ihnen dabei eine besondere Befähigung zur Vermittlung von Realität attestiert. Darauf aufbauend geht es um Möglichkeiten der Vergegenwärtigung von Geschichte in Comics und Graphic Novels, aber auch deren psychosoziale Funktion, das Changieren zwischen posttraumatischer Reflexion und mythologischem Umgang, gerade mit

Themen wie Krieg oder Terror. Dazu kommen vertiefende narratologische und sequentielle Betrachtungen, die dem interdisziplinären Gesamtansatz folgen. Im Sinne einer einleitenden differenzierten und mindestens in Teilen umfassenden Gesamtumschau werden in diesem Rahmen auch grundsätzliche Begriffe diskutiert, insbesondere was unter Mythos zu fassen ist, wie Mythen einzuordnen und zu deuten sind, aber auch wie Komik oder parodistische Elemente im Kontext von Geschichte in Comics und Graphic Novels wirken und zu interpretieren sind.

Die 19 Beiträge des Bandes sind in fünf Themenabschnitte unterteilt: „Transposition von Geschichte in Comics: „Re-Mythisierung und Gegen-Mythen“, „Befragung von Geschichte und Mythenkritik“, „Posttraumatische Geschichtsnarrative in Comics“, „Comics und Mythen im Geschichtsunterricht“ und schließlich „Kulturelle ‚Ikonen‘ zwischen Geschichte und Mythos“. Die Gewichtung dabei ist höchst unterschiedlich. Während im

ersten Abschnitt noch fünf Artikel versammelt sind, finden sich zu „Comics und Mythen im Geschichtsunterricht“ lediglich zwei. Gleiches gilt für die Artikel selbst, die nicht nur in ihren Längen stark variieren, sondern auch in ihrem Ansatz, ihrer theoretischen Tiefe und in ihrer Interdisziplinarität. So finden sich Aufsätze, die entlang des Oberthemas des Sammelbandes einen Comic besprechen, wobei eine große Tiefe erreicht wird, wie etwa im Beitrag von Sarah Schieck „Zwischen Generationen und Bildern. Das Trauma der ‚dritten Generation‘ in Agata Baras *Der Garten*“. Andere Beiträge haben einen deutlich umfassenderen Ansatz, bieten dabei allerdings auch eher einen Überblick als eine Vertiefung, wie der Artikel von Alfrun Kliems zu „Transkodierung. Romantische Mythen in Comics aus Polen“, oder Monika Schmitz-Emans' Aufsatz „Der Erste Weltkrieg im Spiegel von Comics und Graphic Novels“. Dabei muss diese Breite und Unterschiedlichkeit der Ansätze letztlich als große Stärke des Sammelbandes verstanden und gedeutet werden. Der Zielsetzung einer interdisziplinären Umschau unterschiedlicher Zugänge und Umgangsweisen mit Comics und Graphic Novels folgend, zeigen sich die Beiträge teilweise höchst heterogen. Verbunden sind sie dabei durch ihr Überthema „Geschichte und Mythos“ sowie ihr Rekurrenzen auf Comics und Graphic Novels. Außerhalb dessen unterscheidet sich nicht nur ihre Heran-

gehensweise an und Umgangsweise mit Comics und Graphic Novels, sondern auch ihre theoretische und disziplinäre Verortung, Begriffsverwendungen und Anbindungen. Zum einen erlaubt dies eine weitreichende Anschlussfähigkeit, sowohl an unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen als auch Themenfelder, zum anderen aber kann der Sammelband so nicht als in sich kohärentes Werk bezüglich Begriffswahl und Verständnis gedeutet werden. Dies meint nicht, dass es in den Beiträgen massive Widersprüche gibt, aber doch, dass unterschiedliche Verständnisse zugrundeliegen. Während die Einleitung die Herausarbeitung eines Ansatzes des Lesens von Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels unternimmt und theoretische Fundierung bietet, spiegelt sich dieser nur in Teilen in den 19 unterschiedlichen Beiträgen.

Es handelt sich bei dem vorliegenden Band vielleicht nicht um ein neues Standardwerk, aber um eine breite, in der Gesamtschau der Beiträge sehr differenzierte und interdisziplinär anschlussfähige Beschäftigung mit Comics und Graphic Novels, Geschichte und Mythos, die sich gerade durch ihre Breite, Diversität und Exemplarität auszeichnet und so sowohl für unterschiedliches Vorwissen, Fragestellungen und Disziplinen fruchtbare Ansätze liefert.

Mario Faust-Scalisi (Bayreuth)