

ARCHIV-VERSION

Publikationsserver des Leibniz-Zentrums für

Zeithistorische Forschung Potsdam e.V.

<https://zeitgeschichte-digital.de/doks/home>



Leibniz-Zentrum für  
Zeithistorische  
Forschung Potsdam

Sylvia Kesper-Biermann

## „Man erreicht etwas, das an Authentizität grenzt“

Geschichtscomics in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts

DOI (Artikel): <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-2451>

in: Christoph Classen, Achim Saupe und Hans-Ulrich Wagner (Hg.), *Echt inszeniert. Historische Authentizität und Medien in der Moderne*, Potsdam 2021

DOI (Band): <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-2422>

Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal *zdbooks* am 11.11.2021 mit der URL <https://zdbooks.de/echt-inszeniert-2021/classen-saupe-wagner-authentizitaet-medien-moderne> erschienenen Textes

*Dieser Text wird veröffentlicht unter der **Lizenz** Creative Commons BY-NC-ND 3.0 DE. Eine Nutzung ist für nicht-kommerzielle Zwecke in unveränderter Form unter Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle zulässig. Im Artikel enthaltene Abbildungen und andere Materialien werden von dieser Lizenz nicht erfasst.*

Sylvia Kesper-Biermann

## »Man erreicht etwas, das an Authentizität grenzt«

Geschichtscomics in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts

### **Abstract**

Der Beitrag untersucht, inwiefern dem Comic aufgrund seiner medien-spezifischen Merkmale das Potenzial für eine authentische Darstellung der Vergangenheit zugeschrieben bzw. abgesprochen wurde. Im Mittelpunkt der Analyse stehen in Deutschland zwischen 1965 und 2015 veröffentlichte Geschichtscomics über den Ersten Weltkrieg. Vor dem Hintergrund einer in der Geschichts-didaktik entwickelten Typologie von (historischer) Authentizität im Comic werden die dort angewandten Authentisierungs- und Beglaubigungsstrategien untersucht. Besondere Bedeutung kommt dabei der seit den 1970er Jahren anzutreffenden Auffassung zu, der Erwachsenen- bzw. Autor\*innencomic sei ein besonders geeignetes Ausdrucksmittel des authentischen Selbst und verfüge gerade über die deutliche Ausstellung der subjektiven Sicht der Verfasser\*in auf die Vergangenheit über besondere Authentizität.

Comics haben in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Deutschland und Europa eine bemerkenswerte Karriere als populärkulturelle Produkte der Visualisierung von Vergangenheit erlebt. Die in den 1980er Jahren einsetzende Konjunktur von Geschichtscomics hält bis in die Gegenwart an und scheint noch zuzunehmen. Die Palette der in Bildergeschichten behandelten historischen Personen, Ereignisse oder Epochen reicht von der Ur- und Frühgeschichte bis in die Gegenwart, und nicht selten wird damit geworben, der Comic ermögliche eine »authentische Rekonstruktion« der Vergangenheit (z. B. Mor u. a. 2015).

Bücher › Comics & Mangas



**Die Schlacht von Waterloo: Die AUTHENTISCHE Rekonstruktion der Schlacht in Comic-Form.** (Deutsch) Taschenbuch – 2. Mai 2015  
 von Patrice Courcelle (Herausgeber), Mor (Autor), TemPoe (Autor)  
 ★★★★★ 2 Sternebewertungen

› Alle 2 Formate und Ausgaben anzeigen

Taschenbuch  
 12,73 € prime

1 neu ab 12,73 €

**prime reading** PRIME-MITGLIEDER  
 LESEN GRATIS  
 Hier klicken ›

Was genau ist an diesem 18. Juni 1815 passiert, dem Tag, der die Geschichte Europas total veränderte? Dieses genauestens recherchierte Comic-Album zeichnet die Chronologie der Ereignisse nach anhand von Schicksalen – und Blickwinkeln – mehrerer symbolischer Gestalten: eines Soldaten der Napoleonischen Garde, eines englischen Soldaten, eines Militärarztes, eines preußischen Tambours, einer Marketenderin und einer lokalen Bäuerin. Sie werden natürlich  
 < Mehr lesen

Falsche Produktinformationen melden

Abb. 1: Screenshot einer Verlagswerbung für den zum 200. Jahrestag herausgegebenen Comic über die Schlacht von Waterloo: Mor/TemPoe/Patrice Courcelle, *Waterloo*, Lasne 2015

Bei dieser Einschätzung handelt es sich jedoch, zumindest für den deutschsprachigen Raum, um eine vergleichsweise neue Zuschreibung. Bis weit in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein wurden nämlich nicht nur die Möglichkeiten der Geschichtsdarstellung, sondern die »Echtheit« des Mediums grundsätzlich in Frage gestellt. Das macht Comics zu einem besonders lohnenden Untersuchungsgegenstand im Hinblick auf (historische) Authentizität, denn der Vermittlungsaspekt, die Möglichkeiten und Grenzen medialer Repräsentation, kommen bei ihnen besonders deutlich zum Ausdruck, sind ständig gegenwärtig und treten nicht wie bei anderen Medien in den Hintergrund.

Die folgenden Ausführungen beschäftigen sich in zwei Schritten mit dem Verhältnis von Bildergeschichten und historischer Authentizität in (West-)Deutschland. Erstens geht es in einer chronologischen Skizze um gesellschaftliche Zuschreibungsprozesse bezüglich des Mediums insgesamt und ihren Wandel von der Mitte des 20. bis ins frühe 21. Jahrhundert. Der zweite Abschnitt wendet sich der Geschichtsdarstellung im Comic, den dabei verhandelten unterschiedlichen Auffassungen von historischer Authentizität sowie den Beglaubigungs- und Authentisierungsstrategien zu. Das geschieht am Beispiel von deutschsprachigen Bildergeschichten über den Ersten Weltkrieg, weil die genannten Fragen, unter anderem aus Anlass des *centenaire*, anhand dieses Themas ausführlich diskutiert wurden und eine Vielzahl unterschiedlicher Bearbeitungen des Stoffs vorliegen. Ein Fazit fasst drittens die Ergebnisse zusammen.

## Comics und Authentizitätszuschreibungen 1950–2015

Aufgrund seiner medienspezifischen Merkmale ist dem Comic in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts Authentizität sowohl grundsätzlich zu- als auch abgesprochen worden. Im Folgenden werden in Anlehnung an die Definition von Scott McCloud unter Comics zu räumlichen Sequenzen angeordnete Kombinationen von Bild, Text und Symbolen verstanden, die Informationen vermitteln sowie ästhetische und emotionale Wirkungen beim Betrachten erzeugen (vgl. McCloud 2001, 17). Meist handelt es sich um eine Folge von gerahmten Einzelbildern (*panels*), deren Zwischenraum beim Lesen überbrückt und gefüllt werden muss. Comics zeichnen sich somit durch die räumliche Anordnung von Zeitausschnitten aus; die Zeit ist in Raum umgewandelt (vgl. Groensteen 2014). Insofern erfordert das Medium spezifische Lesekompetenzen. Das trifft generell auf die Formensprache zu, beispielsweise Elemente wie Sprechblasen, *speedlines* und *soundwords*, die in den Bildergeschichten vorkommen können, aber nicht müssen (vgl. Abel/Klein 2016).

In der deutschen Populärkultur begannen Comics erst nach 1945 eine nennenswerte Rolle zu spielen, auch wenn es schon eine längere Tradition erzählender Bildfolgen gab (vgl. Sackmann 2016; Dolle-Weinkauff 1990). Sie sahen sich jedoch im Zuge steigender Verkaufszahlen während der 1950er Jahre zunächst vehementer Kritik vor allem von Pädagog\*innen ausgesetzt. Im Rahmen der sogenannten Schmutz- und Schundkampagne wiesen unter anderem Lehrer und Kirchenvertreter vehement auf die Gefahren des Mediums für Kinder und Jugendliche hin: Comics seien für Gewalt und Kriminalität ver-

antwortlich, führten durch pornografische Darstellungen zur »Zersetzung der Moral« und würden die Autoritätsverhältnisse zwischen Kindern und Erwachsenen grundsätzlich in Frage stellen. Darüber hinaus hätten die sprachliche Minderwertigkeit und das »Blasendeutsch« der Hefte die »Zersetzung der Leistungsfähigkeit« und »Bildidiotismus« zur Folge; im Ergebnis würden so »Bild-analphabeten« produziert (vgl. Laser 2000; Wagner 2010).

Die Kritik richtete sich vor allem gegen die zu dieser Zeit dominierenden Heftserien mit Abenteuergeschichten. »Sie sind eine der erziehungsfeindlichen Mächte, mit denen Eltern und Lehrer heute zu ringen haben«, befand die »Frankfurter Allgemeine Zeitung« im Januar 1956 und ergänzte: »Auf jeden Fall füllen sie die Vorstellungswelt ihrer jungen Leser mit abstruser Phantastik, öden Klischees, beißenden Farben und analphabetischem Gestammel an.« (Frankfurter Allgemeine Zeitung 1956, 350) Comics verkörperten also dezidiert das Gegenteil des Echten, Originalen, Authentischen, präsentierten nach dieser Lesart eine unnatürliche und unwirkliche Lügen- und Trugwelt. In den Worten des Bundesgerichtshofs von 1955 stellten sie eine »Entwertung des echten Bildes und der menschlichen Sprache« dar (zit. n. Laser 2000, 75, Anm. 6).

Ende der 1950er Jahre flaute die Kampagne zwar ab, und Bildergeschichten wurden zur Normalität im Alltag von westdeutschen Kindern und Jugendlichen, doch das schlechte Image blieb zunächst bestehen. Grundlegende Veränderungen setzten erst in den 1970er Jahren ein, als Comics in der Bundesrepublik erneut über ein Jahrzehnt zu einem intensiv diskutierten öffentlichen Thema wurden. Das Potenzial von Bildergeschichten als didaktische Mittel, ihren Einsatz im Schulunterricht und ihren Bildungswert empfahlen vor allem jüngere Lehrer\*innen und Erzieher\*innen nun mit wohlwollenden Kommentaren (vgl. Baumgärtner 1979, 97 ff.; Grünewald 2010, 132 ff.) und trugen so zu einer Rehabilitierung des Mediums bei.

Eine Reihe von Pädagog\*innen sah insbesondere in einer ideologiekritischen Behandlung von »Comics als kommerzielles Massenmedium in einer kapitalistischen Gesellschaft« (Giffhorn 1974, 87) eine zentrale Aufgabe mit emanzipatorischer Zielrichtung. So könne die Lehrperson dem/der Heranwachsenden helfen, »sich die unserer Gesellschaft und auch den Comics zugrunde liegenden Ideologien und deren Beziehungen zu Klasseninteressen bewußt zu machen sowie ihn über die Realitätsferne der in Comics vermittelten Weltbilder aufzuklären und aufzuzeigen, durch welche Mittel Comics unterschwerlig zur Übernahme von Herrschaftsideologien und falschen Weltbildern manipulieren können, schließlich ihn zu kritischer Distanz zu befähigen«. (ebd., 100, Anm. 10)

Diese Einschätzung teilten viele Comic-Befürworter\*innen aus dem Erziehungs- und Bildungswesen mit der Studentenbewegung und dem entstehenden linksalternativen Milieu. Dabei setzte sich die zuvor von konservativer Seite geäußerte Kritik vor allem an US-amerikanischen Heftserien mit der Begründung, diese seien unauthentisch und unecht, zwar fort, doch verfolgte sie eine ganz andere Zielrichtung. Das Nicht-Originale, die standardisierte Herstellungsweise und die massenhafte Verbreitung machten Disney- oder Superheldencomics nun zum Inbegriff der abgelehnten bürgerlichen Konsum- und Kulturindustrie (vgl. Rehling/Paulmann 2016, 98).

Darüber hinaus erwiesen sich die Heftserien – ebenfalls im Hinblick auf ein Authentizitätsverständnis, das davon ausgeht, etwas sei nur dann authentisch, wenn es ist, was es vorgibt, zu sein (Lindholm 2008, 2) –, als ausgesprochen unecht. Denn Comics, so eine verbreitete Argumentation in der linken Szene, waren keine harmlose Unterhaltungslektüre, sondern verschleierte bewusst die wahren Konflikte und Herrschaftsverhältnisse innerhalb kapitalistischer Gesellschaften sowie auf globaler Ebene und inszenierten insofern eine künstliche »Scheinwelt« (Hoffmann 1970, 489; Dorfman/Mattelart 1977).

Das Verhältnis des alternativen Milieus zum Medium erschöpfte sich während der 1970er Jahre jedoch nicht in ideologiekritischer Missbilligung. Vielmehr war es, wie gegenüber der Populärkultur insgesamt, ambivalent und vielschichtig (vgl. Schwanhäußer 2002, 10 ff.). So betonte der »Spiegel« bereits 1969, wie wichtig und viel gelesen gerade Micky Maus-Hefte in der Außerparlamentarischen Opposition seien. Die Beliebtheit der Disney-Serie zeige sich unter anderem daran, dass einzelne Panels oder Geschichten in eigenen Szenepublikationen verwendet würden (vgl. Der Spiegel 1969, 67).

Tatsächlich dienten kommerzielle Comics Linksalternativen als Fundgrube, aus der sie sich bedienten, um einzelne Bild- und Textelemente zu verändern und in neuen Kontexten zu platzieren. Teilweise entstanden auf diese Weise ganze sogenannte Raubcomic-Hefte mit Titeln wie »Häuserkampf in Entenhausen« (Domage u. a. 1982). Schon daran wird deutlich, dass sich die Kritik nicht gegen das Medium als solches richtete, sondern nur gegen spezifische Formen und Ausprägungen. Denn Comics erhielten schon allein deshalb großen Zuspruch im alternativen Milieu, weil ihre Lektüre als Provokation des bürgerlichen Bildungs- und Literaturkanons galt. Sie standen für Unkonventionalität, signalisierten als Teil eines gegenkulturellen Codes die Zugehörigkeit zur Szene und dienten der Selbstvergewisserung und Binnenkommunikation (vgl. Kesper-Biermann 2017, 308).

Das traf in besonderem Maße auf die seit den 1960er Jahren in den USA und Europa entstehenden Erwachsenencomics zu, die sich als bewusster Gegenent-

wurf und ironische Aneignung bisheriger Konventionen verstanden und Wahrnehmungsgewohnheiten durchbrechen wollten (vgl. Hatfield 2005). Ohne auf Publikumsgeschmack, verlegerische Weisungen oder traditionelle Gestaltungsweisen Rücksicht zu nehmen, experimentierten die *underground* und später die *alternative comics* abseits des Massenmarkts mit den Möglichkeiten des Mediums. Sie richteten sich dementsprechend dezidiert nicht (mehr) an Kinder, sondern an ein erwachsenes Publikum und wurden vornehmlich von 18- bis 35-Jährigen gelesen, »die den Wunsch hegten, ein anderes Leben zu führen als das der Elterngeneration« (Sackmann 2016, 108).

Dieses »radikal neue[s] Verständnis« (Knigge 2016, 24) wird von der Forschung mindestens als Zäsur, wenn nicht gar als Revolution in der Geschichte des Mediums verstanden (z.B. Rosenkranz 2008). Es führte unter anderem dazu, dass den neuen Erwachsenencomics nun eine eigene und besondere Qualität als Ausdrucksform subjektiver Authentizität zugeschrieben wurde. Verschiedene Entwicklungen spielten in diesem Zusammenhang eine Rolle. Während die einzelnen Zeichner\*innen und Texter\*innen bei den kommerziellen Heftserien häufig abhängig und nach einem vorgegebenen, sich wiederholenden Schema tätig waren, kamen beim alternativen Comic Individualität und Kreativität des/der einzelnen Künstlers/in zum Vorschein. Szenario, Zeichnungen und Texte lagen meist in einer Hand und waren durch einen persönlichen, wiedererkennbaren Stil geprägt. Die Produktion abseits etablierter Strukturen, im Selbstverlag oder in kleinen unabhängigen Verlagen, wurde als wichtiger Bestandteil selbstbestimmten, ganzheitlichen Arbeitens verstanden (vgl. Sackmann 2016, 110ff., Anm. 20).

Darüber hinaus wirkten viele Erwachsenencomics bewusst selbstgemacht und flüchtig aufs Papier gebracht, was die Umdeutung des Mediums in eine »ideal platform for kinds of expression that were outrageously personal and self-regarding« (Hatfield 2005, 7, Anm. 19) unterstrich. Die Qualität der Zeichnungen bzw. Geschichten war von sekundärer Bedeutung, wichtiger war, dass prinzipiell allen diese persönliche, individuelle Ausdrucksweise zur Verfügung stand: »Jeder konnte diese [underground, SKB] Comics zeichnen, auch wenn er nicht gut zeichnen konnte, und jeder konnte sie, seinen Möglichkeiten nach, in Umlauf bringen.« (Sackmann 2016, 108, Anm. 20) Die Perspektive des Zeichners und der wenigen Zeichnerinnen traten in den Vordergrund, was sich unter anderem an der Verwendung selbstreflexiver Elemente zeigte (vgl. auch Knaller 2007, 23). Autorinnen und Autoren waren in den Geschichten selbst zu sehen und sprachen ihr Publikum direkt an, thematisierten den Entstehungsprozess der Werke oder legten ihre darstellerischen Mittel offen (vgl. Werner 2016).

Ein Beispiel dafür ist das 1979 in zweiter Auflage erschienene Album »Liebe« von Volker Reiche (1979; siehe dazu Kesper-Biermann 2018, 39–46). Die einzelnen, abgeschlossenen Geschichten über (Paar-)Beziehungen werden durch den Zeichner verbunden, der die Leser\*innen von der Titelseite bis zum Schluss durch das Album führt. Teilweise spricht er sein Publikum direkt an und gibt Erläuterungen, teilweise sieht man ihn, wie er am Zeichentisch sitzt oder die fertigen Episoden in der heimischen Wohngemeinschaft seinen Freunden präsentiert. Diese »Zeichner zeichnet Zeichner-Masche« (Reiche 1979, 55, Anm. 28) stellt demnach eine Metaebene dar, anhand derer unterschiedliche Lesarten und mögliche Kritikpunkte an den Geschichten nebeneinandergestellt werden können.



Abb. 2: Reiche, Liebe, S. 73

Zwar handelt es sich nicht um ein dokumentarisches Werk, doch sind die Zeichnungen und die umgangssprachlichen Texte in den Sprechblasen offensichtlich als authentischer Einblick in das alternative Milieu empfunden worden. Denn Reiche sah sich in der zweiten Auflage zu einem Nachtrag genötigt, der unter anderem zeichnerische »Korrekturen an meinem Äusseren« (ebd., 73, Anm. 28, Hervorhebung im Original) umfasste.

»Liebe« war auch bezüglich der Themenwahl typisch für die westdeutschen *underground* bzw. Alternativcomics, in denen das Alltagsleben sowie gesellschaftliche und politische Anliegen der Neuen Sozialen Bewegungen breiten Raum einnahmen. Unter anderem spielten Sexualität und Geschlechterverhältnisse eine wichtige Rolle, die sozial- und gesellschaftskritische Auseinandersetzung mit der Mehrheitskultur ebenso wie die selbstironische Beschäftigung mit dem eigenen Umfeld, den alternativen Utopien und ihrer Umsetzung im täglichen Leben.



Zu den bekanntesten und erfolgreichsten Künstlern der Bundesrepublik gehörte Gerhard Seyfried, den der »Spiegel« 1981 als »Zeichner der ›Sziens‹, den Lieblings-Cartoonisten von WGs, von Hausbesetzern und Schwarzfahrern«, charakterisierte. Er schildere »die Normalität des freaklichen Lebens. Seine Figuren legen Tarot, trinken Milch, reichen ein ›Frustschuttmittel‹, sprich: einen Joint herum, sie tragen den Müll runter, sehen vor Langeweile fern, sind Mitglieder der ›Vishy-Vashy‹-Sekte oder suchen gerade das Teesieb.« Gerade weil er selbst Teil der Szene sei, in einem besetzten Haus in Berlin-Kreuzberg lebe, wirkten seine »autobiographische[n] Comic-Reportagen« so überzeugend (Schultz-Gerstein 1981, 126 ff.).

Generell war für die Erwachsenencomics seit den späten 1960er Jahren eine Hinwendung zur Sichtbarmachung innerer Prozesse und Gefühlswelten, zur eigenen Biografie festzustellen. Mit den ersten autobiografischen Werken, so der Zeichner Chris Ware 2009, »comics went practically overnight from being an art form that saw from the outside into one that sees from the inside out« (zit. n. Giesa 2015, 109). Hatfield bescheinigte ihnen »an unprecedented sense of intimacy, rivaling the scandalizing disclosures of confessional poetry« (2005, 7, Anm. 19). Ziel der Autor\*innen war es, aufrichtig und ehrlich zu erzählen, und zwar nicht im buchstäblichen, sondern im emotionalen, auf das Individuum und seine Erfahrungen bezogenen Sinn (vgl. ebd., 112–114, Anm. 19; Knaller 2007, 15, 22 f., Anm. 26).

Betrachtet man die genannten Zuschreibungen an das Medium, überrascht es nicht, dass die neue Form des Comics in besonderem Maße den Vorstellungen des linksalternativen Milieus von Authentizität entsprach (vgl. Reichardt 2014, 57 ff.). Als Inspiration diente das »wirkliche Leben« (Hatfield 2005, 112, Anm. 19). Das authentische Selbst konnte sich in unverwechselbarer Weise in Bild und Text ausdrücken und sich auf diese Weise gleichzeitig von der bürgerlichen Mehrheitsgesellschaft abgrenzen. Es konnte die eigenen Vorstellungen und Verhaltensweisen einschließlich ihrer medialen Repräsentation, das Comiczeichnen selbst, reflektieren und somit aufklärerische Absichten verfolgen. Auch wenn das alternative Milieu in der Bundesrepublik seit Mitte der 1980er Jahre zerfiel, war der Grundstein gelegt, um zumindest bestimmte Spielarten des Comics in der Bundesrepublik als anspruchsvolle Lektüre für Erwachsene salonfähig zu machen und ihnen Authentizität zuzuschreiben.

Seit den 1990er Jahren setzte sich diese Entwicklung mit dem Aufkommen und der Popularität von sogenannten *graphic novels* fort, also von nicht-serialisierten, abgeschlossenen Erzählungen in Buchformat mit literarischem Anspruch und ästhetischer Innovationskraft, für die eine selbstreflexiv-auto-

fiktionale Erzählhaltung der Autor\*innen als charakteristisch gilt (vgl. Eder 2016). Im deutschen Sprachraum wird deshalb auch der Begriff des »Autorencomics« verwendet. Er soll deutlich machen, dass die Werke oft im Bewusstsein entstehen, »dass es ein politisches Interesse an der Vermittlung der eigenen Subjektivität gibt und dass Identität in diesem Zusammenhang von grundlegender Bedeutung ist« (ebd., 158, Anm. 37). Inzwischen sind *graphic novels* in Deutschland als ernstzunehmende Literatur- bzw. Kunstform allgemein anerkannt, und sie werden beispielsweise regelmäßig in den Feuilletons der großen Tageszeitungen besprochen. Viele sind (auto-)biografisch ausgerichtet und knüpfen insofern an die *underground* und *alternativen* Comics an, zudem behandeln sie häufig historische Themen.

## Historische Authentizität in Geschichtscomics zum Ersten Weltkrieg

Geschichte spielt in deutschen wie internationalen Comics vor allem seit den 1980er Jahren eine Rolle (zum Folgenden Kesper-Biermann/Severin-Barboutie 2014, 25–28; Mounajed 2010). Nach einer Zusammenstellung von René Mounajed beträgt die Zahl aller in Deutschland neu erschienenen Comic-Einzeltitel und Reihen mit historischen Themen für die Jahre 1950 bis 2008 insgesamt 361. 90 % davon entfallen auf die letzten 30 Jahre, mit einem sprunghaften Anstieg in den 1980er und einem Höhepunkt in den 1990er Jahren. Eine Umkehrung des Trends zeichnet sich nicht ab. Bei dieser Entwicklung wirkten der »Geschichtsboom«, also das generell gestiegene öffentliche Interesse an und die Zunahme populärkultureller Repräsentationen von Vergangenheit seit den 1980er Jahren, ferner die bereits beschriebenen künstlerischen Innovationen in den *underground* und *alternativen* Comics sowie wirtschaftliche Motive, namentlich das Erschließen neuer Käuferschichten, zusammen.

Die deutschsprachige Forschung bezeichnet historische Erzählungen in Comicform als Geschichtscomics, wobei über deren genaue Definition keine Einigkeit besteht (vgl. Dolle-Weinkauff 2014). Eine Beschränkung auf die »Nutzung historischer Dekors im Comic« (Ahrens 2017, 45) greift in jedem Fall zu kurz. Im Folgenden werden solche Alben als Geschichtscomics bezeichnet, »deren Handlung zum Abfassungszeitpunkt in der Vergangenheit angesiedelt ist und die gleichermaßen durch die Verflechtung von Fakten und Fiktion, die Verflechtung unterschiedlicher Zeitebenen sowie transnationale Verflechtungen gekennzeichnet sind« (Kesper-Biermann/Severin-Barboutie 2014, 17 f., Anm. 39). Wie

eingangs bereits erwähnt, können Geschichtscomics in allen denkbaren Epochen angesiedelt sein, charakteristisch ist jedoch ein in den letzten 30 Jahren zunehmendes Interesse an der jüngeren Vergangenheit, insbesondere der Zeitgeschichte. Zum Ersten Weltkrieg sind zwischen 1950 und 2015 in Deutschland insgesamt 64 Bände erschienen, sowohl Einzeltitel als auch Reihen. Ihre Publikationsfrequenz fügt sich in den geschilderten allgemeinen Trend ein. 80 % wurden nach 1990 veröffentlicht, wobei das Interesse am Zeitraum zwischen 1914 und 1918 in den 2010er Jahren mit der nahenden 100-jährigen Wiederkehr des Kriegsbeginns zunahm (vgl. Kesper-Biermann 2019).

Historische Authentizität spielt für Geschichtscomics eine wichtige Rolle, allerdings in ganz unterschiedlicher Weise. In Deutschland waren die generellen Vorbehalte gegenüber dem Medium, es sei »unecht«, unglaubwürdig und daher zu einer authentischen Vergangenheitsdarstellung prinzipiell nicht in der Lage, bis in die 1990er Jahre hinein zu hören. Das einzige Album, das vor 1980 in der Bundesrepublik zum Ersten Weltkrieg veröffentlicht wurde, präsentierte sich dementsprechend als gezeichnetes Geschichtsbuch. In der Reihe *Illustrierte Klassiker* 1965 erschienen, berichtet »Der Erste Weltkrieg« im Wesentlichen in chronologischer Abfolge über Ausbruch, Entwicklungen, Schauplätze und Ergebnisse des Krieges (Torres 2014 [1965]). Es dominiert die Perspektive der klassischen Politik- und Militärgeschichte »von oben«; als historische Persönlichkeiten treten unter anderem Paul von Hindenburg, Kaiser Wilhelm II. oder Woodrow Wilson auf.

Der Anspruch auf eine glaubwürdige Darstellung der Vergangenheit wurde über die Anlehnung an das Format des (illustrierten) Sachbuchs erhoben, das eine ausschließlich auf Fakten basierende Popularisierung historiografisch gesicherten Wissens versprach. Ziel war die historisch-politische Bildung vor allem von Kindern und Jugendlichen; die ästhetischen sowie medienspezifischen Gestaltungselemente traten dagegen zurück (vgl. Dolle-Weinkauff 2014, 34, Anm. 40). Eine andere sehr kleine Gruppe von Weltkriegscomics beschritt den umgekehrten Weg und erhob das Nicht-Authentische zum Darstellungsprinzip. Die als Geschichtsparodien bezeichneten Bildergeschichten spielen in unterhaltender Absicht mit dem deutlichen Kontrast zur »echten« Vergangenheit. In »All Undead on the Western Front« etwa geht es darum, wie die deutsche Heeresleitung an der Westfront 1918 durch den Einsatz eines noch nicht erprobten Serums Soldaten in Zombies verwandelte (TimTonic/The Swabian 2014).

Bei der überwiegenden Mehrheit der in Deutschland erschienenen Comics über den Ersten Weltkrieg handelte es sich jedoch um grafische Literatur bzw. Geschichtserzählungen mit einem unterschiedlich hohen fiktionalen Anteil und

dem übereinstimmenden Anspruch auf eine authentische Schilderung der Vergangenheit. Ein Beispiel ist das 2014 in deutscher Sprache erschienene Album »Mutter Krieg« des französischen Duos Kris (Text) und Maël (Zeichnungen) (Kris/Maël 2014). Der Comic schildert einen fiktiven Kriminalfall, bei dem drei Frauen 1915 im Hinterland der französischen Schützengräben in der Champagne ermordet werden. Die Ermittlungen führen mitten in die Welt der Soldaten an der Front und in der Etappe; auf diese Weise werden Kriminal- und Kriegsgeschichte miteinander verbunden. Eine andere Erzählung, zwanzig Jahre früher erschienen, widmet sich dem Leben der fiktiven Figur Viktor Skoff vor, während und nach dem Ersten Weltkrieg (Hoffmann 1994). Der Kriminelle und Mörder meldet sich bei Kriegsausbruch 1914 freiwillig, desertiert zwei Jahre später und baut dann mit einem korrupten Offizier einen Schwarzmarkthandel mit gestohlenen Armeegütern auf.

Auf Werke dieser Art bezogen sich Diskussionen in den frühen 1990er Jahren, ob das Medium überhaupt für eine realitätsgetreue, authentische Darstellung der Vergangenheit geeignet sei. Sie wurden in Deutschland vor allem als Reaktion auf die Veröffentlichung von Art Spiegelmans »Maus« im Jahr 1989 anhand der Frage geführt, ob es möglich und zulässig sei, den Holocaust in Comicform darzustellen (vgl. Frenzel 2014). Zudem waren die Debatten stark von Überlegungen geprägt, ob und inwiefern Bildergeschichten für historisches Lernen geeignet seien. In der letztgenannten Schwerpunktsetzung spiegelte sich die Tatsache wider, dass sich in der deutschsprachigen Forschung zunächst die Geschichtsdidaktik mit dem Medium auseinandersetzte. Authentizität wurde von ihr vor allem als historische Triftigkeit, als korrekte, möglichst durch Erkenntnisse der Wissenschaft bestätigte Darstellung der Vergangenheit aufgefasst, anhand derer auch in erster Linie die Qualität des jeweiligen Werks zu messen sei (vgl. Mounajed 2010, 130f., Anm. 39).

Hans-Jürgen Pandel hat vor diesem Hintergrund eine geschichtsdidaktisch breit rezipierte Typologie vorgeschlagen, in der er verschiedene Formen von Authentizität als »Wahrheitsebenen der historischen Darstellung« unterschied (1993, 94). Er differenziert zwischen Faktenauthentizität, Erlebnisauthentizität, Typenauthentizität und Repräsentationsauthentizität.<sup>1</sup> Faktenauthentizität ist dann gegeben, wenn die im Comic auftretenden Personen tatsächlich gelebt und die geschilderten Ereignisse tatsächlich stattgefunden haben. Die Kategorie der

---

1 Die Kategorie »Quellenauthentizität« wird hier nicht berücksichtigt, da sich diese auf Comics als historische Quellen und nicht als Medien der Geschichtsdarstellung bezieht.

Erlebnisauthentizität bezieht sich auf die subjektiven Erfahrungen der Autor\*in und findet sich dementsprechend vor allem in Comics mit autobiografischen Elementen. Sie ist gegeben, sobald »der Erzähler die geschilderten Erfahrungen, Gefühle und Gedanken in der erzählten Situation tatsächlich gehabt hat« (ebd., 98, Anm. 51). Wenn es die gezeichneten fiktiven Figuren »zwar nicht als individuelle Personen, aber doch als Typus gegeben hat« (ebd.), handelt es sich um Typenauthentizität. Schwierig davon abzugrenzen ist schließlich die Repräsentationsauthentizität, die sich nach Pandel durch das Kriterium der Allgemeingültigkeit auszeichnet: »Die geschilderten Ereignisse und Situationen müssen in dem Sinne exemplarisch sein, daß sie Schicksale repräsentieren, die häufig vorgekommen sind.« (ebd., 103, Anm. 51) Es geht ihm in diesem Punkt also vor allem um die Repräsentativität des Geschilderten, die er im Hinblick auf die ihn vornehmlich interessierenden historischen Lernprozesse von Kindern und Jugendlichen für unabdingbar hält.

Die geschichtsdidaktische Auseinandersetzung mit dem Comic hat ohne Zweifel dazu beigetragen, das Medium in Deutschland als ernstzunehmende Form der Vergangenheitsdarstellung salonfähig zu machen. Die in diesem Zusammenhang entwickelte Kategorisierung ist jedoch nur bedingt anschlussfähig an Forschungen zu (historischer) Authentizität, die sich für Geschichtskonstruktionen aller Art jenseits eines zielgerichteten Lehr- oder Vermittlungszwecks interessieren (vgl. Saupe 2017). Diese können den Blick auf Comics als populärkulturelle Produkte, die unterhalten und sich verkaufen wollen, sowie auf gesellschaftliche Zuschreibungen richten, die in geschichtsdidaktischer Perspektive keine Rolle spielen. Dabei sind sowohl subjektive Authentizitätsvorstellungen als auch Authentisierungs- bzw. Beglaubigungsstrategien von besonderer Bedeutung.

Charakteristisch für Geschichtscomics ist nämlich zunächst, dass sie die Medialität der Vergangenheitsrepräsentation und damit ihren Konstruktionscharakter offenlegen. Aufgrund der Zeichnungen und damit der künstlerischen Bearbeitung wird für die Betrachter\*innen unmittelbar erkennbar, dass die Bildergeschichten weder die Zeit des Ersten Weltkriegs noch eine andere historische Epoche abbilden, sondern lediglich Deutungsangebote machen. Während beispielsweise Fotografien eher als unverfälschte Wiedergabe eines vergangenen Moments gesehen werden, gilt für den in Form eines Comicpanels dargestellten Zeitausschnitt genau das Gegenteil. Die handgemachte Zeichnung zeigt direkt an, dass eine nachträgliche Transformation stattgefunden hat, und sie wird deshalb als Interpretation von Geschichte bzw. eines historischen Moments wahrgenommen (vgl. Schmid 2015). Das Medium erzeugt also Distanz zur Vergan-

genheit und stellt sein Gemachtsein explizit aus (vgl. auch Severin-Barboutie 2018, 265 f.; Ahrens 2017, 51, Anm. 41).

Das führte spätestens seit den 1990er Jahren nicht zu einem Verlust bzw. dem Absprechen von Authentizität, wie es noch für die Anti-Comic-Kampagne der 1950er Jahre typisch gewesen war. Dass das Medium erkennbar transformierte und insofern »unechte« Bilder früherer Zeiten präsentierte, erschien nun vielmehr in mehrfacher Hinsicht als besonderer Vorzug. Denn die bereits erwähnte Diskussion über »Maus« hatte in Deutschland nicht nur Kritik hervorgerufen, sondern auch die Möglichkeiten des Mediums bezüglich der Geschichtsdarstellung eindrucksvoll vor Augen geführt (vgl. zum Folgenden Frahm 2006; Richter 2000).

Der Comic von Art Spiegelman bewegt sich nämlich auf drei miteinander verwobenen Erzählebenen. Er schildert zum einen, auf der Basis von Oral History-Interviews, die Lebensgeschichte seines Vaters Wladek, eines polnischen Juden und Holocaust-Überlebenden, mit Schwerpunkt auf der NS-Zeit. Zum anderen geht es um das konflikthafte Vater-Sohn Verhältnis, für das die traumatische Vergangenheit von wesentlicher Bedeutung ist. Schließlich reflektiert das Werk auf einer Metaebene die Möglichkeiten und Grenzen des Mediums für die Darstellung von Geschichte und Erinnerung insgesamt wie des Holocaust im Besonderen. Dabei spielen unter anderem die vom Autor verwendeten Tiermetaphern eine wichtige Rolle, indem sie Distanz zur Vergangenheit erzeugen und es den Protagonist\*innen ermöglichen, über ihre jeweilige Tiermaske zu reflektieren. Der Konstruktionscharakter von visuellen, gezeichneten Geschichtserzählungen wird somit immer wieder hervorgehoben. Inzwischen hat Art Spiegelman den Band »MetaMaus« herausgegeben, in dem er Auskunft über seine Arbeitsweise und Überlegungen bei der Entstehung des Comics gibt sowie Recherchematerialien und Interviewtranskripte zur Verfügung stellt (Spiegelman 2012).

An diesem Beispiel wird das für das Medium spezifische Verhältnis von Fiktion und Realität besonders sichtbar. Gerade indem die Bildergeschichten deutlich machen, dass sie nicht authentisch im Sinne einer wirklichkeitsgetreuen Abbildung der Vergangenheit sind, rufen sie besonders überzeugende Authentizitätseffekte hervor. Die Grenzen des Mediums werden also gezielt thematisiert, und diese reflexive Offenlegung medialer Prozesse, so stellt auch Susanne Knaller fest, wirkt dem Authentizitätspostulat nicht entgegen (vgl. Knaller 2007, 27, Anm. 26; Schmid 2015, 71, Anm. 57). Charles Hatfield spricht mit Bezug auf den Comic in diesem Zusammenhang von einer »ironic authentication«, die sich dadurch auszeichne, dass sie eine »show of honesty by denying the

very possibility of being honest« biete (Hatfield 2005, 125 f., Anm. 19). Das Spiel mit Fiktion und Realität entspricht somit der »ironische[n] Balance von Authentizitätsverlangen und Fiktionalitätsbewusstsein«, das laut Osterkamp den Neohistorismus der 2000er Jahre prägt, und erfüllt so gesellschaftliche Rezeptionserwartungen und -bedürfnisse (vgl. Osterkamp 2008, Z1).

Wie bereits erläutert, wurde (Erwachsenen-)Comics seit den 1970er Jahren Authentizität zugeschrieben, weil sie als individuelle, subjektive Ausdrucksform des authentischen Selbst galten. Mit dem Begriff der *graphiation* bezeichnet die Forschungsliteratur die Funktion des individuellen, häufig wiedererkennbaren Stils der Zeichner\*in als »autoreferential« und »marker of subjectivity« (Mikkonen 2017, 86). Dementsprechend erscheint Authentizität auch in Bezug auf historische Stoffe seitdem weniger an die Glaubwürdigkeit des Inhalts von Geschichtserzählungen als an die Person des bzw. der Autor\*in gebunden.

Diesem Zuschreibungsprozess entspricht die Selbsteinschätzung vieler Comic-künstler\*innen vor allem seit den 1990er Jahren. Sie bezeichnen ihre Bildergeschichten über die Vergangenheit als »ganz ehrlich subjektiv« und heben dieses Merkmal als besondere Qualität hervor. Simon Schwartz erklärt beispielsweise: »Und ich glaube aber, dass dadurch eine ganz große Stärke entsteht und auch eine Ehrlichkeit.« (zit. n. Möller 2011) Und der französische Comickünstler Maël bezeichnet seinen Zeichenstil als *style tremblé*. Damit will er deutlich machen, dass er kein eindeutiges Bild der Geschichte präsentiert, sondern nur eine Version unter vielen möglichen. Die Aussage »Ich bin mir auch nicht sicher!« transportieren die Zeichnungen immer mit. Unter anderem deshalb arbeitet Maël mit Wasserfarben, deren Transparenz wie die vibrierenden Linien die Leserinnen und Leser permanent darauf aufmerksam machen sollen, dass sie nicht mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit zurückkehren können (Brandt 2014, 66).

Der französische Comic-Künstler Emmanuel Guibert ist der Meinung, dass das Medium der niemals objektiven menschlichen Erinnerung am ehesten gerecht werde: »Man erreicht etwas, das an Authentizität grenzt« (zit. n. Törne 2010) – und zwar im Sinne einer dezidiert individuellen Aneignung und Interpretation von Vergangenheit und einer gerade nicht autoritativen Deutung. Die Bildergeschichten erheben also Anspruch auf Authentizität, weil sie als Ausdrucksmittel der subjektiven Sicht des Künstlers bzw. der Künstlerin auf historische Ereignisse oder Epochen gelten und somit »aus der erfahrungsgesättigten Autorität eines deutenden Subjekts ganze Interpretationswelten entstehen« (Sabrow/Saupe 2016, 8).

Viele Autor\*innen wie etwa Jacques Tardi grenzen sich dementsprechend explizit von einer scheinbar objektiven wissenschaftlichen Geschichtsschreibung

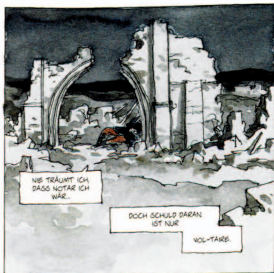


Abb. 3: Kris/Maël, Mutter Krieg, S. 1



ab (vgl. Möller 2011, Anm. 64). Einer solchen, als nüchtern verstandenen, auf den Verstand ausgerichteten Faktendarstellung wollen sie die emotionale Vermittlung von Geschichte entgegenstellen. Christine Gundermann spricht in diesem Zusammenhang von der »Simulation ›emotionaler Authentizität« (Gundermann 2016, 179), Hatfield von »emotional honesty« (Hatfield 2005, 115, Anm. 19). Auch wenn der Comic also auf der visuellen Ebene die Distanz zur Vergangenheit hervorhebt, überwindet er diese gleichzeitig auf der emotionalen Ebene und macht das Fühlen bzw. Erleben von Geschichte, eine sinnliche Erfahrung, möglich, was für populärkulturelle Historiendarstellungen allgemein von großer Bedeutung ist (vgl. Hardtwig 2002, 119 f.). Das stützt wiederum die Zuschreibung von Authentizität, denn auch in diesem Zusammenhang wird die Bedeutung von Emotionen betont. Wichtig für die Glaubwürdigkeit einer medialen Aufbereitung der Vergangenheit ist das Evozieren eines authentischen Gefühls (vgl. Pirker/Rüdiger 2010, 17; Lindholm 2008, 1, Anm. 13), das den Eindruck vermittelt, so hätte es gewesen sein können.

Ziel vieler der neueren Geschichtscomics ist es, durch die Verschränkung von Fakten und Fiktion eine historische Periode wie den Ersten Weltkrieg zu charakterisieren und dabei Lebensumstände, Erfahrungen und Wahrnehmungen der Akteure ins Zentrum zu rücken. Weder bekannte Persönlichkeiten noch Ereignisse stehen im Mittelpunkt, sondern die Frage, wie sich Krieg und Gewalt auf das Leben einzelner Menschen auswirkten und welche Folgen sie für die kriegführenden Gesellschaften hatten. Das macht etwa Gregor M. Hoffmann an seiner Hauptfigur *Viktor Skoff* deutlich, die sich zwar schon vor Kriegsausbruch im kriminellen Milieu bewegte, erst durch die Erlebnisse im Schützengraben jedoch vollends verrohete: »Am Schluss hab ich jeden umgebracht, der mir in die Quere kam. Der Krieg ... der Krieg frisst dich heimlich auf innen drin ... bis du leer bist, wie ein Tier.« (Hoffmann 1994, 36, Anm. 48)

Um zu unterstreichen, dass es bei den Comics über den »Großen Krieg« nicht um eine überzeitliche Darstellung, sondern um die Auseinandersetzung mit einem konkret historisch zu verortenden militärischen Konflikt geht, setzen die Autor\*innen verschiedene Authentisierungsstrategien ein (vgl. auch Hillenbach 2013). Diese sind nicht medienspezifisch, sondern auch in anderen Formen populärer Geschichtsdarstellung anzutreffen. Dazu gehört die detailgetreue Recherche von Kleidung, Gegenständen und Architektur der Zeit, der (beiläufige) Auftritt bekannter historischer Personen oder der Verweis auf fachwissenschaftliche Literatur bzw. Beratung sowie auf Quellen im Anhang, im Text oder im Bild. Zu den am häufigsten verwendeten Quellen für die Zeit des Ersten Weltkriegs gehören Briefe.



Abb. 4: Hoffmann, Viktor Skoff, S. 36

Sie bringen die gewünschte subjektive Perspektive auf die Einzelschicksale des einfachen Soldaten und der Zivilbevölkerung besonders gut zum Ausdruck.

Für die visuelle Ebene erweisen sich zeitgenössische Fotografien, wegen der schon erwähnten Zuschreibung als dokumentarische Abbildungen der Vergangenheit, als geeignete Quellen. Das gilt vor allem für bekannte Motive oder Bildikonen, deren Einbindung einen Wiedererkennungseffekt hervorrufen soll (Pirker/Rüdiger 2010, 47, Anm. 72) und somit eine wichtige Beglaubigungsstrategie darstellt. Die verbreiteten, unter anderem in Schulbüchern abgedruckten Eisenbahnwaggons mit lachenden Soldaten auf dem Weg zur Front zu Kriegsbeginn 1914 markieren beispielsweise bei »Viktor Skoff« den Übergang vom Berlin bei Kriegsausbruch zu den Schützengräben des Frühjahrs 1916 irgendwo in Frankreich.



Abb. 5: Kris/Maël, Mutter Krieg, S. 10

Freunde



Abb. 6: Hoffmann, Viktor Skoff, S. 19

## Fazit

Historische Authentizität und die Merkmale des Mediums hinsichtlich der Geschichtsdarstellung hängen im Fall des Comics eng zusammen. In den 1950er Jahren galten Bildergeschichten in (West-)Deutschland aufgrund ihrer medien-spezifischen Elemente als Inbegriff des Nicht-Echten und somit für eine authentische Sicht auf die Vergangenheit als prinzipiell ungeeignet. Das änderte sich grundlegend in den 1970er Jahren, als den neuen Erwachsenen- oder Alternativ-comics gerade wegen ihrer medialen Eigenschaften vor allem im linksalternativen Milieu subjektive Authentizität zugeschrieben wurde. Dementsprechend ließ insbesondere die persönliche, individuelle Sichtweise des Autors bzw. der Autorin auf frühere Ereignisse, Personen oder Epochen (Geschichts-)Comics authentisch wirken. Dass das Medium seine Gemachtheit und Subjektivität ausstellte, erschien nun zunehmend als großer Vorteil, der den Rezeptionsbedürfnissen nach einem als *ironic authentication* (Hatfield 2005, 125, Anm. 19) bezeichneten Spiel mit Fiktion und Realität entgegenkam.

Diese Ambivalenz zeigt sich noch auf einer weiteren Ebene. Während die Bildergeschichten über historische Themen nämlich einerseits auf der visuellen Ebene durch die Zeichnungen Distanz zur Vergangenheit erzeugen, überbrücken sie diese andererseits auf der emotionalen Ebene und ermöglichen es, Geschichte zu fühlen und zu erleben. Hinsichtlich des Ersten Weltkriegs spielt in diesem Zusammenhang wohl auch die Hinwendung zur Alltagsgeschichte

und zu den Schicksalen der »einfachen« Bevölkerung eine Rolle. Ferner tragen dazu die zahlreichen Authentisierungsstrategien bei, die beispielsweise den Ersten Weltkrieg als konkret zu verortendes historisches Ereignis präsentieren. Auch wenn sich diese nicht grundsätzlich von Strategien in anderen Formen populärer Geschichtsdarstellung unterscheiden, erscheint für die ästhetische Inszenierung von Authentizität im Comic gerade die Hervorhebung der medialen Vermittlung als typisch. Sie geben nicht vor, mehr zu sein als sie sind, nämlich subjektive Interpretationen der Vergangenheit.

## Quellen

- Hoffmann, Gregor M.: Viktor Skoff. Hannover 1994.  
 Mor/TemPoe/Patrice Courcelle: Waterloo. Lasne 2015.  
 TimTonic/The Swabian: Zombie international, Bd. 1: All Undead on the Western Front. Hamburg 2014.  
 Torres, Angelo: Der Erste Weltkrieg [1965]. Illustrierte Klassiker, Extra-Comic 1. Hannover 2014.  
 Kris/Maël: Mutter Krieg. Bielefeld 2014.  
 Reiche, Volker: Liebe. Ein Männer-Emanzo-Comic (??!) [1976]. Linden <sup>2</sup>1979.  
 Spiegelman, Art: Maus. Reinbek 1989 (engl. 1986).  
 Spiegelman, Art: MetaMaus. Frankfurt a. M. 2012.

## Literatur

- Abel, Julia/Christian Klein: Leitfaden zur Comicanalyse, in: dies. (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung, Stuttgart 2016, 77–106.  
 Ahrens, Jörn: Neun Thesen zur Möglichkeit einer Rekonfiguration von Geschichte im Comic, in: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen, Berlin 2017, 45–56.  
 Baumgärtner, Alfred Clemens: Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium, Bochum 1979.  
 Brandt, Susanne: »Der Krieg sind wir« – eine vielschichtige Debatte um den Ersten Weltkrieg in *Notre Mère la Guerre*, in: Comparativ. Zeitschrift für Globalgeschichte und vergleichende Gesellschaftsforschung 24/3 (2014), 59–79, online unter <https://www.comparativ.net/v2/article/view/789/692> [10.08.2021].

- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945, Weinheim/Basel 1990.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Was ist ein »Geschichtscomic«? Über historisches Erzählen in Comic, Manga und Graphic Novel, in: *Comparativ. Zeitschrift für Globalgeschichte und vergleichende Gesellschaftsforschung* 24/3 (2014), 29–46, online unter <https://www.comparativ.net/v2/article/view/787> [10.08.2021].
- Dorfman, Ariel/Armand Mattelart: Walt Disneys »Dritte Welt«. Massenkommunikation und Kolonialismus bei Micky Maus und Donald Duck, Berlin 1977.
- Eder, Barbara: Graphic Novels, in: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, Stuttgart 2016, 156–168.
- Frahm, Ole: *Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor’s Tale*, München 2006.
- Frenzel, Martin: Der Holocaust im Comic, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 33–34/2014, 30–34, online unter <https://www.bpb.de/apuz/189532/der-holocaust-im-comic> [10.08.2021].
- Giesa, Felix: *Graphisches Erzählen von Adoleszenz. Deutschsprachige Autorencomics nach 2000*, Frankfurt a. M. 2015.
- Giffhorn, Hans: Zur politischen Funktion von Comics, in: Dietger Pforte (Hg.): *Comics im ästhetischen Unterricht*, Frankfurt a. M. 1974, 68–103.
- Groensteen, Thierry: Zwischen Literatur und Kunst. Erzählen im Comic, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 33–34/2014, 35–42, online unter <https://www.bpb.de/apuz/189534/zwischen-literatur-und-kunst-erzaehlen-im-comic> [10.08.2021].
- Grünewald, Dietrich: Zwischen Schund und Kunst. Comics in den 1970er Jahren, in: *Deutsche Comicforschung* 6 (2010), 132–143.
- Gundermann, Christine: Im Westen nichts Neues? Der Erste Weltkrieg im Comic, in: Monika Fenn/Christiane Kuller (Hg.): *Auf dem Weg zur transnationalen Erinnerungskultur? Konvergenzen, Interferenzen und Differenzen der Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Jubiläumsjahr 2014*, Schwalbach/Ts. 2016, 165–181.
- Hardtwig, Wolfgang: Fiktive Zeitgeschichte? Literarische Erzählung, Geschichtswissenschaft und Erinnerungskultur in Deutschland, in: Konrad H. Jarausch/Martin Sabrow (Hg.): *Verletztes Gedächtnis. Erinnerungskultur und Zeitgeschichte im Konflikt*, Frankfurt a. M./New York 2002, 99–123.
- Hatfield, Charles: *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson 2005.

- Hillenbach, Anne: Authentisierungsstrategien in historischen Comics, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hg.): Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information, Bielefeld 2013, 131–147.
- Hoffmann, Michael: Was Kinder durch Micky-Maus-Comics »lernen«. Eine soziologische Untersuchung über das »Gesellschaftsbild«, das diese Comic strips dem heutigen Schüler vermitteln, in: Westermanns Pädagogische Beiträge 22 (1970), 497–507.
- Kesper-Biermann, Sylvia/Bettina Severin-Barboutie: Verflochtene Vergangenheiten. Geschichtcomics in Europa, Asien und Amerika. Perspektiven auf ein Forschungsfeld, in: Comparativ. Zeitschrift für Globalgeschichte und vergleichende Gesellschaftsforschung 24/3 (2014), 7–28, online unter <https://www.comparativ.net/v2/article/view/786/689> [10.08.2021].
- Kesper-Biermann, Sylvia: Bildergeschichten gegen den Krieg. Comics und Friedensbewegung in den 1970er und 1980er Jahren, in: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): Geschichte im Comic, Berlin 2017, 307–324.
- Kesper-Biermann, Sylvia: Laboratorium der Erinnerungsbilder. Der Erste Weltkrieg im Geschichtcomic, in: Christine Gundermann/Wolfgang Hasberg/Holger Thünemann (Hg.): Geschichte in der Öffentlichkeit. Konzepte – Analysen – Dialoge, Berlin u. a. 2019, 115–149.
- Kesper-Biermann, Sylvia: Zwischen Sex-Revolution und »Beziehungskram«. Geschlechterverhältnisse in Comics der 1968er Generation, in: Jahrbuch für Historische Bildungsforschung 24 (2018), 20–49.
- Knaller, Susanne: Ein Wort aus der Fremde. Geschichte und Theorie des Begriffs Authentizität, Heidelberg 2007.
- Knigge, Andreas C.: Geschichte und kulturspezifische Entwicklung des Comics, in: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung, Stuttgart 2016, 3–37.
- Laser, Björn: Heftchenflut und Bildersturm. Die westdeutsche Comic-Debatte in den 50ern, in: Georg Bollenbeck/Gerhard Kaiser (Hg.): Die janusköpfigen 50er Jahre. Kulturelle Moderne und bildungsbürgerliche Semantik III, Wiesbaden 2000, 63–86.
- Lindholm, Charles: Culture and Authenticity, Oxford 2008.
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen, 5. Aufl., Hamburg 2001.
- Mikkonen, Kai: The Narratology of Comic Art, New York/London 2017.
- Möller, Christian: Geschichts-Bilder. Historische Comics zwischen Fakten und Fantasie (01.04.2011), in: SWR 2 Wissen – Manuskriptdienst, <https://www.swr.de/swr2/programm/sendungen/wissen/-/id=7662098/property=download/nid=660374/thymdmv/swr2-wissen-20110401.pdf> [10.08.2021].

- Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen. Über das Subgenre der Geschichtscomics, in: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung, Bochum/Essen 2010, 129–154.
- Osterkamp, Ernst: Alles authentisch, alles fiktiv, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 12.07.2008.
- Pandel, Hans-Jürgen: Die Wahrheit der Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, in: Bernd Jaspert (Hg.): Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit. Hofgeismar 1993, 72–108.
- Pirker, Eva Ulrike/Mark Rüdiger: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen. Annäherungen, in: dies. u. a. (Hg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, Bielefeld 2010, 11–30.
- Rehling, Andrea/Johannes Paulmann: Historische Authentizität jenseits von »Original« und »Fälschung«. Ästhetische Wahrnehmung – gespeicherte Erfahrung – gegenwärtige Performanz, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hg.): Historische Authentizität. Göttingen 2016, 91–125.
- Reichardt, Sven: Authentizität und Gemeinschaft. Linksalternatives Leben in den siebziger und frühen achtziger Jahren, Berlin 2014.
- Richter, Gerhard: Holocaust und Katzenjammer. Lektüreprotokolle zu Art Spiegelmans Maus, in: German Studies Review 23/1 (2000), 85–114.
- Rosenkranz, Patrick: Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963–1975, Seattle 2008.
- Sabrow, Martin/Achim Saupe: Historische Authentizität. Zur Kartierung eines Forschungsfeldes, in: dies. (Hg.): Historische Authentizität. Göttingen 2016, 7–28.
- Sackmann, Eckart: Deutsche Underground-Comics. Versuch einer Annäherung, in: Deutsche Comicforschung 12 (2016), 106–139.
- Saupe, Achim: Historische Authentizität. Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht, in: H-Soz-Kult (2017), <https://www.hsozkult.de/literaturereview/id/forschungsberichte-2444> [10.08.2021].
- Schmid, Johannes: Bilder des Grauens. Zur Darstellung von Krieg und Gewalt im intermedialen Verhältnis von Comic und Fotografie, in: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/schmid> [10.08.2021].
- Schultz-Gerstein, Christian: Wunsch-Träume vom unregierbaren Menschen, in: Der Spiegel 32 (1981), 126–130, online unter <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-14334636.html> [10.08.2021].



- Schwanhäußer, Anja: *Stilrevolte Underground. Die Alternativkultur als Agent der Postmoderne*, Berlin 2002.
- Severin-Barboutie, Bettina: *Geschichtserzählungen in Comicform. Ein Forschungsbericht*, in: *Francia* 45 (2018), 263–278.
- Spiegel, Jünger Maos, in: *Der Spiegel* 43, 20.10.1969, 65–68, online unter <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45520582.html> [10.08.2021].
- Törne, Lars von: *Krieg in der ersten Person. Eine Arte-Dokumentation analysiert die Möglichkeiten dokumentarischer Bildgeschichten – und ihre Grenzen*, in: *Tagesspiegel*, 23.01.2010, online unter <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/comic-reportagen-krieg-in-der-ersten-person/1669952.html> [10.08.2021].
- Wagner, Wolf-Rüdiger: *»Gefährliches Lesen«. Die Schmutz- und Schundkampagne in den 1950er Jahren*, Hildesheim 2010.
- Werner, Lukas: *Metacomics*, in: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, Stuttgart 2016, 304–315.

URL der Online-Ausgabe (Open Access): <https://zdbooks.de/echt-inszeniert-2021/sylvia-kesper-biermann-man-erreicht-etwas-das-an-authentizitaet-grenzt> [20.02.2022]

Lizenz: CC BY-NC-ND 3.0 DE; im Beitrag enthaltenes Bild-, Ton- und/oder Filmmaterial ist von dieser Lizenz nicht erfasst.