

Christine Gundermann

Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird

2018

<https://doi.org/10.25969/mediarep/11968>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gundermann, Christine: Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird. In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger u.a. (Hg.): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: de Gruyter 2018, S. 257–283. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/11968>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-011>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Christine Gundermann

Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird

Abstract: Der vorliegende Beitrag geht der Frage nach, wie Comicschaffende Geschichte im Comic inszenieren. Welche textuellen und bildlichen Strategien kommen zum Einsatz, um historische ‚Authentizität‘ zu simulieren? Nach der Einordnung des Begriffs der historischen Authentizität in den aktuellen geschichtswissenschaftlichen Forschungsdiskurs werden sieben Modi der Inszenierung von Geschichtlichkeit im Comic vorgestellt. Diese Modi sind immer sowohl als Strategie der Comicschaffenden, wie auch als Erwartungshaltung der Lesenden zu verstehen und geben schließlich darüber Auskunft, wie Geschichte im Comic transformiert wird und welche populären Vorstellungen von Geschichtswissenschaft sich letztlich in Geschichtscomics widerspiegeln.

Einleitung

Als im Jahr 2005 Pascal Crocis *Auschwitz* erschien, warb der herausgebende EHAPA Verlag auf der Coverrückseite für den Comic als „erste realistische Graphic Novel“ (Crocis 2005). Gleich mehrere Feuilletons (etwa Schleicher 2005) und auch Comicforschende griffen diese werbewirksame Formulierung auf, bezogen sich aber vor allem auf die Zeichnungen Crocis. So schrieb Martin Frenzel über den „ersten realistisch gezeichneten Shoahcomic“ (Frenzel 2011, 235) und Silke Telaar über eine „direkte, realistische Annäherung“ (Telaar 2012, 57). Diese (Fach-)Urteile sind hoch interessant, denn der Comic erzählt die Geschichte der fiktionalen Holocaustopfer- und Überlebenden Kazik und Cessia, die schließlich kurz vor ihrer Ermordung in einem der Kriege im ehemaligen Jugoslawien 1993 auf ihre Erfahrungen in Auschwitz und den Verlust ihrer (ebenso fiktiven) Tochter Ann zurückblicken. Der grafische Stil Crocis ist dabei stark – und in Traumsequenzen deutlich benannt – an Friedrich Wilhelm Murnaus Horrorfilm NOSFERATU: EINE SYMPHONIE DES GRAUENS aus dem Jahr 1922 angelehnt; ebenso deutlich

Jun.-Prof. Dr. Christine Gundermann, Universität zu Köln, Historisches Institut, Albertus-Magnus-Platz, 50923 Köln, E-Mail: christine.gundermann@uni-koeln.de

 Open Access. © 2018 Christine Gundermann, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-011>

verarbeitete der Comickünstler Steven Spielbergs SCHINDLERS LISTE aus dem Jahr 1992. Warum also wird ein auf Text- und Bildebene fiktiver Comic über die Grauen im Vernichtungslager Auschwitz als reale Darstellung des Holocaust gelobt? Was wird unter ‚realer‘ Geschichte im Comic verstanden?

In diesem Beitrag soll der Frage nachgegangen werden, wie Geschichte im Comic gemacht wird. Wie stellen Comickünstler_innen Bezüge zu realen Vergangenheiten her? Wie kann oder muss die ‚Echtheit‘ der historischen Informationen vermittelt und verhandelt werden, damit die Rezipierenden sie als ‚wahr‘ betrachten? ‚Echte‘ Geschichte unterscheidet sich von fiktiven Geschichtscomics in ihrem Anspruch, in ihrer jeweiligen medialen Repräsentation eine Entsprechung zur historischen Wirklichkeit darzustellen, welches ein Wissenskollektiv nach (wissenschaftlichen) Regeln intersubjektiv als ‚wahr‘ bezeichnet. Häufig werden zur Kennzeichnung dieses Status‘ Adjektive wie wahr, echt und authentisch synonym verwendet. Wie wird also in Geschichtscomics echte oder authentische Geschichte dargestellt, um als solche kenntlich zu sein? Historische Authentizität im Comic, so die hier vertretene These, ist etwas, das nicht als Qualität eines (historischen) Objektes verstanden werden kann, sondern etwas gemachtes, inszeniertes, das in der Rezeption seine Wirkung entfaltet. Die Frage nach der Geschichte im Comic ist gleichzeitig immer auch eine nach dem Publikum, den Rezipierenden des Comics. Wie also sieht ein „authenticity contract“ (Enli 2015, 16) aus, der die Narration im Comic zur ‚wahren Geschichte‘ macht?

Für das Genre des documentary comics und im Besonderen des Comicjournalismus‘ ist diese Diskussion bereits fruchtbar geführt worden (vgl. Mickwitz 2016; Weber/Rall 2017). Während hier vor allem die Transparenz und inszenierte Subjektivität Garant einer verlässlichen Information zu sein scheint, gilt dies für den Geschichtscomic nicht. Die Sichtbarkeit der narrativen Re-Konstruktion sowie die Transparenz der Interpretation haben nur einen geringen Einfluss auf die Wirksamkeit der Inszenierung von Authentizität. Der „authenticity contract“ zwischen Lesenden und Comicschaffenden scheint im Geschichtscomic vielmehr einen deutlichen (Neo-)Historismus zu beinhalten, der eine kritische Beschäftigung mit der dargebotenen Geschichte nicht fördert.

Um diese Hypothese argumentativ zu untermauern, wird zunächst der Authentizitätsdiskurs in den Geschichtswissenschaften kurz umrissen und anschließend für die Comicforschung aufbereitet. In einem dritten Abschnitt werden Modi der Konstruktion des Authentischen im Geschichtscomic vorgestellt, um abschließend einen kritischen Blick auf die in den Authentifizierungsstrategien sichtbar werdenden Vorstellungen von Geschichtswissenschaft zu werfen.

Historische Authentizität und Comic

Historische Genauigkeit scheint in Geschichtscomics erst einmal eine dehnbare Größe zu sein. Meist geht es dabei um ein bekanntes historisches Ereignis als Referenzgröße und Hintergrundnarration, manchmal um Verweise auf historische Persönlichkeiten und Orte, selten auch um gezielt dargestellte Prozesse und Strukturen. Die kritische Haltung der Geschichtswissenschaft und hier besonders der Geschichtsdidaktik gegenüber dem Comic gründete sich lange Zeit auf zwei Vorbehalte gegenüber dem Medium: Kann der Comic überhaupt Geschichte darstellen und damit auch vermitteln, und kann er sie seriös darstellen? Die Frage nach dem prinzipiellen Potenzial wurde mit dem Siegeszug von *Asterix* auf dem deutschen Comicmarkt spätestens seit den 1970er Jahren positiv beantwortet, löste aber erstaunlich wenig Forschung darüber aus, wie denn nun genau Geschichte im Comic transformiert wird. Die spätestens seit Art Spiegelmans *MAUS: Die Geschichte eines Überlebenden* (1989) geradezu mantrahaft gestellte Frage „Darf man das?“ verweist zwar auf ein anscheinend grundlegendes problematisches Verhältnis bildungsbürgerlicher Kultur zum vermeintlich populären Geschichtscomic (vgl. dazu einleitend Gundermann 2007, 44–47). Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich diese Frage als eine, die im deutschsprachigen Raum fast ausschließlich an Comics gestellt wird, die den Holocaust thematisieren, wobei sie mittlerweile fast durchgängig positiv beantwortet wird und heute zwar immer noch gestellt wird, aber eigentlich eher rhetorischen Charakter zu haben scheint.

Gerade weil der Comic nur bedingt als Medium der Geschichtskultur und damit als Forschungsgegenstand in der Geschichtswissenschaft wahrgenommen wurde, waren es vor allem Geschichtsdidaktiker_innen, die sich mit der Frage nach der „Echtheit“ der Geschichte im Comic auseinandersetzten und unter dem Schlagwort der „Authentizität“ diskutierten (vgl. Pandel 1993; Munier 2000). Diese zielte vor allem auf die für den Comic verwendeten Quellen, auf Material und historisches Ereignis selbst ab, und damit auf eine empirische Triftigkeit. Dabei erscheinen die klassischen historiografischen Arbeitsschritte der Comicproduktion gegenübergestellt, und so ergibt sich ein eher defizitärer Blick auf den Geschichtscomic, der nie oder nur in seltenen Fällen an den Status der gezeichneten Historiografie heranreicht (vgl. Gundermann 2017). Hans-Jürgen Pandel hat diese doch geringe ‚Reichweite‘ von Authentizität versucht auszuweiten, indem er verschiedene Authentizitätstypen im Comic identifiziert und zwischen Personen- bzw. Ereignisauthentizität, Typenauthentizität, Repräsentationsauthentizität und Erlebnisauthentizität unterscheidet (vgl. Pandel 2006). Diese Authentizitätstypen haben sich nicht über die Geschichtsdidaktik hinaus durchsetzen können. Sie sind zwar ein gutes Instrument, um populärkulturelle Ge-

schichtsnarrationen mit fiktionalen Anteilen auf enthaltene empirische Triftigkeiten hin zu analysieren, die Verwendung des Begriffs Authentizität führt hier jedoch eher zu Missverständnissen, denn die Figuren und Ereignisse bleiben auch unter dem Label der Typen- und Repräsentationsauthentizität fiktiv. Die kritische Diskussion von Pandels Modell verweist aber auf einen extrem wichtigen Punkt: Wir sind in den meisten Geschichtscomics mit empirisch nicht triftigen, aber auch nicht fiktiven visuellen Narrationen konfrontiert, die jedoch mit Kennzeichen des Authentischen versehen werden und so schnell zur „echten Geschichte“ werden.

Der Begriff und das Phänomen des Authentischen haben in den letzten Jahren in der Öffentlichkeit und in der Wissenschaft einen erstaunlichen Aufschwung erfahren. Authentizität scheint nach Martin Sabrow und Achim Saupe „ein Zauberwort der Gegenwart“ (Sabrow/Saupe 2016, 7) geworden zu sein und so wird sie auch zum Gegenstand geschichtswissenschaftlicher Reflexionen, wie vielfältige Veröffentlichungen (vgl. Knaller 2016; Saupe 2017) und nicht zuletzt die Tätigkeiten des *Leibnitz-Forschungsverbundes Historische Authentizität* zeigen. Historische Authentizität als „Konstruktion des Authentischen im Umgang mit der Vergangenheit“ (Sabrow/Saupe 2016, 9) verlangt dabei die Konzentration auf mindestens zwei verschiedene Dimensionen: Einerseits geht es um eine Objektauthentizität als Beglaubigung und Verifizierung eines Entstehungszusammenhangs, die mit wissenschaftlichen Techniken der Authentifizierung Grundlage von historiografischen Darstellungen ist. Diese kann auch als empirische Triftigkeit verstanden werden. In diesem Sinne kann ein Geschichtscomic nur insofern authentisch sein, wenn er als Quelle seiner Zeit fungiert, und als Teil einer Geschichtskultur populäre Vorstellungen von Geschichte in spezifischen Formen zum Ausdruck bringt, ohne dass dabei die dargestellte Geschichte selbst qualifiziert wird. Eine zweite Dimension des Authentizitätsbegriffs kreist jedoch um das Subjekt: hier meint Authentizität das Echte als unverstelltes Sein und Verhalten einer Person (vgl. Saupe 2015; Saupe/Sabrow 2016, 8). Pirker und Rüdiger haben pointiert darauf hingewiesen, dass der Fokus auf das Subjekt vor allem das authentische Erleben in den Fokus rückt. Authentizität kann in diesem Sinne auch als Erlebnismodus verstanden werden (vgl. Pirker/Rüdiger 2010, 17).

Beide Dimensionen sind jedoch immer nur medial vermittelbar. Authentizität wird also gleichermaßen medial als Erwartung erzeugt, vermittelt und gestillt. Pirker und Rüdiger beschreiben dieses Phänomen als die plausible Erzeugung von ‚pastness‘ (vgl. Pirker/Rüdiger 2010, 19), einer gefühlten und erfahrenen Geschichte bei den Rezipient_innen. Bezogen auf den Geschichtscomic fragen wir also nicht nach den tatsächlichen Quellenbezügen einer historiografischen Narration, sondern nach den Authentifizierungsstrategien und auch „Authentizitäts-

fiktionen“ (Schmidt 2005, 85), die Comicschaffende nutzen, um in Anlehnung an Gunn Enli einen „authenticity contract“ (Enli 2015, 16) zu erfüllen. Auch Weber und Rall haben diese Modi der Repräsentation von Realität für den dokumentarischen Comic als „authenticity illusion“ oder „authenticity effect“ beschrieben (Weber/Rall 2017, 381). Hans-Joachim Hahn griff dieses Phänomen 2013 als ‚Wirklichkeitseffekt‘ auf (vgl. Hahn 2013). Authentizität ist demnach eine mediatisierte, entsteht als Erlebnis im Moment der Kommunikation und muss bzw. kann nicht länger als Qualität eines Objektes verstanden werden.

Authentizität kann damit auch als Teil und Strategie eines Geschichtsmarketings (vgl. einführend Kühberger 2012) der jeweiligen Künstler_innen verstanden werden. Gerade weil das ‚Echte‘ und ‚Wahre‘, weil sich die Geschichte gut verkaufen lässt, wie uns der seit den 1980er Jahren anhaltende Geschichtsboom zeigt (vgl. Gundermann 2016, 261), kann das Versprechen von Authentizität als Verkaufsstrategie eingesetzt werden. Im Comicmarkt lässt sich dabei eine deutliche Verschränkung und gegenseitige Verstärkung über das Label der Graphic Novel beobachten, die als Kennzeichen von Seriosität den Anspruch auf Authentizität der erzählten Geschichte zusätzlich hervorhebt. Diese Strategien können wiederum als Teil von Authentizitätseffekten untersucht werden. Das ist insofern interessant, als dass das Medium Comic immer noch eines ist, welches mit Fiktion assoziiert wird (vgl. Weber/Rall 2017, 376; Mickwitz 2016, 1). Der Zugriff oder Rückgriff auf Geschichte als seriöses und anerkanntes Element des bürgerlichen Werte- und Bildungskanons erschließt also über eine Umdeutung des Mediums selbst neue Schichten von Lesenden.

Authentizität im Comic hat fast immer etwas mit der Suche oder Sehnsucht nach dem ‚Echten‘ und der ‚wahren Geschichte‘ zu tun. Interessanterweise verlangt der Gebrauch des Begriffes erst einmal keine Diskussion um historiografische Techniken, also im wissenschaftlichen Diskurs festgelegte Regeln, die aus den als authentisch identifizierten Quellen eine tatsächliche Historiografie entstehen lassen. Es scheint so, als dass der ‚Zauber des Authentischen‘ im historischen Feld frei nach Leopold von Ranke überwiegend (noch) als ‚Geschichte, wie sie eigentlich gewesen ist‘ ihren Ausdruck findet. Das Versprechen und die Simulation des Echten versperrt den Blick auf die tatsächliche Konstruktion – der Zauber, die Illusion steht im Vordergrund, nicht der (kritische) Blick auf die Geschichte selbst.

Die Inszenierung historischer Authentizität im Comic: Sieben Modi Operandi

Die hier vorgestellten Modi, historische Authentizität im Comic herzustellen, verstehen sich als eine einführende, aber keineswegs abgeschlossene Aufstellung von Authentizitätseffekten im Geschichtscomic. Einige der hier vorgestellten Strategien überlappen dabei einander. Leitend waren folgende Merkmale oder auch Marker als Hinweise auf den historiografischen Anspruch der Comics: Die Nutzung von Signalwörtern wie Geschichte, textuelle und bildliche Verweise auf Quellen und historische Methoden, Verweise auf einen forschenden historiografischen Arbeitsprozess und die Frage, ob es hierfür jenseits konkreter schriftlicher und bildlicher Umsetzungen auch weitere stilistische Merkmale gibt. Mindestens sieben Modi Operandi zur Authentizitätsgenerierung lassen sich derart vermessen.

Die Behauptung

„Echte“ Geschichte im Comic beginnt meist mit der ganz banalen und höchst wirksamen Behauptung, dass hier Geschichte als wahre Begebenheit erzählt wird. Die Formulierung des Titels oder Untertitels eines Comics ist in diesem Fall meist die erste und wichtigste Strategie zur Erzeugung von Authentizität. Der Splitter Verlag titelte z.B. 1989 für das Album *The Nam* von Doug Murray und Michael Golden „Splitter präsentiert Zeitgeschichte“, Reinhard Kleists und Alan Scott Hafts Comic *Der Boxer* (2012) trägt den Untertitel *Die wahre Geschichte des Hertzko Haft* und Alexander Hogh und Lukas Kummer nannten ihren jüngsten Comic 2017 *Gotteskrieger: Eine wahre Geschichte aus der Zeit der Reformation*. Die ‚wahre Geschichte‘ hebt den Comic dabei noch einmal von den vielen anderen gängigen Titeln ab, die mit dem Wort Geschichte arbeiten, denn jene präsentieren nicht zwangsläufig faktische Geschichte, wie etwa der ebenfalls 2017 erschienene der Fantasy-Comic *Macha: Eine Geschichte der Insel Errance* von Flora Grimaldi und Maïke Plenzke.

Manchmal wird diese Behauptung noch verstärkt durch die Zitation von Autoritäten, wie im Falle der niederländischen und englischen Ausgabe der grafischen Biografie von Anne Frank (vgl. Jacobson/Colón 2010a; 2010c), deren Untertitel verkünden *De Grafische Biografie geautoriseerd door het Anne Frank Huis* bzw. *The Anne Frank House Authorized Graphic Biography*. Die bekannte und anerkannte Institution und Verwalterin des Erbes Anne Franks fungiert dann gleichermaßen als Wahrheitsbekundung.

Vom Detail zur Atmosphäre: (Bildliche) Vergangenheitsmarker

Zu den gängigsten Techniken der Vergangenheitssimulation gehört das Verwenden von Vergangenheitsmarkern. Das sind einerseits bekannte Persönlichkeiten aus der Geschichte, und damit häufig (immer noch) ‚die großen Männer, die Geschichte machen‘, meist eng gebunden an zentrale historische Ereignisse, andererseits aber auch Gebäude, die so bekannt sind, dass sie leicht wiederzuerkennen sind bis hin zu ganzen Settings zeitlicher und geografischer Verortungen, die Zeit und Ort einer Narration vorgeben können. Schließlich können hier ebenso adaptierte Ikonen, also berühmt gewordene Bilder oder Fotografien, die ein historisches Ereignis festhalten, zum Einsatz kommen.

Einige Beispiele sollen dies kurz erläutern. Caesar und Cleopatra fungieren in verschiedenen *Asterix*-Abenteuern nicht nur als Protagonist_innen der Erzählungen, sondern markieren durch ihren historischen Status auch die Zeit, in der sich die Geschichte zutragen soll. Die *historisch verbürgten und bekannten Persönlichkeiten* simulieren also historische Authentizität und bürgen so gleichzeitig durch ihre Interaktion mit den Hauptprotagonist_innen für deren vermeintlichen realen Status; gebrochen wird diese Fiktion dann durch den Zeichenstil, der auf die Fiktionalisierung verweist. Ähnlich fungiert auch der Auftritt Zar Peter I. im *MOSAIK* Abenteuer *Zar und Zimmermann* (*MOSAIK* #408). Im *MOSAIK* reisen die drei Kobolde Abrax, Brabrax und Califax durch die Zeit, treffen immer wieder auf bekannte und weniger bekannte Persönlichkeiten und erleben und beeinflussen die Geschicke aller und damit auch die Geschichte (meist jedoch auf der Ebene der ‚kleinen Leute‘). So lesen sich denn auch hier die Auftritte wichtiger Persönlichkeiten wie ein ‚Who Is Who‘ der Weltgeschichte. Der Regress auf historische Persönlichkeiten fungiert dabei in verschiedensten Gattungen und Genres. Diese Authentizitätsstrategien wirken unabhängig von den gewählten Zeichenstilen, und die Figuren können entsprechend adaptiert werden.

Rückgriffe auf bekannte *historische Ereignisse* dienen ebenso der Verortung in Zeit und Raum und evozieren gleichzeitig Authentizität, die dann vom bekannten historischen Ereignis auf die noch unbekannt erzählte Geschichte übertragen wird. Auf der Textebene geschieht dies durch die Verwendung von historischen Signalwörtern, wie etwa „Razzia“ in Eric Heuvels *Die Suche* (2007, 18/3) oder „Sonderkommando“ in *X-Men: Magneto Testament* von Greg Pak und Carmine Di Giandomenico (2009, Teil 4, o.S.) oder „KZ“ in *Der Boxer* (82). Auf bildlicher Ebene entsteht dieser Effekt vor allem, wenn das Ereignis leicht mit bestimmten Personen oder Orten zu verknüpfen ist. Die Darstellung des Stauffenberg-Attentats in *Das Tagebuch der Anne Frank* von Ari Folman und David Polonsky (2017, 144) ist hierfür ein gutes Beispiel, denn das Ereignis selbst ist zwar aus der imaginierten Perspektive Anne Franks gezeichnet, die zu diesem

Zeitpunkt nicht wissen konnte, wie Stauffenberg oder aber die Wolfsschanze aussah, aber sehr wohl um Hitlers Gesichtszüge wusste. So kann das Ereignis verstanden werden, ohne dass es bereits in seiner historischen Begrifflichkeit benannt werden muss.

Ähnliches gilt für die Zitation von *bekanntem Gebäuden oder Objekten*. So ist auf dem Cover von René Goscinny und Albert Uderzos *Asterix als Gladiator* (2013) deutlich das Kolosseum in Rom zu erkennen. Auch Simon Schwarz zeigt auf dem Cover von *drüben!* (2009) einen Abschnitt der Berliner Mauer und einem Grenzurm (siehe Abb. 1). Er zeichnet sie intakt, bewacht und auf der Seite der Lesenden mit Graffiti überzogen und setzt dabei sofort Zeit und Ort seiner Geschichte fest, die über den Titel so nicht zu decodieren gewesen wäre.

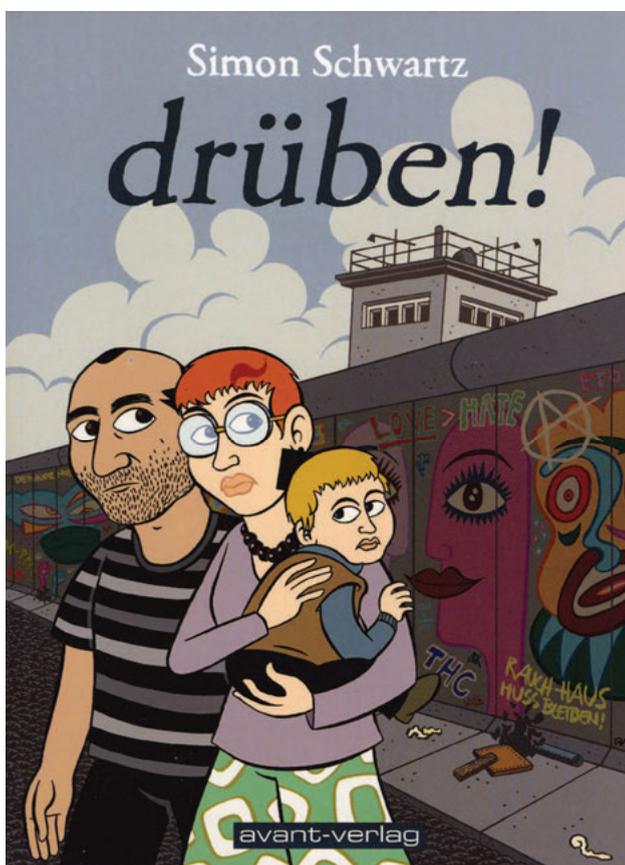


Abb. 1: Zeitspezifische Darstellung der Berliner Mauer in *drüben!* (Schwarz 2009, Cover).

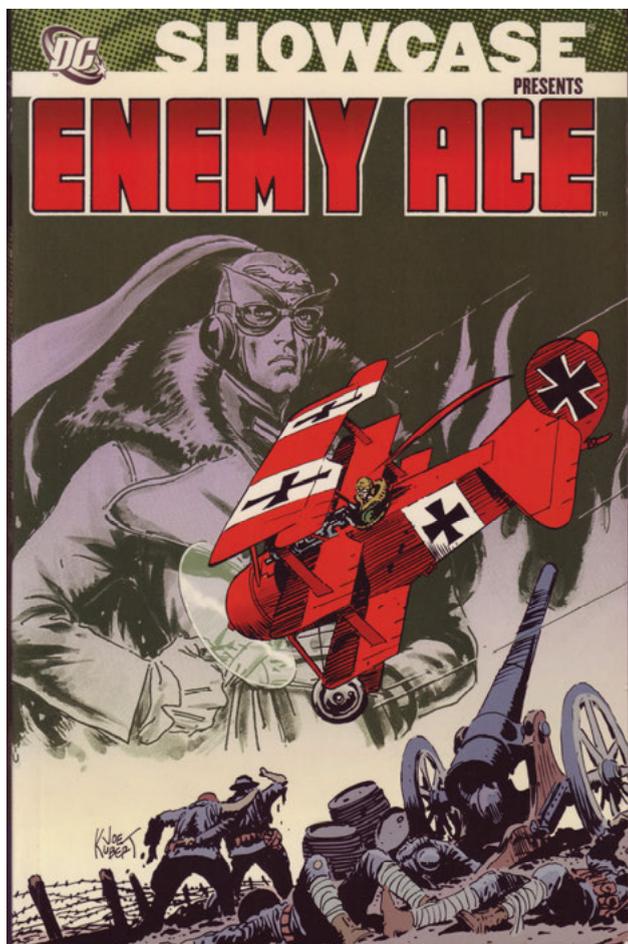


Abb. 2: Der berühmte Focke-Dreidecker in *Showcase Presents: Enemy Ace Vol. 1* (O'Neil/Kubert/Kanigher 2008, Cover).

Fast alle Comics, die den Krieg im ehemaligen Jugoslawien thematisieren und deren Handlung in Sarajevo angesiedelt ist, zeigen meist prominent das Holiday Inn Hotel der Stadt, so zum Beispiel Hermann in *Sarajevo Tango* (1996), Joe Kubert in *Fax aus Sarajevo* (1997) oder Joe Sacco in *The Fixer: A Story from Sarajevo* (2004). In diesem Hotel waren die ausländischen Reporter_innen untergebracht, und es ist deswegen sehr wahrscheinlich, dass ein Großteil der Lesenden das Gebäude aus der täglichen Berichterstattung während des Krieges in den Medien wiedererkennt. Die Simulation einer historischen Raum-Zeit kann genauso

gut über größere Objekte erfolgen: So zeichnen sich die Abenteuer der *Reisende[n] im Wind* durch eine komplexe und äußerst detailgetreue Darstellung der damals genutzten Segelschiffe aus, während viele Kriegscomics von einer möglichst genauen Darstellung zum Beispiel von Flugzeugen, wie dem berühmten Focker-Dreidecker auf dem Cover von Dennis O'Neils, Joe Kuberts und Robert Kanighers *Enemy Ace* (2008) (siehe Abb. 2), Helikoptern (*The Nam*) oder etwa gepanzerten Fahrzeugen profitieren. Jason Lutes hingegen zeichnet in seinem Meisterwerk *Berlin: Steinerne Stadt* (2003) den Potsdamer Platz in seinem Zustand der späten 1920er Jahre oder etwa das Reichstagsgebäude in Berlin und verortet so seine (ebenso fiktive) Geschichte auch architektonisch in der Zeit der untergehenden Weimarer Republik.

Ganze *landschaftliche und architektonische Settings* können ebenso verwendet werden, um Authentizität zu simulieren. In *Operation Fledermaus* (vgl. Yann/Schwarz 2010) etwa kämpfen Spirou und Fantasio im besetzten Belgien als Widerstandskämpfer und nehmen die Lesenden in ein Brüssel der 1940er Jahre mit, das über die verwendete Ligne Claire deutlich erkennbar ist. Dabei gilt, dass das gezeigte Ambiente nicht fotorealistisch und auf Grundlage intensiver Recherche wiedergegeben werden muss, sondern vor allem den Erwartungen der Rezipient_innen über die gezeigte Zeit und den Ort entsprechen müssen. So finden sich im Anne Frank-Manhua¹ *Anni riji/The Diary of a Young Girl* aus der Serie *Shuangyu mingzhu* (Bilingual Classics/Kelly's English #27)² von 2009 zwar eine fotorealistische Wiedergabe des Palais op de Dam in Amsterdam, aber eine Skyline, die eher an eine deutsche denn niederländische Großstadt erinnert (vgl. Park 2009). Hier wurde ein vermeintlich europäisches Bild von Architektur für die Lesenden entwickelt, das nichts mit der Stadtlandschaft Amsterdams in den 1940er Jahren zu tun hat, aber anscheinend die Authentizitätserwartungen im asiatischen Markt erfüllt.

Schließlich werden auch Ikonen, also meist Personen, die in einer bestimmten Inszenierung für historische Ereignisse aber auch spezifische Werte und Vorstellungen stehen, im Comic zur Simulation von Vergangenheit verwendet. Je nach inszenierter Zeit können dies etwa Adaptionen von *Plastiken*, berühmte *Gemälde* oder auch *Fotografien* sein.

Im Falle von *Asterix* finden sich zum Beispiel Anspielungen auf die griechische und römische Kunst, wie den Diskobolos von Myron oder die berühmte

1 Der Begriff Manhua dient als Sammelbegriff für chinesische Comics, ähnlich den japanischen Manga.

2 Ich danke Ralf Palandt für den Einblick in seine internationale Sammlung von Anne Frank-Comics und die Transkription der asiatischen Titel.

Laokoon-Gruppe. Diese Kunstzitate dienen im Falle von *Asterix* nicht nur der Simulation von Vergangenheit, sondern auch der von Hochkultur. Die im Comic adaptierte anerkannte Kunst wirkte sich dabei äußerst positiv auf die Wahrnehmung der Serie an sich aus (vgl. Bütow 1994; Gundermann 2009). Adaptionen berühmter *Gemälde* können ebenso als Kunstzitate dienen und damit eine historische Verortung der Comicnarration bewirken, inwiefern hier Werke der Historienmalerei gezielter zur Anwendung kommen, bedarf noch einer genaueren Untersuchung. Für frühe Abenteuererien, die zum Beispiel im Mittelalter angesiedelt sind, lässt sich dies aber durchaus vermuten; Konzepte zur populären Geschichtstransformation sprechen ebenso dafür (s.u.). Jenseits dieser Adaption von Kunst arbeiten Comicschaffende, die ganz gezielt Kunstwerke wegen ihres Inhaltes adaptieren und so eine Analogie zu gegenwärtigen gesellschaftlichen Zuständen bilden, wie dies Michael Kuppermann in seiner Adaption der Radierung *Der Schlaf der Vernunft* von Goya als Reaktion auf die Terroranschläge vom 11. September 2001 getan hat (vgl. Kuppermann 2002, 73).

Die Adaption *fotografischer Ikonen* aus dem 20. Jahrhundert lässt sich häufig in Comics finden, die ihre Erzählung im nationalsozialistischen Deutschland oder während des Zweiten Weltkrieges entfalten. So zitierten Friedemann Bedürftig und Dieter Kalenbach in *Hitler* (1995) die Fotografie des kleinen Jungen, der mit erhobenen Armen bedroht von deutschen Soldaten aus einem Versteck im Warschauer Ghetto gezwungen wird. Das Foto war Teil einer internen SS-Dokumentation, des sogenannten Stroop Reports und wurde in einer großen Zahl von Printmedien reproduziert. Für die Rezeption in Deutschland war vor allem die Veröffentlichung in Gerhard Schoenberners Bildband *Der gelbe Stern* von 1960 ausschlaggebend. Pierre Dupuis wiederum adaptierte für seine Reihe *The World at War in Pictures* in den 1970er Jahren deutlich erkennbar Portraitfotografien aller zentralen beteiligten Politiker_innen und Fotografien und Filmsequenzen bekannter Großereignisse, wie dem Atombombenabwurf auf Hiroshima.

Im Bereich der zeitgeschichtlichen Comichbiografien ist die Verwendung von Fotografien besonders evident. So wurden die berühmten Portraitfotos von Anne Frank und Sophie Scholl auf Covern genutzt, um deren Geschichte zu erzählen, wie bei *Sophie Scholl: Die Comic-Biografie* von Heiner Lünstedt und Ingrid Sabisch (2015) oder die bereits erwähnte Anne Frank Biografie *Das Leben von Anne Frank* von Ernie Colón und Sid Jacobson (2010b). Auch hier hilft die fast immer unreflektierte Übernahme solcher weiblicher Ikonen, ein bestimmtes Bild und damit eine bestimmte Deutung der nationalsozialistischen Verbrechen zu

kommunizieren und zu konservieren, wie Marianne Hirsch (2002) und Habbo Knoch (2001) in ihren Studien belegen.³

Wenn im Comic mit realen historischen Persönlichkeiten gearbeitet wird, dann müssen diese für die Lesenden erkennbar sein. Ist das auf Grund der Berühmtheit oder Bekanntheit der erzählten Geschichte anzunehmen, können sich die Comicschaffenden relativ weit von der natürlichen Darstellung der Person entfernen und diese in den gewählten zeichnerischen Stil integrieren. Ist dies aber nicht vorauszusetzen, müssen Geschichtscomics ähnlich wie Comicreportagen (vgl. Weber/Rall 2017, 386) diesen Wiedererkennungseffekt der physischen Ähnlichkeit zwischen realer Person und gezeichneter Figur selbst herstellen. Meist geschieht dies, indem Fotografien der betreffenden Personen an geeigneter Stelle präsentiert werden. Rein zeichnerisch ist dies aber auch möglich. Moritz Stetter etwa erzeugt diesen Authentizitätseffekt, in dem er in seiner *Bonhoeffer*-Biografie von 2010 zwar eine Hauptfigur in seinem nicht-realistischen Comicstil auftreten lässt, setzt aber an entscheidenden Momenten immer wieder sehr realitätsnahe Zeichnungen der sich über die Jahre verändernden Hauptfigur dagegen, um sie mit der Vorstellung der Lesenden in Einklang zu bringen und damit historische Authentizität zu erzeugen.

Ein weiteres Beispiel verweist auf mögliche Verschränkungen dieser Technik: Osamu Tezuka zeichnet in *Adolf* (Bd. 1, 66–73) in wenigen Panels den Nürnberger Reichsparteitag von 1936 nach. Dabei greift Tezuka offensichtlich auf Leni Riefenstahls Propagandafilm TRIUMPH DES WILLENS von 1935 zurück und übernimmt unter anderem die Supertotale auf das Zeppelinfeld des Reichsparteitagsgeländes (siehe Abb. 3). Hier liegen also gleich drei Verschränkungen vor: der Regress auf reale historische Persönlichkeiten, auf ein reales Ereignis und die Verwendung von Propagandabildern, die heute zu den Ikonen des Nationalsozialismus gehören. Die Verwendung solcher NS-Propaganda-Bilder ist problematisch, weil sie, wie hier gezeigt, oftmals ungebrochen übernommen werden und damit nicht als Propagandamaterial erkenntlich sind. In Comicaaption besteht daher die Gefahr, dass sie so ungebrochen weiter wirken und dies sogar noch effektiver, weil ihr Entstehungszusammenhang verschleiert wird und im Kleid der vermeintlichen Historiografie neutral erscheint.

³ Beide verweisen auf die mit der Reproduktion einhergehende Infantilisierung und Feminisierung der (jüdischen) Opfer der Nationalsozialisten, die oftmals einer Hypermaskulinisierung der männlichen Täter gegenüber steht. Siehe auch Gundermann 2014.

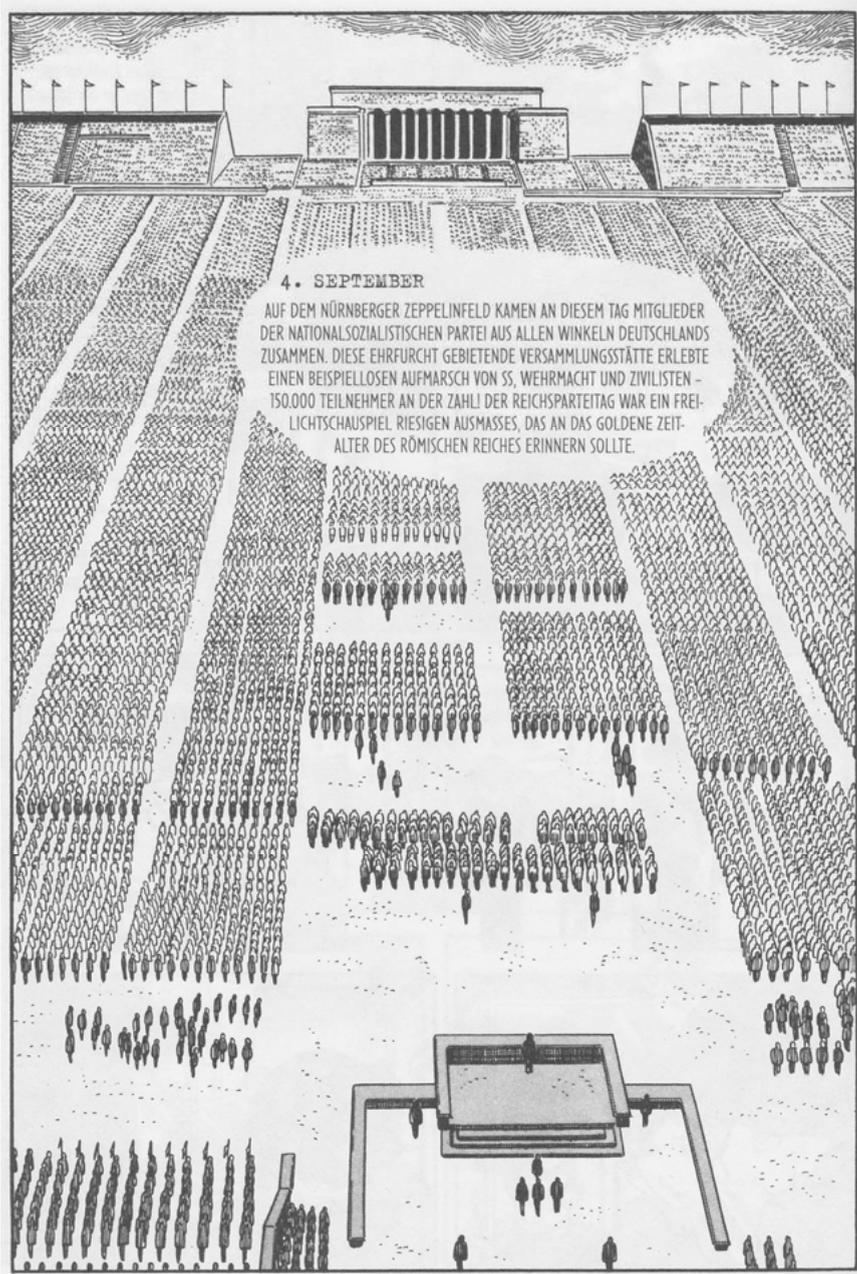


Abb. 3: Der Nürnberger Reichstag in *Adolf* (Tezuka 2005–2007, 66).

Diese Beispiele bezogen sich fast alle auf überlieferte Quellen. Es geht aber im Zweifelsfall nicht darum, dass ein authentisches Zeugnis adaptiert wird, sondern es geht vor allem um eines, das bereits so bekannt ist, dass es die Rezipierenden als solches einer bestimmten Zeit oder einem Ereignis zuordnen können. So ließe sich auch erklären, dass Croci für den Comic *Auschwitz* die Halsabschneider-Geste aus dem Trailer von Steven Spielbergs Film *SCHINDLERS LISTE* in seinem Comic adaptiert hat und nicht etwa die weitaus weniger bekannte Filmsequenz aus Claude Lanzmanns Dokumentation *SHOAH* (1985). Croci verweist zudem auf *SCHINDLERS LISTE* explizit als inspirative Quelle im Anhang des Comics. In diesem Sinne erzeugen also auch Fiktionen eine ‚pastness‘, eine gefühlte Vergangenheit.

Meist verwenden Comicschaffende diese Techniken, wie kurz im Beispiel von Osamu Tezukas *Adolf* erläutert, in Kombinationen. Je mehr dieser Elemente verwendet werden, desto stärker kann die Authentizitätssimulation wirken. Idealerweise entsteht dabei eine historische *Atmosphäre* (vgl. einführend Böhme 1995). Diese umfasst gerade in Comics zur Zeitgeschichte auch die farbige Gestaltung, genutzte (mediale) Stereotype oder etwa die Übernahme von bereits etablierten Blickregimen. So evoziert der Verzicht auf Farbe oder aber die ausschließliche Nutzung von Sepia-Tönen Vergangenheit, weil auf diese Weise an alte Fotografien und Filmaufnahmen erinnert wird. Ebenso reicht die Nutzung von wenigen klischeehaften Darstellungen wie schwarzen Stiefeln oder schreienden Männern in Uniformen, um eine dargestellte Szene in den Bereich der nationalsozialistischen Verbrechen einzuordnen. Ähnlich fungieren die Zinnen von Burgen aus der Stauferzeit häufig noch als Inbegriff des Mittelalters. Geschichtsträchtige Atmosphären⁴ können also auf vielfältigste Arten im Comic inszeniert werden.

Der dokumentarische „Beweis“⁵

Geschichtlichkeit kann im Comic auch durch das Zeigen von Quellen simuliert werden. Die Art der Quelle wird dabei passend zur erzählten Geschichte gewählt. Geht es um die Biografie einer Person, wird zum Beispiel ein Tagebuch oder etwa eine Chronik gezeigt. So scheinen die Abenteuer von *Prinz Eisenherz* von Hal Foster (1981) in einer geheimen Pergamentrolle überliefert, die Protagonistin Isabeau in *Reisende im Wind* (vgl. Bourgeon 1995) führt hingegen ein Tagebuch, welches ihre Abenteuer für die Lesenden aufbewahrt und dessen Ausschnitte als Cliff-

⁴ Hier in Anlehnung an Bernhard Tschofen (2016).

⁵ Diese Kategorie wurde von Weber und Rall als eine der wichtigsten Authentizitätsstrategien im Comicjournalismus vorgeschlagen, hier wird sie adaptiert, vgl. Weber/Rall 2017, 389.

hanger auf den folgenden Band verweisen. Eine ähnliche Technik nutzten auch Alexander Hogh und Jörg Mailliet im *Tagebuch 14/18: Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich* (2014), die auf tatsächlichen Tagebucheinträgen und Erinnerungen beruhen. Einerseits werden die Figuren selbst beim Verfassen der Tagebucheinträge gezeigt, andererseits werden immer wieder kleine Einträge farblich abgesetzt in die episodenhaften Erzählungen eingebaut und zusätzlich durch die verwendeten Anführungszeichen markiert (siehe Abb. 4). Die Autorität des Tagebuchs als echte Quelle wird so deutlich inszeniert.



Abb. 4: Verwendung von Quellen in *Tagebuch 14/18: Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich* (Hogh/Mailliet 2014, 23).

Auch Feldpostbriefe können zur vermeintlichen Quelle werden, wie in Manfred Sommers *Frank Cappa: Viet-Song* von 1991. Die vermeintlichen Briefe sind hier zudem illustriert mit Soldaten in verschiedenen Uniformen und stellen so gleichzeitig die figurative Kampffront vor, in der sich die Erzählung danach bewegt. Teilweise werden die Quellen auch nicht bildlich gezeigt, sondern lediglich schriftlich benannt, so auf dem Cover von *Hitler und der II. Weltkrieg*, erschienen in der Reihe *The World at War in Pictures* (vgl. Dupuis 1970) auf dem zu lesen ist: „Nach Kriegstagebüchern, Wehrmachtsberichten, Wochenschaureportagen und historischen Analysen auf 90 farbigen Seiten gezeichnet von PIERRE DUPUIS“ (o.S.; Herv. im Original).

Fotografien als Quellen sind in vielen Comics zu finden, die zwischen Geschichtcomic, Comireportage und Autobiografie anzusiedeln sind. So baut Will Eisner in *Last Day in Vietnam* (2000) immer wieder über eine Comicseite gezogene grob verpixelte Fotografien ein, die Kriegsszenen zeigen sollen. Diese sind zwar

nicht weiter beschriftet und werden in den einzelnen Episoden auch nicht referiert, sie generieren aber eine Autorität für die Echtheit der erzählten Geschichten. Besonders bekannt geworden für die Einbindung von Fotografien ist *Der Fotograf* von Emmanuel Guibert, Frédéric Lemerrier und Didier Lefèvre (2008–2009).

Um ein besonders hohes Maß an Authentizität zu generieren, setzen manche Comicschaffenden ganz gezielt die von ihnen verwendeten Primär- und Sekundärquellen in Szene, das heißt verschiedenste Formen von Schriftstücken wie Briefe oder Akten, Fotografien und Fachliteratur und ganz selten auch Gegenstände werden entweder in realistischer Darstellungsform gezeichnet, als Fotografie in den Comic eingebaut oder aber in einer Auflistung ggf. mit einer Quellenkritik versehen in das Vorwort oder den Anhang eines Comics eingefügt.

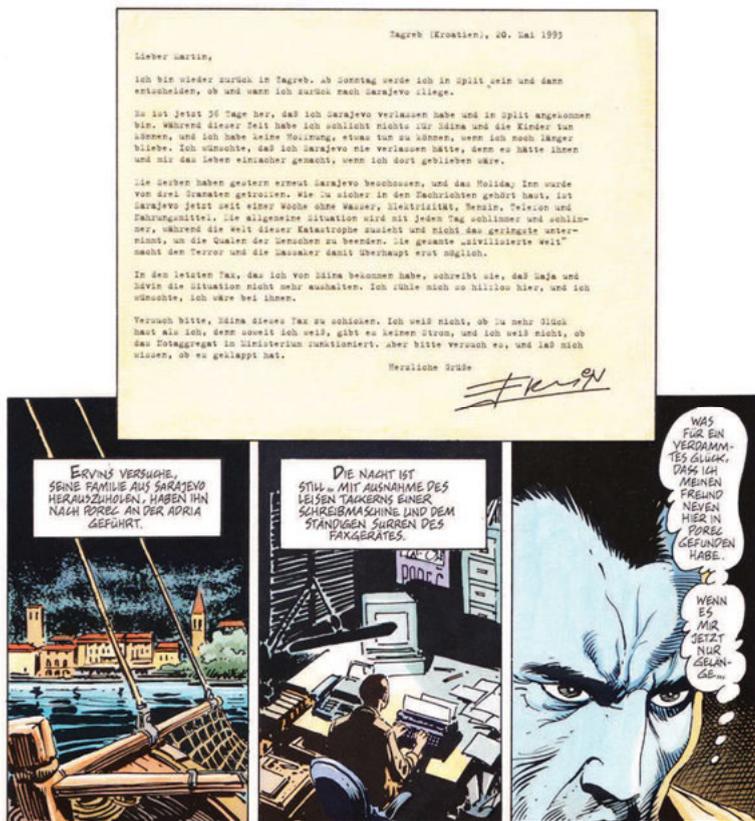


Abb. 5: Wiedergabe von Korrespondenz in *Fax aus Sarajevo* (Kubert 1997, 169).

In Joe Kuberts Comic *Fax aus Sarajevo* ist ein Großteil des Schriftverkehrs, auf dem die Geschichte beruht, nämlich auf Faxnachrichten zwischen ihm und dem befreundeten Comicagenten Ervin Rustemagić, abgezeichnet, wie in Abb. 5 zu erkennen ist. Sie fungieren hier als Authentizitätsbeweis und sind gleichzeitig Element der Erzählung. Die zusätzlich im Anhang zu den einzelnen Kapiteln angebotenen und kommentierten Fotografien verstärken die vermittelte Authentizität noch. Im *Tagebuch 14/18* werden solche Quellen von Alexander Hogh und Jörg Mailliet in der Geschichte im Comicstil aufbereitet und mit der erzählten Geschichte kombiniert, die ‚Quelle‘ erscheint dann in der Narration farblich abgesetzt und schließt meist eine Episode ab. Im Anhang sieht man auf jeweils einer Doppelseite zudem die gezeichnete Person in original Fotografien, Abbildungen ihrer Aufzeichnungen, wichtige Gegenstände und weitere öffentlich zugängliche Quellen, die die Person in der Zeit verorten sollen.

Hier deuten sich bereits das Darstellen und Nutzen von Techniken an, die deutliche Adaptionen der historisch-kritischen Methode sind und damit anbieten, die Quellen der eigenen Forschung offen zu legen und zum anderen so auch die Überprüfbarkeit der Analyse und Interpretation zu gewährleisten, die sich unter folgendem Modus Operandi zusammenfassen lassen.

Inszenierung wissenschaftlicher Historiografie

Die folgenden Authentizitätsstrategien können also als mediale Adaptionen wissenschaftlicher Historiografien verstanden werden und umfassen verschiedenste bildliche und vor allem schriftliche Elemente. Beginnen ließe sich hier mit der *Verortung des Werkes* als seriöse Geschichtsschreibung durch autoritative Textelemente. So können zum Beispiel Autor_innen in ihrer wissenschaftlichen Qualifikation einleitend oder im Anhang vorgestellt werden wie Bernd Lindner als Autor von *Herbst der Entscheidung* (vgl. Lindner/Hoffmann 2014), der als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Ausstellungskurator im Zeitgeschichtlichen Forum Leipzig tätig ist oder aber Alexander Hogh als Autor von *Tagebuch 14/18: Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich*, dessen Studium der Philosophie, Geschichte und Rhetorik als Garant für die Seriosität der erzählten Geschichte im Comic angeführt wird. Im gleichen Werk findet sich zudem eine Einleitung von Gerd Krumeich, der als ehemaliger Dozent für Neuere Geschichte an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf ausgewiesen wird und Nicolas Beaupré, der Moderne und Neuere Geschichte an der Universität Blaise Pascal in Clermont-Ferrand unterrichtet. Joe Sacco erweitert diese Technik, wenn er das Leporello *Der Erste Weltkrieg: Die Schlacht an der Somme* (2013) mit einem Begleitheft drucken lässt, dass eine Erklärung seiner Zeichnung und vor allem einen langen

Auszug aus Adam Hochschilds *Der große Krieg* beinhaltet. Hochschild ist hochgelobter Journalist, was nicht zuletzt den mitreißenden Schreibstil erklärt.

Viele Comicschaffende weisen mittlerweile eine Auswahl von verwendeter oder doch zumindest empfohlener *wissenschaftlicher Sekundärliteratur* aus, um die Triftigkeit der Narration (im Sinne einer auf Forschung basierenden Rekonstruktion der Vergangenheit) nachzuweisen. Diese Technik findet sich bei fiktiven Werken wie Greg Paks und Carmine Di Giandomenicos *X-Men: Magneto Testament* ebenso wie bei Will Eisners *Das Komplott: Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion* (2005). Will Eisner zeichnet sich sogar selbst in seiner Tätigkeit als Forscher und Historiograf und stellt damit eine für Geschichtscomics außergewöhnliche Reflexionsebene her (siehe Abb. 6).



Abb. 6: Der recherchierende Autor als Teil des eigenen Comics in *Das Komplott: Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion* (Eisner 2005, 128).

Ab und an verwenden Comicschaffende auch Fußnoten, um die verwendeten Quellen genau auszuweisen. So nutzen Roloff und Dorothee Šimko diese Möglichkeit, um in *Prisca et Silvanus* (1996) die in der ehemals römischen Siedlung Augst gefundenen und im Comic gezeigten Überreste einer genauen Beschreibung und dem Fundort zuzuweisen. Im digitalen Zeitalter wird es immer leichter,

schriftliche, bildliche, auditive oder gegenständliche Quellen in digitalen oder Onlinecomics direkt im Comic zu hinterlegen und durch einen Klick oder Scroll zugänglich zu machen, wie in der *Zeitmaschine 14/18*, einer „interaktiven Zeitreise zum Ersten Weltkrieg“ (Startseite), einem Gemeinschaftsprojekt von ARTE, WDR, SWR, NDR, das Erste, dem Haus der Geschichte Baden-Württembergs und dem Historial de la Grand Guerre, oder in Cordt Schnibbens digitaler Aufarbeitung zu den nationalsozialistischen Verbrechen seines Vaters in *Werwölfe* (2014). Weitaus häufiger findet sich folgende Variante: in einem Glossar oder Anhang werden nach Seitenzahlen aufgeschlüsselt Personen, Gegenstände oder Zusammenhänge erläutert, wie in Alexander Hoghs und Jörg Mailliets *Tagebuch 14/18*, PM Hoffmanns und Bernd Lindners *Herbst der Entscheidung*, Will Eisners *Das Komplott: Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion* oder Greg Paks und Carmine Di Giandomenicos *X-Men: Magneto Testament*. Immer öfter finden sich in solchen Anhängen auch weiterführende Informationen wie Fotografien und kurze inhaltliche Einordnungen der erzählten Episoden in einen größeren historischen Ereigniszusammenhang.

Demonstration des Vermittlungsanspruchs

Ebenso wirkungsvoll sind didaktische Elemente, die im Rahmen einer wissenschaftlichen Historiografie Verwendung finden, aber auch aus Lehr-Lern-Prozessen bekannt sind. Ein Beispiel hierfür ist der Einsatz von *Geschichtskarten*, also keinen historischen, aus der gezeichneten Zeit stammenden, sondern Karten, die historische Strukturen oder Ereigniszusammenhänge aufzeigen, wie Bewegungen von Armeen, politische Lagerbildungen, Grenzverlaufsänderungen und Ähnliches, die erst in historischer Rückschau entstehen können (z.B. genutzt von Pierre Dupuis *Hitler und der II. Weltkrieg* oder von Sid Jacobson und Ernie Colón in *Anne Frank: Eine grafische Biografie*). Je deutlicher diese Karten mit Signets wie einer Legende ausgestattet sind, desto mehr Autorität strahlen sie aus. *Zeitleisten* sind ein ebenso beliebtes wie wirksames Stilmittel, um den erzählten Prozess in ‚die Geschichte‘ einzuordnen und über Hervorhebungen besonders wichtige Ereignisse oder Daten zu markieren – hier wird oftmals deutlich ein Angebot historischen Lernens inszeniert (z.B. genutzt von Enzo Biagi, Milo Manara und Giacinto Gaudenzi in *Kolumbus* von 1992).

Zeitzeug_innen oder die Präsenz der Autor_innen

Immer wieder finden sich in Comics, die zeitgeschichtliche Themen präsentieren, Figuren, die über das Vergangene und Erlebte im dokumentarischen oder erinnernden Modus berichten. Im Gegensatz zum Comicjournalismus, wo dies meist als Präsenz des Autors oder der Autorin zu verstehen ist (vgl. Weber/Rall 2017, 385), nehmen diese Figuren jedoch eher den Platz von Zeitzeug_innen ein. Im Gegensatz zur Comicreportage ist es im Geschichtscomic nicht üblich, dass sich die historisch Forschenden selbst bei ihrer Arbeit zeigen, vielmehr wird dann die Hauptquelle in den Fokus der Narration gerückt. Diese Authentizitätsstrategie funktioniert auch, wenn die dargestellten Zeitzeug_innen fiktiv sind, wie der als Lehr- und Lernmaterial für den Geschichtsunterricht konzipierte Comic *Die Suche* von Eric Heuvel zeigt. Personen stehen als Zeug_innen und Autor_innen im Zentrum der Geschichte, wenn es sich um Erinnerungen handelt. Diese Nische von Geschichtscomics boomt in Deutschland seit mehreren Jahren und verweist deutlich auf die ungebrochene Popularität die Auseinandersetzungen mit den nationalsozialistischen Verbrechen und ihren Nachwirkungen einnehmen, sowie mittlerweile auch dem Kalten Krieg und der Teilung Deutschlands. Gerade diesen Erinnerungen wird interessanterweise eine große Authentizität zugeschrieben, und zwar nicht nur hinsichtlich der persönlichen Erlebnisse, die die Comicschaffenden teilen, sondern auch im Hinblick auf die erzählte Zeitgeschichte, wie etwa Michel Kichkas *Zweite Generation: Was ich meinem Vater nie gesagt habe* (2014) oder *Tante Wussi* von Karin Bacher und Tyto Alba (2016). Comicschaffende als Erinnerungsaufzeichner_innen, -speicher und letztlich auch Zeitzeug_innen (je nach Thema der ersten, zweiten und dritten Generation) nehmen in der gegenwärtigen Rezeption von Zeitgeschichte einen hohen Stellenwert ein.

Selten zeigen sich die Comicautor_innen als Historiograf_innen im Comic und inszenieren damit die Metastory ihrer Geschichte im Comic selbst. Will Eisner hat dies mit großem Erfolg in *Das Komplott: Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion* demonstriert. Während also die Comicreportage ihren Wahrheitsanspruch aus der Präsenz des Autors oder der Autorin ableitet und damit gleichzeitig die Subjektivität der Narration inszeniert, ist dies offensichtlich kein ausgeprägtes Merkmal von Geschichtscomics, die den Anspruch des faktualen Erzählens vertreten. Joe Sacco, der durch seine Comicreportagen berühmt geworden ist, adaptiert diese Technik des Comicjournalismus auch für sein geschichtliches Werk *Der Erste Weltkrieg: Die Schlacht an der Somme* und legt in einem Nachwort nicht nur die verwendete Primär- und Sekundärliteratur offen, sondern auch seinen Rechercheprozess.

„Graphiations“ und grafische Zitate

Der Stil eines Comics gibt wichtige Hinweise auf den Authentizitätsanspruch der erzählten Geschichte. Jan Baetens versteht unter dem Begriff der „graphiation“ (2001, 146) in Anlehnung an Philippe Marion die grafische und narrative Ausdrucksweise im Comic. Diese individuelle Zeichensprache gibt den Lesenden im Bezug zu Geschichtcomics mehrere Hinweise. Zum einen ermöglicht sie eine erste Einordnung. Ist der grafische Stil zum Beispiel für bestimmte Genres bekannt, wird auch eine so gezeichnete Geschichte eher mit Fiktionalität als mit Faktionalität assoziiert werden, unabhängig davon, auf welchen Quellengrundlagen die Geschichte beruht. So löste der im Stil der Ligne Claire gehaltene Comic *Die Suche* großes Unbehagen in Deutschland aus, als er im Geschichtsunterricht eingesetzt werden sollte, weil der Stil hier ausschließlich mit Werken wie *Tim und Struppi* von Hergé assoziiert wurde und man die Faktualität des Holocaust in Frage gestellt sah (vgl. zusammenfassend Franz/Siegele 2009). Andererseits kann ein grafischer Stil wie im Fall von Joe Saccos einen Wiedererkennungswert auslösen und ruft damit allein durch die nunmehr bekannten hochgelobten Comicroportagen eine Authentizitätserwartung bei den Lesenden hervor. Im Unterschied zu Comicroportagen scheinen Geschichtcomics dabei nicht vom Feature des „rigorously handmade“ (Mickwitz 2016, 33; Mickwitz bezieht sich hier auf Hillary Chute) als Authentifizierungsstrategie zu profitieren. Geschichte präsentiert sich im Comic überwiegend als eine wohldurchdachte Wahl des Zeichenstils und des Panelaufbaus, die selten durch Spontanität gekennzeichnet ist und eher nicht auf den Status des_der Zeichnenden als Erlebende_n referiert.

Schließlich können Comicschaffende einen spezifischen Stil für eine Geschichte und ein Projekt schaffen, um gezielt den Authentizitätsanspruch des Erzählten zu postulieren. Joe Kubert wählte zum Beispiel in *Yossel, 19 April 1943* (2003) Bleistiftzeichnungen, die nur geringfügig weiterbearbeitet wurden. Im Zeichenprozess sind jedoch Bleistiftzeichnungen als Vorzeichnungen zu verstehen. Der Comic suggeriert damit unfertige Bilder. Diese korrespondieren insofern mit der erzählten Geschichte, als dass Kubert zwar intensiv über den im Comic erzählten Aufstand im Warschauer Ghetto 1943 recherchiert hat, sich jedoch selbst in diese Geschichte in der Form einer ‚was-wäre-wenn‘-Thematik hineingezeichnet hat – was wäre gewesen, wenn seine Familie nicht rechtzeitig aus Polen hätte emigrieren können? Der Stil gibt damit über den Authentizitätsanspruch der erzählten Geschichte Auskunft. Der grafische Stil kann jedoch genauso gut die erzählte Zeit selbst spiegeln, also künstlerische Stile, die in der erzählten Zeit modern oder populär waren und damit eine Art ‚pastness‘ erzeugen, wie Raúl und Felipe Cava in *Berlin 1931* (2001) demonstrieren oder etwa Reinhard Kleist mit seinen Bildern in *Reinhard Osteroths 1914: Ein Maler zieht in den Krieg* (2014).

Das heimliche Erbe des Historismus im Geschichtscomic

Zusammenfassend zeigt sich, dass die Spielarten des Geschichtscomics, die faktuale Geschichte präsentieren wollen, viele Strategien zur Simulation von Vergangenheit nutzen, aber die Inszenierung der Echtheit oder Wahrheit einer erzählten Geschichte nur sehr selten auf Transparenz zurückgreift. Darin unterscheiden sich Geschichtscomics deutlich vom Comicjournalismus bzw. Comicreportagen. Die Visualisierung geschichtswissenschaftlicher Arbeitsschritte findet kaum statt und die Comicschaffenden treten selbst nur sehr selten als Historiograf_innen in Erscheinung oder geben gar ihre Thesen oder Forschungsparadigmen preis. Zwei Hypothesen sollen dies hier erklären: Einerseits wirkt die Geschichtswissenschaft auch heute immer noch im Gegensatz zu anderen Wissenschaften als allgemeinverständlich (vgl. Nissen 2008). Während sich die Fachwissenschaft hier mit Theorie- und Methodendiskursen von populärkulturellen Darstellungs- und Vermittlungsmodi entfernt hat, ist dieses Bild in der öffentlichen Wahrnehmung erhalten geblieben bzw. wird es immer wieder in Wellen aktualisiert. Andererseits wirkt in der Unsichtbarkeit der historiografische Rekonstruktion der Vergangenheit der Historismus als geschichtstheoretische Strömung des 19. Jahrhunderts nach und weiter, deren berühmter Vertreter Leopold von Ranke einst wirkungsmächtig formulierte, er wolle vor allem zeigen, „wie es eigentlich gewesen ist“, und dabei versuchen, das „eigene Selbst gleichsam auszulöschen“ (von Ranke 1885, 7; vgl. dazu auch einfürend Jaeger/Rüsen 1992). Dieses Ideal der Objektivität ist heute in der Fachwissenschaft längst überholt, dennoch hat sich die Position des Historikers_der Historikerin als gleichsam auktoriale_r Erzähler_in historischer Ereignisse über lange Zeit erhalten und vor allem in den Massenmedien der Populärkultur hartnäckig eingerichtet. So übernehmen die kommentierenden Texte jenseits von Sprech- und Denkblasen im Geschichtscomic oft die Funktion der Historiker_innen, die die Geschichte erzählen ohne deren eigene Perspektivität deutlich zu machen. Die Forschungsleistung der theorie- und thesengeleiteten Interpretation historischer Zusammenhänge bleibt damit nicht nur unsichtbar, sie wird verschleiert und damit auf das Authentische reduziert.

Geschichte ist im Geschichtscomic eher eine historisierende, sie zeigt, „wie es eigentlich gewesen ist,“ und dafür nutzen Comicschaffende die oben beschriebenen Authentizitätsstrategien, die eben genau jene ‚pastness‘ erzeugen und nur selten kritische Fragen an die Historiografie herantragen (wollen). Hier kann ebenfalls diskutiert werden, ob zwar die empirische Triftigkeit im dokumenta-

rischen Geschichtscomic anerkannt wird, die narrative Triftigkeit jedoch nicht als eine gesehen wird, die der historisch-kritischen Methode, sondern literarischen Maßstäben unterworfen wird (vgl. Gundermann 2017).

Die Unpopularität einer sichtbaren Historiografie ist dabei zwar eine geschichtskulturell spezifische, aber keine mediengebundene. Ein Blick zu TV-Geschichtsdokumentationen offenbart dies: Während im britischen TV in solchen Sendungen durchaus häufiger Moderator_innen und Expert_innen zu sehen und zu hören sind, war dies in den letzten Jahren im deutschen Fernsehen eher unpopulär. Hier übernahmen gerade bei zeitgeschichtlichen Formaten fast ausschließlich kurze Zitate von Zeitzeug_innen die Funktion der Autorisierung der erzählten Geschichte (vgl. Bösch 2008).

Geschichtscomics lassen sich als Geschichtstransformationen begreifen (vgl. einführend Georgi et al. 2015) und damit als ein intentionaler und interpretativer Akt. Erste Studien in diesem Feld legen nahe, dass solche Geschichtstransformationen besonders gut gelingen, wenn auf Inhalte eines kollektiven Wissens einer Gesellschaft zurückgegriffen wird. Je intensiver die zu erzählende Geschichte bereits medial auf- und verarbeitet wurde, desto wahrscheinlicher ist es, dass diese Transformation nicht nur ein (selektiv interpretiertes) ursprüngliches Ereignis, sondern auch dessen „diskursive Tradierung mitrezipiert“ (Georgi et al. 2015, 21). Die Erfahrungswelten und Erwartungshaltungen der Lesenden müssen dabei ebenso mit einbezogen werden, wie die Absichten der Comicschaffenden.

Historiografie im Comic kann heute (immer noch) eher als Verzauberung durch ‚pastness‘ denn kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit verstanden werden. Im Bereich der „leisure history“ (Carlà/Freitag 2015, 134) muss auch kein Comic zu mehr verpflichtet werden. Dennoch zeichnet sich ab, dass immer mehr Geschichtscomics in Lehr- und Lernsituationen genutzt werden. Hier kann es dann nicht um die Frage gehen, ob denn auch mit Fiktionen Geschichte gelernt werden könne, sondern wie und welche Formen der Geschichte und letztlich auch Geschichtswissenschaft in unseren Gesellschaften implementiert werden.

Fast alle hier vorgestellten Authentifizierungsstrategien zielen im Bereich der Geschichtscomics auf eine Abgrenzung zur Fiktion. Um hier deutlicher das Verhältnis von Faktualität und Fiktionalität und deren Wechselwirkungen zu verstehen, könnten zukünftige Untersuchungen mit einer Perspektivänderung ansetzen: Denn authentische Fiktionen gelingen häufig (nur) durch Rückbezüge und Verweise auf Reales und damit oftmals auf Historisches, das heißt die Simulation der Inszenierung von Geschichte und Kultur beeinflusst die Wirkung von fiktionalen Erzählungen.

Im Comic wird Geschichte als vergangene Wirklichkeit simuliert. Der analytische Blick auf Geschichtscomics zeigt uns so, wie Wissen über die Vergangenheit popularisiert wird und damit vor allem, mit welchen Techniken und Strategien Geschichte überhaupt im öffentlichen Raum inszeniert wird. Diese Strategien und Auffassungen von solchen geschichtlichen Wirklichkeitsstandards sind kulturell geprägt und zeitlichen Veränderungen unterworfen. Die Analyse dieser Strategien lässt wiederum Rückschlüsse auf das populäre Verständnis von Geschichtswissenschaft zu.

Literaturverzeichnis

- Bacher, Katrin/Tyto Alba (2016): *Tante Wussi*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Baetens, Jan (2001): „Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation“. In: Robin Varnum/Christina T. Gibbons (Hg.): *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi. 145–155.
- Bedürftig, Friedemann/Dieter Kalenbach (1995): *Hitler*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Biagi, Enzo/Milo Manara/Giacinto Gaudenzi (1992): *Kolumbus*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bösch, Frank (2008): „Holocaust mit ‚K‘: Audiovisuelle Narrative in neueren Fernsehdokumentationen“. In: Gerhard Paul (Hg.): *Visual History: Ein Studienbuch*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. 317–332.
- Bourgeon, François (1995): *Reisende im Wind*, Bd. 4: *Handel mit schwarzer Ware*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Bütow, Antje (1994): „Kunst-Zitate = Comic-Kunst“. *Geschichte Lernen* 37: 16–17.
- Carlà, Filippo/Florian Freitag (2015): „Strategien der Geschichtstransformationen in Themenparks“. In: Sonja Georgi/Julia Ilgner/Isabell Lammel/Cathleen Sarti/Christine Waldtschmidt (Hg.): *Geschichtstransformationen: Medien, Verfahren und Funktionalisierungen historischer Rezeption*. Bielefeld: transcript. 131–149.
- Croci, Pascal (2005): *Auschwitz: Eine Graphic Novel*. Köln: Egmont EHAPA.
- Dupuis, Pierre (1970): *Hitler und der II. Weltkrieg: The World at War in Pictures*. Sonderausgabe #1. Frankfurt am Main: Condor Print & Verlag.
- Eisner, Will (2000): *Last Day in Vietnam*. Milwaukee: Dark Horse.
- Eisner, Will (2005): *Das Komplott: Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion*. München: Deutsche Verlags-Anstalt.
- Enli, Gunn (2015): *Mediated Authenticity: How the Media Constructs Reality*. New York: Peter Lang.
- Folman, Ari/David Polonsky (2017): *Das Tagebuch der Anne Frank*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlage.
- Foster, Hal (1981): *Prinz Eisenherz*. Menden: Edition Aktuell.
- Franz, Julia/Patrick Siegele/Anne-Frank-Zentrum (2009): *Holocaust im Comic – Tabubruch oder Chance? Geschichtscomics für den Unterricht am Beispiel der Graphic Novel „Die Suche“: Eine Fachtagung des Anne Frank Zentrums 10. Oktober 2008: Tagungsdokumentation*. Berlin: Anne Frank Zentrum.

- Frenzel, Martin (2011): „Über *Maus* hinaus: Erfundene und biogafische Erinnerung im Genre der Holocaust-Comics“. In: Ralf Palandt (Hg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag. 206–283.
- Georgi, Sonja/Julia Ilgner/Isabell Lammel/Cathleen Sarti/Christine Waltdschmidt (2015): „Geschichtstransformationen: Medien – Verfahren – Funktionalisierungen“. In: Sonja Georgi/Julia Ilgner/Isabell Lammel/Cathleen Sarti/Christine Waltdschmidt (Hg.): *Geschichtstransformationen: Medien, Verfahren und Funktionalisierungen historischer Rezeption*. Bielefeld: transcript. 17–28.
- Gosciny, René/Albert Uderzo (2013): *Asterix als Gladiator*. Berlin: Egmont EHAPA.
- Grimaldi, Flora/Maike Plenzke (2017): *Macha: Eine Geschichte der Insel Errance*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Guibert, Emmanuel/Didier Lefèvre (2008–2009): *Der Fotograf*. 3 Bde. Zürich: Edition Moderne.
- Gundermann, Christine (2007): *Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht*. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag.
- Gundermann, Christine (2009): „50 Jahre Widerstand: Das Phänomen Asterix“. *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 6 (1): 115–128.
- Gundermann, Christine (2014): *Die versöhnten Bürger: Der Zweite Weltkrieg in deutsch-niederländischen Begegnungen 1945–2000*. Münster: Waxmann Verlag.
- Gundermann, Christine (2016): „Öffentliche Geschichte – Public History an der Universität zu Köln“. *Geschichte in Köln* 63: 259–269.
- Gundermann, Christine (2017): „Zwischen Genre, Gattung und Typus: Geschichtscomics aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive“. In: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): *Geschichte im Comic*. Berlin: Ch. A. Bachmann Verlag. 29–43.
- Hahn, Hans-Joachim (2013): „„Reality Beats out Surrealism Every Time!‘: Realitätseffekte reconsidered: Comics als Reflexion von Wirklichkeit“. In: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der Dokumentarische Comic: Reportage und Biografie*. Berlin: Ch. A. Bachmann Verlag. 75–88.
- Hermann (1996): *Sarajevo Tango*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Heuvel, Eric/Ruud van der Rol/Lies Schippers (2007): *Die Suche*. Amsterdam: Anne Frank Haus.
- Hirsch, Marianne (2002): „Täter-Fotografien in der Kunst nach dem Holocaust: Geschlecht als Idiom der Erinnerung“. In: Insa Eschebach/Siegrid Jacobbeit/Silke Wenk (Hg.): *Gedächtnis und Geschlecht: Deutungsmuster in Darstellungen des nationalsozialistischen Genozids*. Frankfurt am Main: Campus Verlag. 203–226.
- Hogh, Alexander/Lukas Kummer (2017): *Gotteskrieger: Eine wahre Geschichte aus der Zeit der Reformation*. Köln: Tinten Trinker Verlag.
- Hogh, Alexander/Jörg Mailliet (2014): *Tagebuch 14/18: Vier Geschichten aus Deutschland und Frankreich*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Jacobson, Sid/Ernie Colón (2010a): *Anne Frank: The Anne Frank House Authorized Graphic Biography*. New York: Hill and Wang.
- Jacobson, Sid/Ernie Colón (2010b): *Das Leben von Anne Frank: Eine grafische Biografie*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Jacobson, Sid/Ernie Colón (2010c): *Het Leven van Anne Frank: De Grafische Biografie geautoriseerd door het Anne Frank Huis*. Amsterdam: Uitgeverij L.
- Jaeger, Friedrich/Jörn Rüsen (1992): *Geschichte des Historismus: Eine Einführung*. München: C.H. Beck.
- Kichka, Michel (2014): *Zweite Generation: Was ich meinem Vater nie gesagt habe*. Köln: Egmont.

- Kleist, Reinhard/Alan Scott Haft (2012): *Der Boxer: Die wahre Geschichte des Hertzko Haft*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Knaller, Susanne (2016): „Original, Kopie, Fälschung: Authentizität als Paradoxie der Moderne“. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein Verlag. 44–61.
- Knoch, Habbo (2001): *Die Tat als Bild: Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur*. Hamburg: Hamburger Edition.
- Kubert, Joe (1997): *Fax aus Sarajevo*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Kubert, Joe (2003): *Yossel, 19 April 1943*. New York: DC Comics.
- Kühberger, Christoph (2012): „Geschichtsmarketing als Teil der Public History: Einführende Sondierungen zwischen Wissenschaft und Wirtschaft“. In: Christoph Kühberger/Andreas Pudlat (Hg.): *Vergangenheitsbewirtschaftung: Public History zwischen Wirtschaft und Wissenschaft*. Innsbruck: Studien-Verlag. 14–53.
- Kuppermann, Michael (2002): ohne Titel. In: Jeff Mason (Hg.): *9-11: Emergency Relief*. Gainesville: Alternative Comics. 73.
- Lindner, Bernd/PM Hoffmann (2014): *Herbst der Entscheidung*. Berlin: Ch. Links Verlag.
- Lünstedt, Heiner/Ingrid Sabisch (2015): *Sophie Scholl: Die Comic-Biografie*. München: Knesebeck.
- Lutes, Jason (2003): *Berlin: Steinerne Stadt*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Mickwitz, Nina (2016): *Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. New York: Palgrave Macmillan.
- MOSAİK #408. Berlin: MOSAİK Steinchen für Steinchen Verlag, 2009.
- Munier, Gerald (2000): *Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*. Hannover: Unser Verlag.
- Murray, Doug/Michael Golden (1989): *The Nam*. München: Splitter Verlag.
- Nissen, Martin (2008): „Wir, die Historiker und Biographen: Zur Gattungspoetik des historischen Sachbuchs“. In: Andy Hahnemann/David Oels (Hg.): *Sachbuch und populäres Wissen im 20. Jahrhundert*. Frankfurt am Main: Peter Lang. 39–50.
- NOSFERATU: EINE SYMPHONIE DES GRAUENS. Reg. Wilhelm Murnau. Prana-Film, 1922.
- O'Neil, Dennis/Joe Kubert/Robert Kanigher (2008): *Showcase Presents: Enemy Ace Vol 1*. New York: DC Comics.
- Osteroth, Reinhard/Reinhard Kleist (2014): *1914: Ein Maler zieht in den Krieg*. Hamburg: Aladin-Verlag.
- Pak, Greg/Carmine Di Giandomenico (2009): *X-Men: Magneto Testament*. New York: Marvel.
- Pandel, Hans-Jürgen (1993): „Die Wahrheit der Fiktion: Der Holocaust im Comic und Jugendbuch“. In: Bernd Jaspert (Hg.): *Wahrheit und Geschichte: Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit*. Hofgeismar: Evangelische Akademie Hofgeismar. 72–109.
- Pandel, Hans-Jürgen (2006): „Authentizität“. In: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag. 25–26.
- Park, Gyung-jin (2009): *Anni riji/The Diary of a Young Girl*. Hefei: Anhui Children's Publishing House.
- Pirker, Eva Ulrike/Mark Rüdiger (2010): „Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen“. In: Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger/Christa Klein/Carolyn Oesterle Leiendecker/Miriam Senecheau (Hg.): *Echte Geschichte: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Bielefeld: transcript. 11–30.
- Raúl/Felipe Cava (2001): *Berlin 1931*. Berlin: avant-verlag.

- Roloff/Dorothee Šimko (1996): *Prisca et Silvanus*. 2 Bde. Augst: Römermuseum Augst.
- Sabrow, Martin/Achim Saupe (2016): „Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes“. In: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hg.): *Historische Authentizität*. Göttingen: Wallstein Verlag, 7–28.
- Sacco, Joe (2004): *The Fixer: A Story from Sarajevo*. London: Jonathan Cape.
- Sacco, Joe (2013): *Der Erste Weltkrieg: Die Schlacht an der Somme*. Zürich: Edition Moderne.
- Saupe, Achim (2015): „Authentizität, Version: 3.0“. *Docupedia-Zeitgeschichte*, 25. August 2015. http://docupedia.de/zg/Authentizit%C3%A4t_Version_3.0_Achim_Saupe (letzter Zugriff: 20. August 2017).
- Saupe, Achim (2017): „Historische Authentizität: Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht“. *H-Soz-Kult*, 15. August 2017. www.hsozkult.de/literaturereview/id/forschungsberichte-2444 (letzter Zugriff: 20. August 2017).
- SCHINDLER'S LIST. Reg. Steven Spielberg. Universal Pictures, 1992.
- Schleicher, Michael (2005): „Alles Grauen in den Augen: Wie sich die Graphic Novel der jüdischen Geschichte, des jüdischen Glaubens und des Holocaust annimmt“. *DIE WELT*, 16. Juli. <https://www.welt.de/print-welt/article682725/Alles-Grauen-in-den-Augen.html> (letzter Zugriff: 8. August 2017).
- Schmidt, Siegfried J. (2005): *Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur: Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten*. Heidelberg: Carl Auer Verlag.
- Schnibben, Cord (2014): *Werwölfe*. http://www.spiegel.de/static/happ/panorama/2014/werwolf/v1/pub/index_werwolf.html (letzter Zugriff: 20. August 2017).
- Schoenberger, Gerhard (1960): *Der gelbe Stern: Die Judenverfolgung in Europa 1933 bis 1945*. Hamburg: Rütten & Loening.
- Schwarz, Simon (2009): *drüben!* Berlin: avant-verlag.
- SHOAH. Reg. Claude Lanzmann. New Yorker Films, 1985.
- Sommer, Manfred (1991): *Frank Cappa: Viet-Song*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Spiegelman, Art (1989): *MAUS: Die Geschichte eines Überlebenden*. Bd 1: *Mein Vater kotzt Geschichte aus*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Stetter, Moritz (2010): *Bonhoeffer*. Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus.
- Telaar, Silke (2012): *Der Holocaust bei Spiegelman, Croci, Kubert und Heuvel: Eine Untersuchung zum historischen Lernen durch Comics*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Tezuka, Osamu (2005–2007): *Adolf*. 5 Bde. Hamburg: Carlsen Verlag.
- TRIUMPH DES WILLENS. Reg. Leni Riefenstahl. Leni Riefenstahl-Produktion, 1935.
- Tschofen, Bernhard (2016): „„Eingeatmete Geschichtsträchtigkeit: Konzepte des Erlebens in der Geschichtskultur“. In: Georg Koch/Stefanie Samida/Sarah Willner (Hg.): *Doing History – Performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster: Waxmann. 137–148.
- von Ranke, Leopold (1885): *Sämtliche Werke*, Bd. 33/34. Leipzig: Duncker & Humblot.
- Weber, Wibke/Hans-Martin Rall (2017): „Authenticity in Comics Journalism: Visual Strategies for Reporting Facts“. *Journal of Graphic Novels and Comics* 8 (4): 376–397.
- Yann/Olivier Schwarz (2010): *Spirou & Fantasio Spezial 9: Operation Fledermaus*. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Zeitmaschine 14/18* (2014): Ein Gemeinschaftsprojekt von ARTE, WDR, SWR, NDR, das Erste, dem Haus der Geschichte Baden-Württembergs und dem Historial de la Grand Guerre. <http://was-waere-wenn.14-tagebuecher.de/index> (letzter Zugriff: 20. August 2017).