

Véronique Sina

COMICS UND ERINNERUNGSKULTUR

Zur Thematisierung der Shoah in der sequenziellen Kunst

Ende Januar 2022 sorgte die Meldung, dass der Schulbezirk McMinn im US-Bundesstaat Tennessee die Graphic Novel *MAUS. A Survivor's Tale* (1986/1991) des jüdisch-amerikanischen Comickünstlers Art Spiegelman aus den Bibliotheken sowie vom Lehrplan verbannt habe, für internationale Empörung. In dem mit dem renommierten Pulitzerpreis ausgezeichneten Comic setzt sich Spiegelman unter Verwendung einer Tiermetapher (Juden_Jüdinnen werden als Mäuse, Nazis bzw. Deutsche als Katzen und Pol_innen als Schweine dargestellt) mit der Überlebensgeschichte seiner jüdisch-polnischen Eltern Anja und Vladek auseinander, die im Zweiten Weltkrieg dem Nazi-Terror ausgesetzt waren und schließlich nach Auschwitz deportiert wurden. Gleichzeitig verarbeitet Spiegelman in diesem selbstreflexiven und vielschichtigen (auto-)biografischen Werk die problematische Beziehung zu seinem Vater und verhandelt dabei ebenso seine eigene jüdische Identität, indem er versucht, als Teil der zweiten Generation – also als Kind von Holocaust-Überlebenden – mit dem Trauma der Vergangenheit fertig zu werden.¹

In einer öffentlichen Erklärung begründeten die verantwortlichen Mitglieder des McMinn-Bildungsausschusses ihre einstimmige Entscheidung, *MAUS* vom Lehrplan zu

¹ Siehe hierzu u.a. Hillary Chute, *History and Graphic Representation in Maus*, in: Jeet Heer (Hg.), *A Comic Studies Reader*, Jackson 2009, S. 340-362; Ole Frahm, *Genealogie des Holocaust. Art Spiegelman MAUS – A Survivor's Tale*, München 2006; Nina Eckhoff-Heindl/Véronique Sina, *Second Generation Comics. On the Construction of (Post-)Memory in Art Spiegelman's MAUS and Michel Kichka's Deuxième Génération*, in: Ole Frahm/Hans-Joachim Hahn/Markus Streb (Hg.), *Beyond MAUS. The Legacy of Holocaust Comics*, Wien 2021 (Schriften des Centrums für Jüdische Studien 34), S. 333-352.

streichen, mit der Darstellung von Obszönität, Nacktheit, Gewalt und Suizid, die im Comic in einzelnen Szenen vorzufinden sei.² Damit sei das Werk für Schüler_innen der achten Klasse ungeeignet.³ Dem Ausschuss sei sowohl die Wichtigkeit der Thematisierung des Holocaust im Schulunterricht als auch die Verpflichtung bewusst, jüngere Generationen über die zur Zeit des Nationalsozialismus begangenen Gräueltaten zu informieren. Diese Verantwortung ernst nehmend, würde der Schulbezirk derzeit nach anderen ‚geeigneteren‘ Werken suchen, um Schüler_innen die Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs zu vermitteln.⁴ In einem Interview mit dem US-amerikanischen Fernsehsender CNN am 27. Januar, dem offiziellen Tag des Gedenkens an die Opfer des Nationalsozialismus, bezeichnete Art Spiegelman die Verbannung von *MAUS* aus dem McMinn-Curriculum als extrem kurzsichtig

² McMinn County Board of Education Statement, 27.01.2022, <https://www.mcminn.k12.tn.us/o/mcsd/article/639918>, Zugriff am: 05.03.2022.

³ In ihren Ausführungen zu *MAUS* bemerkt Taraneh Matloob Haghanikar, dass der Comic, ob er nun speziell für Kinder und Jugendliche konzipiert worden sei oder nicht, in den vergangenen Jahren bereits in vielen US-amerikanischen High Schools und Grundschulen auf dem Lehrplan stand und dementsprechend durchaus als ‚tauglich‘ für den Schulunterricht angesehen werden kann: „Intended for teens or not, then, the book is frequently assigned to them, presumably within classroom context that helps them make personal sense of it.“ Taraneh Matloob Haghanikar, *The Character in the Mask. An Analysis of Mask in Art Spiegelman’s MAUS*, in: Michelle Ann Abate/Joe Sutliff Sanders (Hg.), *Good Grief! Children and Comics*, Columbus 2016, S. 121-144, hier: S. 123.

⁴ Vgl. u.a. Justin Kanew, McMinn County band „Maus“, Pulitzer Prize-Winning Holocaust Book, in: *TN Holler*, 16.01.2022: <https://tnholler.com/2022/01/mcminn-county-bans-maus-pulitzer-prize-winning-holocaust-book/>, Zugriff am: 04.03.2022; Samantha Lock, Tennessee school board bans Pulitzer prize-winning Holocaust novel, Maus, in: *The Guardian* v. 27.01.2022, <https://www.theguardian.com/world/2022/jan/27/tennessee-school-board-bans-pulitzer-prize-winning-holocaust-novel-maus>, Zugriff am: 04.03.2022; Cyril Julien: US-Schulbezirk verbant Holocaust-Comic „Maus“ aus Bibliotheken, in: *Der Tagesspiegel* v. 28.01.2022, <https://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/ns-erinnerung-im-comic-us-schulbezirk-verbant-holocaust-comic-maus-aus-bibliotheken/28019644.html>, Zugriff am: 04.03.2022.

(„daffibly myopic“) und kommentierte die Entscheidung der Ausschussmitglieder wie folgt: „the problem of course is that it has the breath of autocracy and facism about it“.⁵ In der Tat sieht sich Spiegelman seit der Veröffentlichung des ersten *MAUS*-Bandes⁶ immer wieder mit dem Vorwurf konfrontiert, ein Comic zum Thema Holocaust würde von schlechtem Geschmack zeugen. So wurde dem Künstler beispielsweise 1987 auf der Frankfurter Buchmesse von einem Journalisten die Frage gestellt: „Don't you think that a comic book about Auschwitz is in bad taste?“, woraufhin dieser antwortete „No, I thought Auschwitz was in bad taste“.⁷

Neben dem allgemeinen Vorwurf, dass der populärkulturelle Comic kein adäquates Medium für die Thematisierung des Holocaust darstelle, hat auch Spiegelmans Entscheidung, Pol_innen als Schweine in *MAUS* darzustellen, für zahlreiche negative Reaktionen gesorgt. So berichtet der Künstler etwa in *MetaMaus* – einem Werk, welches nicht nur die Entstehungs- sondern auch die Rezeptionsgeschichte des berühmten Comics beleuchtet – dass es in Polen anlässlich der dortigen Veröffentlichung von *MAUS* zu Protestdemonstrationen und Bücherverbrennungen kam.⁸ Die Entscheidung, Pol_innen innerhalb seiner Tiermetapher als Schweine darzustellen, kommentiert Spiegelman in *MetaMaus* wiederum wie folgt:

„I couldn't make Poles mice and I couldn't make them cats. [...] Look, Poles suffered terribly under the Nazis, but they were also often victimizers of Jews [...]. [A]nti-Semitism at that point in

⁵ „Maus“ author reacts to his book being pulled from curriculum, in: *CNN*, <https://edition.cnn.com/videos/us/2022/01/27/maus-tennessee-school-board-art-spiegelman-newday-vpx.cnn>, Zugriff am: 14.02.2022.

⁶ *MAUS* erscheint zunächst als ‚work in progress‘ im *RAW* Magazin bevor das Werk als zweibändige *Graphic Novel* im Pantheon Verlag publiziert wird. Für den vorliegenden Beitrag wurde auf die *MAUS*-Gesamtausgabe aus dem Jahr 2003 zurückgegriffen. Art Spiegelman, *The Complete Maus*, New York/NY 2003.

⁷ Art Spiegelman, *MetaMaus. A Look Inside a Modern Classic*, New York/ NY 2011, S. 155.

⁸ Ebd., S. 123.

Polish history was rather virulent. [...] In earlier centuries, the Poles were the Jews' salvation, so I wasn't necessarily trying to find a pejorative – but trying to find an animal outside the cat-mouse food chain, and I found Porky Pig – and the whole peace-able kingdom of funny animal comics – a useful model [...]”⁹

Als populärkulturelles Medium für die Massen wird dem Comic häufig eine ‚ernsthafte‘ bzw. ‚adäquate‘ Auseinandersetzung mit der Shoah abgesprochen. Vermeintlich schnell und billig produziert richten sich die ‚bunten Bilder‘ des Comics angeblich primär an ein ‚bildungsfernes‘ oder ‚lesefaules‘ junges Publikum. Auch die langjährige Dominanz humoristischer sowie aktionsgeladener Themen und Inhalte hat im Laufe der Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte ihr Übriges zu dem recht einseitigen und oftmals schlechten Ruf des einst als ‚Schundliteratur‘ verpönten Comics beigetragen.¹⁰ Als hybride und damit ‚unreine‘ Form, die sich „nicht an die durch legitimes Kunstverständnis vorgegebene eindeutige Trennung von Bild- und Schriftraum“¹¹ hält, ist der Comic zudem lange Zeit aus dem Kanon angesehener Künste ausgeschlossen worden und muss bis heute immer wieder um seinen Status als ernst zu nehmende Erzähl- und Darstellungsform bangen.¹² Mit dem Stigma der *in-betweenness* versehen, stellt der Comic eine grenzüberschreitende Form dar, die sich gängigen, auf hierarchischen Strukturen basierenden Klassifizierungen widersetzt und im Laufe ihrer internationalen Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte wiederholt mit

⁹ Ebd., S. 121.

¹⁰ Vgl. Monika Schmitz-Emans, *Graphic Novel und Zeitgeschichte*. Ringvorlesung: Graphic Novel. Ruhr-Universität Bochum Sommersemester 2010 [unveröffentlichtes Manuskript], S. 3.

¹¹ Thomas Becker, Einführung. Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers, in: Ders. (Hg.), *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*, Essen 2010, S. 7-20, hier: S. 10.

¹² Vgl. Thierry Groensteen, Why are Comics Still in Search of cultural Legitimization?, in: Anne Magnussen/Hans-Christian Christiansen (Hg.), *Comics Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Kopenhagen 2000, S. 29-42.

moralischen Vorbehalten und Zensurversuchen zu kämpfen hatte.¹³

Von der These ausgehend, dass das Lesen von Comics Kinder und Jugendliche nicht nur „zu Verbrechen und Grausamkeit, sondern auch zu sexuellen Perversionen“,¹⁴ allem voran zur Homosexualität verführe, plädierte etwa der deutschstämmige Psychologe Fredric Wertham bereits 1954 in seinem Buch *Seduction of the Innocent* wiederholt für ein Verbot oder zumindest eine Zensur des Mediums. Um seine Forderungen durchzusetzen und die These der ‚moralisch verwerflichen‘ und ‚sexuell perversen‘ Comics zu bekräftigen, machte Wertham seine Leser_innen u.a. auf angebliche homoerotische Tendenzen in den Superheld_innen-Serien *Batman* und *Wonder Woman* aufmerksam. Im Zuge der immer stärker werdenden Anti-Comicstimmung gewannen Werthams polemische Aussagen im Amerika der 1950er Jahre zunehmend an Bedeutung, bis sich die Comicindustrie schließlich gezwungen sah, einen selbstbestimmten *Comic Code* einzuführen, der über die moralischen Inhalte des Mediums wachen sollte.¹⁵

¹³ Comics sind bildliche und zugleich ‚sequenzielle Kunst‘: Es handelt sich um ein visuelles Medium, welches sich genauso durch die statische Abfolge von Bildern (die so genannte Panel-Sequenz) wie durch die Leerstellen zwischen diesen Bildern definiert. Die sequenziellen Bilder des Comics folgen also nicht ‚nahtlos‘ aufeinander, sondern ihre ‚Zwischenräume‘ sind durch eine Ansammlung von Lücken gleichzeitig voneinander getrennt und miteinander verbunden. Als ‚Zwischen-Medium‘, das Bild und Text kombiniert, stellt der Comic zudem eine grenzüberschreitende Form dar, die sich gängigen Klassifizierungen widersetzt. Siehe hierzu u.a. Véronique Sina, *Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*, Bielefeld 2016; Nina Eckhoff-Heindl/Véronique Sina (Hg.), *Spaces Between – Gender, Diversity and Identity in Comics*, Wiesbaden 2020.

¹⁴ Wolfgang F. Fuchs/Reinhold C. Reitberger, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München 1971, S. 133.

¹⁵ Vgl. Fuchs/Reitberger, *Comics*, S. 258-260. Comichefte, die den strikten Vorgaben des Comic Codes entsprachen und daher von der Comics Magazine Association of America (kurz C.M.A.A.) freigegeben wurden, hatten ein bestimmtes Siegel auf dem Cover zu führen, welches mit den Worten „approved by the comics code authority“ für moralisch unbedenkliche

Durch den Comic Code wurde ein rigider Vorschriftenkatalog in Kraft gesetzt, welcher klare Richtlinien bezüglich darstellbarer – oder besser: nicht darstellbarer – Inhalte festlegte und dessen Autorität erst in den späten 1960er Jahren durch die alternative Underground-Bewegung,¹⁶ der auch Art Spiegelman angehörte, in Frage gestellt wurde.

Vor diesem (historischen) Hintergrund mutet die von den Mitgliedern des McMinn-Bildungsausschusses aufgeworfene reaktionäre Diskussion um vermeintlich unangemessene oder gar anstößige Inhalte in Spiegelmans Holocaustcomic *MAUS* und die daraus resultierende Verbannung des Werks aus dem Lehrplan wie ein unangenehmes Déjà-Vu an.¹⁷ Vielmehr noch: Die hier geäußerten moralischen/ethischen Vorbehalte gegenüber der Comicform im Allgemeinen und *MAUS* im Speziellen scheinen in der (wenn auch nur implizit) formulierten

Inhalte stand. Produktionen, die dieses Siegel nicht erhielten, galten als jugendgefährdend und wurden größtenteils boykottiert. Die Auswirkungen des Comic Codes auf die gesamte Branche waren katastrophal. Es kam zu einem kommerziellen Einbruch auf dem Comicmarkt und viele (vor allem kleinere) Verlage mussten die Produktion einstellen.

¹⁶ Als Gegenkultur verstanden, entstanden in den USA Ende der 1960er Jahre die so genannten Underground-Comics. Im Gegensatz zu den Mainstream-Comics (allem voran den Superheld_innen-Comics der Verlage DC und Marvel) richteten sich die *Comix* (das X sollte die Abgrenzung zum Mainstream markieren) an ein erwachsenes Zielpublikum. Oberstes Ziel der Underground-Comics war es, sowohl inhaltliche als auch gestalterische Tabus zu durchbrechen. Die Blütezeit der *Comix* lässt sich zwischen 1968 und 1974 datieren.

¹⁷ In einem Online-Artikel der britischen Tageszeitung *The Guardian* wird die Verbannung von *MAUS* in einen größeren gesellschaftspolitischen Kontext eingeordnet. Der Artikel verdeutlicht, dass neben *MAUS* auch andere Werke in den USA jüngst von Zensur betroffen waren: „the ban is part of a wave of scholastic censorship in the US, largely led by an agitated conservative movement and targeting books that deal with racism or LGBTQ issues“. Luke Winkie, Art Spiegelman on Maus and free speech: ‘Who’s the snowflake now?’, in: *The Guardian* v. 05.02.2022, <https://www.theguardian.com/books/2022/feb/05/art-spiegelman-maus-book-ban-interview-life-career>, Zugriff am: 05.03.2022.

Frage „Darf man den Holocaust im Comic darstellen?“¹⁸ zu kulminieren. Die Verfolgung und systematische Ermordung von Millionen von Menschen während der Shoah ist bis heute ein nur schwer in Worte und Bilder zu fassender Bestandteil der Weltgeschichte.¹⁹ Dass sich nun gerade der Comic als populäres Massenmedium an die schulische Vermittlung und Darstellung des vermeintlich Un-Darstellbaren heranwagt, scheint für viele Kritiker_innen von vorneherein eine gewisse Problematik mit sich zu bringen. „Eine *terrible simplification* der Judenverfolgung sei durch den Transfer in die Sphäre der grafischen Literatur unausweichlich“²⁰ fasst etwa Martin Frenzel einen der zentralen, wiederkehrenden Vorwürfe gegenüber Holocaustcomics zusammen. Trotz dieser hartnäckigen Vorbehalte hat sich das Medium Comic Dank seiner Darstellungsvielfalt und seines erzählerischen Potenzials als wertvoller Teil der Erinnerungskultur etabliert. So lassen sich in der internationalen Comiclandschaft zahlreiche Werke ausmachen, die sich auf dezidierte und unterschiedliche Art und Weise mit der nationalsozialistischen Vertreibungs- und Vernichtungspolitik während des Zweiten Weltkriegs auseinandersetzen.²¹ Um die große Spannweite der Thematisie-

¹⁸ Martin Frenzel, Der Holocaust im Comic, in: bpb – Bundeszentrale für Politische Bildung (Hg.), *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 05.08.2014, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/189532/der-holocaust-im-comic/>, Zugriff am: 04.03.2022.

¹⁹ Zur Debatte um die (Un-)Darstellbarkeit des Holocaust siehe auch Nina Heindl/Véronique Sina (Hg.), *Notwendige Unzulänglichkeit. Künstlerische und mediale Repräsentationen des Holocaust*, Münster, Berlin u.a. 2017; Ursula von Keitz/Thomas Weber (Hg.), *Mediale Transformationen des Holocausts*, Berlin 2013; Matías Martínez (Hg.), *Der Holocaust und die Künste. Medialität und Authentizität von Holocaust-Darstellungen in Literatur, Film, Video, Malerei, Denkmälern, Comic und Musik*, Bielefeld 2004; Bettina Bannasch/Almuth Hammer (Hg.), *Verbot der Bilder – Gebot der Erinnerung. Mediale Repräsentationen der Shoah*, Frankfurt a.M. 2004 sowie Manuel Köppen/Klaus R. Scherpe (Hg.), *Bilder des Holocaust. Literatur – Film – Bildende Kunst*, Köln 1997.

²⁰ Frenzel, *Holocaust im Comic*.

²¹ Siehe hierzu u.a. Martin Frenzel, Über Maus hinaus. Erfundene und biografische Erinnerung im Genre Holocaust-Comics, in: Ralf

nung nationalsozialistischer Gräueltaten im Medium Comic zu veranschaulichen und zugleich das Potenzial des Comics für die Bildungsarbeit zu verdeutlichen, soll im Folgenden zunächst Spiegelmans kritisch-reflexive Verhandlung der Shoah in *MAUS* näher beleuchtet werden. Mit dem Ziel, die Möglichkeiten künstlerisch-medialer Repräsentationen der Shoah in der sequenziellen Kunst²² herauszuarbeiten, soll daran anschließend ein kursorischer Blick auf verschiedene zeitgenössische Werke geworfen werden, die nach *MAUS* publiziert wurden und sich ebenfalls dem Genre der Holocaustcomics zuordnen lassen.

Comics, Mäuse und der Holocaust

In der Einleitung zu *MetaMaus* erwähnt Spiegelman, dass ihm Journalist_innen und Studierende immer wieder dieselben drei Fragen bezüglich *MAUS* stellen – nämlich „*Why Comics? Why Mice? Why the Holocaust?!*“²³ In der Hoffnung, die Diskussion um *MAUS* hinter sich lassen zu können, versucht der Künstler in einem mehr als 200 Seiten umfassenden

Pallandt (Hg.), *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus im Comic*, Berlin 2011, S. 206-283; Hélène Hoog, Zur Darstellung der Shoah in sequentieller Kunst. Erzählprozess und visuelle Codes, in: von Keitz/Weber (Hg.), *Mediale Transformationen des Holocausts*, S. 359-374; Ole Frahm, Gespaltene Spuren. Der Holocaust im Comic nach MAUS – A Survivor's Tale, in: Iris Roebeling-Grau (Hg.), *Holocaust'-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität*, Paderborn 2015, S. 199-218; Victoria Aarons, *Holocaust Graphic Narratives: Generation, Trauma, and Memory*, New Brunswick 2019.

²² Ab 1985 setzt sich im westlichen Diskurs die Bezeichnung sequenzielle Kunst (*sequential art*) als Synonym für den Comic durch. Der Ausdruck geht auf den US-amerikanischen Comickünstler und Autor Will Eisner zurück. Dieser führte den Begriff als Beschreibung für eine spezielle künstlerische und literarische Form ein, bei der Geschichten mit Hilfe einer kombinatorischen Anordnung von Bild und Text erzählt werden. Vgl. hierzu u.a. Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, Panamus 2006; Véronique Sina, Comic, in: *Gender Glossar / Gender Glossary*, 30.11.2020, <https://www.gender-glossar.de/post/comic>, Zugriff am:29.03.21.

²³ Spiegelman, *MetaMaus*, S. 9; Herv. im Orig.

Interview mit Hillary Chute Antworten auf diese Fragen zu geben. Im Hinblick auf die Frage „Warum Mäuse?“ verdeutlicht Spiegelman etwa, dass ihm der Einsatz der Tiermetapher – im Gegensatz zu den wiederkehrenden Vorwürfen der Verharmlosung bzw. Trivialisierung des Holocaust – die Möglichkeit eröffnet habe, einen individuellen Bezug zu seinen Figuren aufzubauen und dabei gleichzeitig eine bestimmte Distanz zu wahren. So formuliert Spiegelman:

„Paradoxically, while the mice allowed for distancing from the horrors described, they simultaneously allowed me and others to get further inside the material in a way that would have been difficult with more realistic representation, where one could constantly question my choice: ‚Is that what that guy looked like? and you know, I actually have no idea‘.²⁴

Insgesamt ist Spiegelmans Zeichenstil in *MAUS* von den Darstellungsstrategien der Reduktion und Abstraktion gekennzeichnet.²⁵ Die hochstilisierte schwarzweiße Welt konfrontiert die Rezipierenden mit einer verfremdeten Wirklichkeit, die erst gar nicht den Versuch unternimmt, ‚historische Fakten‘ realitätsnah²⁶ oder detailgetreu wiederzugeben, sondern das Gezeigte explizit als rekonstruiertes bzw. als medial vermitteltes Abbild ausstellt.²⁷

²⁴ Ebd., S. 149.

²⁵ Zum formal-ästhetischen Aspekt der Reduktion und Überzeichnung im Medium Comic siehe auch Sina, *Comic – Film – Gender*.

²⁶ Bei dem hier beschriebenen ‚Realismuseffekt‘ handelt es sich um eine Konvention, also um eine inszenierte, konstruierte und subjektive Auffassung dessen, was zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer bestimmten Kultur als realistisch aufgefasst wird. Dementsprechend wird Realismus „als formaler Aspekt der Bildgestaltung betrachtet, der sich durch Übersetzungsleistungen, besondere Inszenierungsstrategien und konventionalisierte Bezugnahme herstellt“. Sebastian Richter, *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*, Bielefeld 2008, S. 191.

²⁷ Vgl. Ole Frahm, Aktualisierung der Geschichte. Warum Comics den Holocaust nicht trivialisieren, in: *Phase 2. Zeitschrift gegen die Realität* 28 (2008), S. 71-75, hier: S. 75.

Mit der Darstellung von Juden_Jüdinnen als Mäusen und Deutschen als Katzen schafft Spiegelman zudem einen selbst-referenziellen Verweis auf das Medium Comic und dessen Entwicklungsgeschichte. Dabei greift er nicht nur das populärkulturelle Klischee des Katz-und-Maus-Cartoons auf, sondern stellt auch einen direkten Bezug zu der wohl berühmtesten *Funny Animal*-Figur her, nämlich zu Walt Disneys Mickey Mouse. Dieser Bezug wird im Comic selbst thematisiert, wenn Vladek Spiegelman seinem Sohn im Verlauf der Erzählung prophezeit, er würde mit seinen Zeichnungen eines Tages genauso berühmt werden wie der „big-shot cartoonist“ Walt Disney.²⁸ Mit Hilfe der Anspielung auf das im Comic-strip berühmt gewordene Motiv der lustigen Tierfiguren gelingt Spiegelman zudem ein ironischer Kommentar zu der bis heute anhaltenden Annahme, Comics seien per se immer nur komisch und würden sich aufgrund ihrer trivialen, humorvollen Inhalte ausschließlich an ein ‚bildungsfernes‘ Publikum richten. In diesem Zusammenhang konstatiert Kornelia Freitag, dass die Tiermetapher in *MAUS* gerade nicht wie konventionelle Katz-und-Maus-Cartoons funktioniere, sondern als Versinnbildlichung und Verfremdungstechnik eingesetzt würde und somit den Zugang zu einem un-vorstellbaren bzw. un-darstellbaren Thema ermögliche.²⁹

Darüber hinaus kann die in *MAUS* verwendete Tiermetapher auch als Anspielung auf die antisemitische Rhetorik der Nazis gelesen werden, die Juden_Jüdinnen als ‚unrein‘ rassifiziert(e) und als prototypische Opfer diffamiert(e). Während Spiegelman im Lauf der Zeit immer wieder vorgeworfen wurde, er würde die antisemitische Rassenideologie der Nazis mit Hilfe seiner Darstellung lediglich reproduzieren und naturalisieren, betont Ole Frahm, dass die Tiermetapher in *MAUS* vielmehr die Zuweisung rassifizierter Identitäten

²⁸ Spiegelman, *The Complete Maus*, S. 135.

²⁹ Vgl. Kornelia Freitag, Die Verarbeitung des Holocaust im Comic: Die Bilderwelt des Art Spiegelman, in: Beate Neumeier (Hg.), *Jüdische Literatur und Kultur in Großbritannien und den USA nach 1945*, Wiesbaden 1998, S. 171-188, hier: S. 181.

ausstelle sowie deren angebliche Wahrheit und Macht mit comicspezifischen Mitteln dekonstruiere.³⁰ So wird der Prozess der rassifizierten Zuschreibung in *MAUS* u.a. mit Hilfe der comictypischen Kombination von Text und Bild nicht nur wiederholt thematisiert, sondern auch explizit hinterfragt.³¹ Dies geschieht z.B., indem die in *MAUS* dargestellten Tierköpfe als künstliche Masken ausgestellt und parodiert werden oder indem das Foto einer ‚echten‘ Katze im Comic auftaucht und entsprechend selbstreflexiv kommentiert wird.³² Die Tiermetapher wird hier also bewusst irritiert und unterminiert, indem auch ‚echte‘ Tiere im Comic auftreten. In diesem Zusammenhang konstatiert auch Jonas Engelmann, dass es sich bei den Tiergesichtern in *MAUS* um Masken handelt, „die auf ein ‚Dahinter‘ verweisen, aber dieses Dahinter bleibt ambivalent“.³³ Weiterhin heißt es bei Engelmann:

„Die Masken verweigern sich [...] Eindeutigkeiten und stellen damit trotz allem einen Fluchtweg vor Zuschreibungen dar. Jedoch nur, indem sie permanent in Frage gestellt werden; sie sich vielmehr in einem permanenten Prozess befinden, an- und abgelegt werden, ihnen Bilder ‚realer‘ Tiere entgegengestellt werden, sofern man davon im Rahmen eines Comics sprechen kann.“³⁴

Darüber hinaus kann die Verwendung von Tierköpfen in *MAUS* als Metapher für die Entmenschlichung sowie für den Verlust von Individualität im Holocaust verstanden werden, wie auch Spiegelman selbst bemerkt:

³⁰ Vgl. Frahm, *Genealogie des Holocaust*, S. 10

³¹ Vgl. Christian Grabau, Helden ohne glänzende Rüstung. Neuere Spielformen von Comics im Deutschunterricht am Beispiel von Art Spiegelmans „Maus“, in: Klaus Maiwald/Petra Jostig (Hg.), *Comics und Animationsfilme*, München 2010, S. 66-79, hier: S. 74.

³² Vgl. Spiegelman, *The Complete Maus*, S. 138, 149, 203.

³³ Jonas Engelmann, *Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic*, Mainz 2013, S. 273.

³⁴ Ebd.

„the effect of the almost identical mouse heads is analogous to dehumanizing prisoners by shaving their heads and rendering them anonymous, harder to recognize as individuals“.³⁵

In einer übergeordneten Ebene geht es in *MAUS* ebenfalls um die Reflexion der Bedingungen des künstlerisch-medialellen Darstellens bzw. um die Frage, wie Auschwitz, wie die Shoah – vor allem von der zweiten Generation – repräsentiert und begriffen werden kann.³⁶ Zu Beginn des zweiten *MAUS*-Bandes ist etwa eine Szene zu sehen, in der sich Artie, das grafische Alter Ego des Künstlers, und seine Frau Françoise mit dem Auto auf dem Weg zu Vladek befinden. Während der Fahrt fragt sich Artie, wie er sich mit den Darstellungsmitteln des Comics an die Thematisierung von Auschwitz heranwagen kann:

„I mean, I can't even make any sense out of my relationship with my father... How am I supposed to make any sense out of Auschwitz? – Or the Holocaust?“³⁷

Schließlich muss Artie frustriert feststellen, dass er sich einer Darstellung von Auschwitz im Medium Comic nicht gewachsen fühlt:

„I feel so inadequate trying to reconstruct a reality that was worse than my darkest dreams. / And trying to do it as a comic strip! I guess I bit off more than I can chew. Maybe I ought to forget the whole thing. / There's so much I'll never be able to understand or visualize. I mean, reality is too complex for comics... so much has to be left out or distorted“.³⁸

Die hier stattfindende Reflexion des eigenen Entstehungs- bzw. Darstellungsprozesses wird im nächsten Kapitel der Graphic Novel noch weiter auf die Spitze getrieben. Dort wird eine dritte Erzählebene, eine so genannte Metaebene eingeführt, die den Comickünstler nach dem Erfolg des ersten

³⁵ Spiegelman, *MetaMaus*, S. 145.

³⁶ Vgl. Eckhoff-Heindl/Sina, *Second Generation Comics*.

³⁷ Spiegelman, *The Complete Maus*, S. 174.

³⁸ Ebd., S. 176.

MAUS-Bandes und nach dem Tod seines Vaters Vladek an akutem Herzversagen (im August 1982) an seinem Zeichentisch sitzend präsentiert. Artie bzw. Spiegelman, der nicht mit dem überragenden (kommerziellen) Erfolg des ersten *MAUS*-Bandes gerechnet hat, wird von Schuldgefühlen geplagt und fragt sich, ob er mit seinem Erfolg nicht nur das Leid seiner Eltern, sondern vielleicht auch sämtliche Opfer der Shoah ausgebeutet habe. Gleichzeitig verdeutlicht diese Szene Spiegelmans Ringen um seine eigene jüdische Identität und die damit verbundene ‚Schuld der Überlebenden‘, die durch das Tragen einer Mausmaske symbolisiert wird.³⁹ Den Vorwurf der Ausbeutung der Toten und der Kommerzialisierung des Holocaust greift Spiegelman noch einmal ganz zum Schluss seines Comics auf, und zwar auf der Rückseite der englischen Ausgabe, wenn die dargestellte Häftlingskleidung nahtlos in einen Barcode übergeht.

Bei Art Spiegelmans *MAUS* handelt es sich also um einen selbst- bzw. metareflexiven Comic, der sowohl seinen eigenen Entstehungsprozess als auch die Frage nach der Erzählbarkeit bzw. Darstellbarkeit in den Fokus rückt.⁴⁰ Dabei verweist *MAUS* auch auf das nicht auflösbare Paradox, welches jede Darstellung des Holocaust mit sich bringt – nämlich ihre gleichzeitige Notwendigkeit und zwangsläufige Unzulänglichkeit.⁴¹ Denn die historische Wirklichkeit des Holocaust muss einerseits dargestellt werden, damit man sich mit ihr auseinandersetzen kann. Gleichzeitig scheint jede Darstellung von Auschwitz, jeder Repräsentationsversuch der Shoah immer auch inadäquat zu sein, weil sie Gefahr laufen, der grausamen Verfolgung und systematischen Vernichtung von Millionen Menschen im Nationalsozialismus Sinn und Kohärenz zu verleihen.⁴² Mit Hilfe comicspezifischer Darstellungsmittel, wie etwa dem Einsatz einer reduzierten cartoonhaften

³⁹ Vgl. Freitag, *Verarbeitung*, S. 184-186.

⁴⁰ Vgl. Grabau, *Helden*, S. 72.

⁴¹ Vgl. Nina Heindl/Véronique Sina, Repräsentation ‚trotz allem‘, in: dies. (Hg.), *Notwendige Unzulänglichkeit*. S. 1-12.

⁴² Vgl. Grabau, *Helden*, S. 76 und Frahm, *Genealogie des Holocaust*, S. 7.

Ästhetik,⁴³ dem Zusammenspiel von Bild und Text oder der metareflexiven Thematisierung des eigenen Herstellungsprozesses sowie der Verwendung einer Tiermetapher, macht *MAUS* nicht nur „die Konstruktion von Sinn selbst zum Gegenstand der Darstellung“, sondern stellt auch

„eine Kritik aller Repräsentation zur Verfügung, mit der sich die Frage erneuern lässt, welche gesellschaftlichen Institutionen es sind, die das Erinnern der Geschichte bestimmen“.⁴⁴

Über *MAUS* hinaus

In der Einführung zu dem 2021 erschienenen Sammelband *Beyond MAUS. The Legacy of Holocaust Comics* bringen Ole Frahm, Hans-Joachim Hahn und Markus Streb die wegweisende Rolle, die Spiegelmans Werk bis heute für die Thematisierung der Shoah in der sequenziellen Kunst einnimmt, auf den Punkt, wenn sie schreiben, dass sich mit dem Erscheinen von *MAUS* die gesamte Wahrnehmung der Beziehung zwischen Comics und dem Holocaust verschoben habe.⁴⁵ „Through his drawings and writings“ heißt es hier weiter, Spiegelman „argued convincingly that there is a certain connection between the Holocaust, the story of the survivor and comics“.⁴⁶ In diesem Sinne verstehen die drei Autoren *MAUS* als ein zentrales

⁴³ Unter ‚cartoonhaft‘ wird im Folgenden ein bestimmter Zeichenstil bzw. Grad der Abstraktion verstanden: je mehr ein Bild simplifiziert und abstrahiert wird, desto weniger wird es mit der unmittelbaren Darstellung von ‚Realität‘ in Verbindung gebracht. In diesem Zusammenhang gilt der Cartoon bzw. das Cartoonhafte als Beispiel für einen besonders abstrakten Zeichenstil. Während der Cartoon – in der Tradition der Karikatur verhaftet – sowohl durch eine reduzierte als auch übertriebene Darstellungsweise gekennzeichnet ist, gilt ein fotorealistischer Zeichenstil aufgrund seiner vermeintlichen Ikonizität im Allgemeinen als besonders ‚realitätsnah‘.

⁴⁴ Frahm, *Aktualisierung der Geschichte*, S. 75.

⁴⁵ Frahm/Hahn/Streb: Introduction, in: dies. (Hg.), *Beyond MAUS*, S. 11–32, hier: S. 11.

⁴⁶ Ebd., S. 18.

Beispiel sequenzieller Kunst, das sich in einer ganzen Reihe vielfältiger Erscheinungsformen von Holocaustcomics verorten lässt:

„*Beyond MAUS* does not mean that we want to forget about Spiegelman's ground-breaking contribution. We would like rather to understand *MAUS* in the manifold chains of signs, the many series of drawings and panels that in very different ways also deal in one way or another with the impossible representation of the systematic mass murder of the Jews by the Germans and their collaborators“.⁴⁷

Zu den zahlreichen grafischen Werken, die sich auf die eine oder andere Weise – wie es im oben aufgeführten Zitat heißt – mit den Schrecken des Holocaust auseinandersetzen, zählt u.a. der Comic *yossel: april 19, 1943* von Joe Kubert. Der Comic ist 2003 zum 60. Jahrestag des Aufstandes im Warschauer Ghetto erschienen und erzählt die Geschichte des jüdischen Jungen Yossel, welcher dank seines künstlerischen Talents, genauer gesagt dank seiner Fähigkeit, Superheld_innencomics zeichnen zu können, zunächst der Verfolgungs- und Vernichtungsmaschinerie der Nazis erfolgreich entgehen kann. So gelingt es Yossel nicht nur, mit Hilfe seiner Zeichnungen den tristen Alltag im Warschauer Ghetto zu bekämpfen, sondern auch einer Deportation nach Auschwitz zu entkommen, da sein Talent von einem Offizier der Gestapo entdeckt wird. Dieser protegiert den Jungen fortan und lässt ihn für die Nazis Zeichnungen anfertigen. Von einem Auschwitz-Flüchtling erfährt Yossel im weiteren Verlauf der Geschichte von der systematischen Vernichtung der Juden_Jüdinnen, woraufhin er beschließt, sich einer Gruppe von Untergrundkämpfer_innen anzuschließen und aktiv gegen den Nazi-Terror vorzugehen. Auf der gestalterischen Ebene besticht *yossel* durch skizzenhafte, schwarzweiße Bleistiftzeichnungen, die besonders authentisch wirken, indem der von Kubert gewählte ‚rohe‘ Zeichenstil die Vorstellung evoziert, es könne sich bei dem

⁴⁷ Ebd., S. 16.

Comic tatsächlich um Yossels Skizzenbuch handeln,⁴⁸ wie auch das folgende Zitat des Künstlers verdeutlicht, das sich im Vorwort des Comics findet:

„The usual procedure in cartooning is to do the initial drawings with pencil, then to apply ink over the pencils with brush and pen. The pencil drawings are then erased, leaving only the ink rendering. The drawings in this book are pencil renderings. My original intention was to pencil then ink my drawings. But, with my first preliminary sketches, I felt an immediacy in my pencil drawings that I wanted to retain. Also, I wanted to convey a sense that these drawings were in Yossel’s mind, even though he may never had the opportunity to put them all to paper.”⁴⁹

Obwohl es sich bei Yossel um eine fiktive Figur handelt, lassen sich dennoch einige autobiografische Züge erkennen. Genau wie Yossel kommt auch Kuberts Familie aus der im Comic erwähnten polnischen Stadt Yzeran. Darüber hinaus sind Kubert und Yossel nicht nur im gleichen Jahr geboren (1926), sondern tragen auch den gleichen Namen (Yossel als jiddische Form von Joseph) und teilen darüber hinaus ihre Vorliebe für das Genre der Superheld_innen.⁵⁰ Dementsprechend weist Kubert am Ende seines Vorworts die Leser_innen darauf hin,

⁴⁸ In ihrem international breit rezipierten Comic *We Are on Our Own* arbeitet auch Miriam Katin mit skizzenhaften Zeichnungen und evoziert so einen Effekt der Unmittelbarkeit und Authentizität. Andrea Schlosser beschreibt den Comic wie folgt: „Miriam Katin’s first graphic memoir, *We Are On Our Own*, which was published in 2006 by the Montreal-based publishing company, Drawn & Quarterly, thematizes a Jewish family’s escape and life in hiding during the Holocaust. Set in Budapest and the Hungarian countryside during the Nazi occupation between 1944 and 1945, *We Are On Our Own* centers around Esther Levy and her daughter, Lisa, the increasing disenfranchisement and ghettoization of the Hungarian Jews, and the two protagonist’s flight from Budapest and their eventual survival of the war.” Andrea Schlosser, *Specters of the Past. Transgenerational Memory in Miriam Katin’s Graphic Memoirs We Are On Our Own and Letting It Go*, in: *Genealogy* (2020), H. 2, S. 1-18, hier: S. 3.

⁴⁹ Joe Kubert, *yossel: april 19, 1943*, New York 2003, o.S.

⁵⁰ Im Laufe seiner Karriere war Joe Kubert etwa für DC Comics tätig und zeichnete u. a. die Superhelden The Flash und Hawman.

dass es sich bei *yossel* um eine so genannte *what-if-story* handelt, also um eine Geschichte, die aufzeigt, was hätte geschehen können, wenn seine Eltern nicht rechtzeitig nach Amerika ausgewandert, sondern in Polen geblieben wären. Dabei fungiert die Figur des jungen Yossel nicht nur als Kuberts grafisches Alter Ego, sondern die Darstellung des Protagonisten weist auch eine beträchtliche Ähnlichkeit zu dem vielfältig reproduzierten Bild des Jungen im Warschauer Ghetto auf – einem Foto, das im Lauf der Zeit zu einer zentralen Ikone des Holocaust avanciert ist.⁵¹

Eine völlig andere Herangehensweise an die Thematik des Holocaust zeigt der 60-seitige niederländische Comic *Die Suche*, der im Jahr 2007 erstmalig erschienen ist und vom Anne-Frank-Haus in Amsterdam in Zusammenarbeit mit dem Jüdischen Historischen Museum Amsterdam publiziert wurde. Ziel des ausdrücklich für die schulische Vermittlung konzipierten Werks ist es, „auch über die Niederlande hinaus einen für Jugendliche neuen Zugang zur Geschichte der nationalsozialistischen Judenverfolgung anzubieten“.⁵² Der pädagogische Comic, dessen primäre Zielgruppe 13- bis 16-jährige Schüler_innen sind,⁵³ inszeniert die fiktive Geschichte der jüdischen Protagonistin Esther Hecht, die sich mit ihrem Sohn Paul und ihrem Enkel Daniel auf die Suche nach ihren fehlenden Erinnerungen macht, um eine Antwort auf die Frage zu finden, was mit ihren Eltern passierte, die während

⁵¹ Bis heute ist unklar, wer der Junge auf dem ikonischen Foto ist. Im Lauf der Zeit haben sich immer wieder Personen gemeldet, die sich in dem Bild wiederzuerkennen meinen und behaupten, der ‚Junge im Warschauer Ghetto‘ zu sein. Zur Fotografie des Jungen im Warschauer Ghetto siehe u. a. Richard Raskin, *A Child at Gunpoint. A Case Study in the Life of a Photo*, Aarhus 2004.

⁵² Julia Franz/Patrick Siegele, Der Geschichtcomic *Die Suche*, in: Ralf Palandt (Hg.), *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*, Berlin 2011, S. 353-358, hier: S. 353.

⁵³ Wendy Stallard Fory, *The Search: A Graphic Narrative for Beginning to Teach about the Holocaust*, in: *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, 29 (2011), H. 2, S. 34-49, hier: S. 34.

des Zweiten Weltkriegs nach Auschwitz deportiert wurden.⁵⁴ Genau wie *MAUS* ist auch der Geschichtscomic *Die Suche* nach seinem Erscheinen kontrovers diskutiert und mit dem Vorwurf der Trivialisierung und Verharmlosung des Holocaust konfrontiert worden.⁵⁵

Bei *Die Suche*⁵⁶ handelt es sich um eine

„fiktionale Familiengeschichte, die auf tatsächlichen Ereignissen und Schicksalen beruht und die Rollen von Opfern der Judenverfolgung, ihren Helfer_innen, den Zuschauer_innen und den Täter_innen“⁵⁷

veranschaulichen soll. Im Gegensatz zu *MAUS* und *yosel* bezieht der von Eric Heuvel, Ruud van der Rol und Lies Schippers kreierte Comic durch den Zeichenstil der so genannten *ligne claire*. Die *ligne claire* (übersetzt klare Linie) wurde von dem belgischen Comickünstler Hergé (alias Georges Remi) entwickelt und erlangte vor allem durch dessen *Tim und Struppi*-Comics weltweite Bekanntheit. Der Begriff der *ligne claire* beschreibt einen Zeichenstil, dessen wichtigste Elemente die Beschränkung auf funktionale Konturierung und die Anwendung einer monochromen, flächigen Kolorierung sind.⁵⁸ Dabei verzichtet der_die Zeichner_in weitestgehend auf Schatten, Schraffuren oder Farbverläufe. Darüber hinaus

⁵⁴ Zum darstellerischen sowie erzählerischen Potenzial des Holocaustcomics *Die Suche* im Kontext der Kinder- und Jugendliteratur siehe u. a. auch Véronique Sina, Der Holocaust-Comic *Die Suche* im Kontext der Kinder- und Jugendliteratur, in: Bettina Bannasch/Eva Matthes (Hg.), *Kinder- und Jugendliteratur: Historische, erzähl- und medientheoretische, pädagogische und therapeutische Perspektiven*, Münster 2018, S. 107-126.

⁵⁵ Anika Hartwig/Lies Schippers, Zur Entstehungsgeschichte der Graphic Novel „Die Suche“, in: Julia Franz/Patrick Siegele (Hg.), *Holocaust im Comic – Tabubruch oder Chance? Geschichtscomics für den Unterricht am Beispiel der Graphic Novel „Die Suche“*, Berlin 2008, S. 6-8, hier: S. 7.

⁵⁶ Eric Heuvel/Ruud van der Rol/Lies Schippers, *Die Suche* [De Zoektocht], Braunschweig 2010 [2007].

⁵⁷ Franz/Siegele, *Der Geschichtscomic Die Suche*, S. 353.

⁵⁸ Vgl. Andreas C. Knigge, *Comics – 50 Klassiker von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman*, Hildesheim 2004, S. 45.

bewegen sich cartoonhafte, reduzierte Charaktere vor detaillierten Hintergründen. Genau wie der Zeichenstil ist auch die Erzählweise besonders geradlinig und zielgerichtet. Mit Hilfe des Einsatzes der *ligne claire*, die das ‚Cartoon-‘ oder auch ‚Comichafte‘ nicht etwa verleugnet, sondern vielmehr betont und ausstellt, gelingt es der *Suche* zu verdeutlichen, dass es sich bei den hier repräsentierten Bildern nicht um ‚wahrhaftige‘ Bilder der Judenvernichtung, sondern um aktuelle Vorstellungen des Holocaust handelt, die bereits medial vermittelt sind. Ganz im Sinne des von Marianne Hirsch etablierten Konzepts der *postmemory* – welches die Autorin als „response of the second generation to the trauma of the first“⁵⁹ definiert – geht es in dem Comic (ähnlich wie bei *MAUS*) nicht zwangsläufig um die detailgetreue Darstellung von Erlebnissen, sondern vielmehr um die Reflexion des Darstellungsprozesses sowie um die Frage nach der ästhetischen Gestaltung von Erinnerung und Zeug_innenschaft.⁶⁰

Eine weitere Publikation im Stil der *ligne claire* stellt der 2013 publizierte Comic *Das Erbe*, der israelischen Künstlerin Rutu Modan dar.⁶¹ Von Kritiker_innen als „Tim und

⁵⁹ Marianne Hirsch, *Surviving Images. Holocaust Photographs and the Ork of Postmemory*, in: *The Yale Journal of Criticism*, 14(2001), H. 1, S. 5-37, hier: S. 8.

⁶⁰ *Postmemory*, so führt Marianne Hirsch aus, „characterizes the experience of those who grow up dominated by narratives that preceded their birth, whose own belated stories are evacuated by the stories of the previous generation shaped by traumatic events that can be neither understood nor recreated“. Marianne Hirsch, *Mourning and Postmemory*, in: Michael A. Chaney, (Hg.), *Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*, Wisconsin, London 2011, S. 17-44, hier: S. 22. Gleichzeitig handelt es sich bei *postmemory* auch immer um eine Form der Erinnerung, die – wie Leslie Morris bemerkt – vielmehr aus einem anhaltenden Prozess der Intertextualität und Übersetzungsleistung hervorgeht und auf den Prinzipien der Repräsentation, Projektion und Wiedereinschreibung basiert. Leslie Morris, *Postmemory, Postmemoir*, in: Leslie Morris/Jack Zipes (Hg.), *Unlikely History. The changing German-Jewish Symbiosis 1945–2000*, New York 2002, S. 291-306, hier: S. 293.

⁶¹ Rutu Modan, *The Property [Das Erbe]*, London 2013.

Struppi im Warschauer Ghetto“ titliert⁶², präsentiert der Comic sieben Tage im Leben der über 85 Jahre alten Holocaust-Überlebenden Regina und ihrer Enkelin Mika, die sich als Teil der dritten Generation mit den Geschehnissen des Zweiten Weltkriegs und den traumatischen Erfahrungen ihrer Großmutter auseinandersetzt. In der Hoffnung, eine Immobilie, die sich vor dem Krieg im Besitz der jüdischen Familie befunden hat, zurückzugewinnen, fliegen die beiden Frauen von Tel Aviv nach Warschau, wo sie nicht nur mit verdrängten Erinnerungen, sondern auch mit einer teils befremdlich wirkenden Holocaust-Gedenkindustrie konfrontiert werden. So wird Mika beispielsweise in einer der prägnantesten Szenen des Comics Zeugin einer von der *Society for Jewish Memorization* nachgestellten Deportation polnischer Juden_Jüdinnen.⁶³ Eine kritische Reflexion von Erinnerungskultur lässt sich ebenfalls zu Beginn des Comics in einem großflächigen Panel ausmachen, das einem Wimmelbild gleicht und illustriert, wie die beiden Protagonistinnen auf dem Hinflug nach Warschau von den Schüler_innen einer High-School-Klasse umgeben sind, die in der Flugzeugkabine voller freudiger Erwartung auf die bevorstehende Reise ausgelassen miteinander interagieren.⁶⁴ Auf der drittletzten Seite des Comics begegnet den Leser_innen ein ähnliches großformatiges Panel, das erneut die Flugzeugkabine und die Reisenden zeigt, die sich nun auf dem Rückweg von Warschau nach Tel Aviv befinden. Die Begeisterung und Ausgelassenheit der Schulklasse auf dem Hinflug ist in dieser Szene jedoch einer beklemmenden Stimmung gewichen. So sitzen die Schüler_innen still und bedächtig auf den ihnen zugewiesenen Plätzen und schauen bedrückt in die Runde oder weinen, während sie das *Tagebuch der Anne Frank* lesen. In einem darauffolgenden Panel wird die Szenerie von Regina wie folgt ironisch kommentiert: „The

⁶² Sebastian Hammelehle, Tim und Struppi im Warschauer Ghetto, in: *Der Spiegel* v. 09.08.2013: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/rutomodans-graphic-novel-das-erbe-a-915424.html>, Zugriff am: 05.03.2022.

⁶³ Modan, *The Property*, S. 159.

⁶⁴ Ebd., S. 10.

kids are so peaceful. The trip to Poland had a good effect on them.“⁶⁵

Im Laufe der Zeit sind zahlreiche künstlerische Interpretationen, internationale Versionen und intermediale Adaptationen des *Tagebuchs der Anne Frank* erschienen. Sie alle haben dazu beigetragen, die Figur der Anne Frank zu einem universellen Symbol für das Leid des Holocaust und die Schrecken des Zweiten Weltkriegs zu etablieren. Auch das grafische Medium Comic hat sich wiederholt der „Anne Frank-Story“⁶⁶ angenommen. Kees Ribbens identifizierte 2010 etwa 15 verschiedene internationale Comicaaptationen des Tagebuchs, die seit den 1960er Jahren publiziert worden sind.⁶⁷ Zu den populärsten grafischen Remedialisierungen⁶⁸ des berühmten Tagebuchs zählt *Das Tagebuch der Anne Frank. Graphic Diary* aus dem Jahr 2017. Das vom Anne Frank Fonds autorisierte, knapp 150 Seiten umfassende *Graphic Diary*, das sich vornehmlich an eine jugendliche Leserschaft richtet, stellt ein persönliches Zeugnis dar, das dokumentarische

⁶⁵ Ebd., S. 220.

⁶⁶ David Barnouw, *Das Phänomen Anne Frank. A. d. Niederl. von Simone Schroth*, Essen 2015, S. 12.

⁶⁷ Vgl. Kees Ribbens, War comics beyond the battlefield: Anne Frank's transnational representation in sequential art, in: Jaqueline Berndt (Hg.), *Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale*, Kyoto Seika University 2010, S. 217-231, hier: S. 221. In der Zwischenzeit ist die Zahl der Veröffentlichung von Comicaaptationen des Tagebuchs sogar noch weiter gestiegen.

⁶⁸ Mit dem Prozess der Remedialisierung wird ein *mediales Basisphänomen* beschrieben, welches auf die Durchlässigkeit und das Verwischen medialer Grenzen aufmerksam macht und als Inkorporation bzw. Repräsentation eines Mediums durch oder in ein anderes Medium verstanden werden kann. Vgl. hierzu u. a. David Bolter/Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 1999; Irina O. Rajewsky, Intermedialität und *remediation*. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung, in: Joachim Paech/Jens Schröter (Hg.), *Intermedialität. Analog/Digital. Theorien, Methoden, Analysen*, München 2008, S. 47-60; Sina, *Comic – Film – Gender*.

und dramaturgische Elemente gezielt miteinander verbindet.⁶⁹ Verantwortlich für die grafische Umsetzung des Tagebuchs zeichnen der israelische Regisseur Ari Folman und der israelische Scriptautor David Polonsky, die durch ihre gemeinsame Arbeit an dem preisgekrönten dokumentarischen Animationsfilm *Waltz with Bashir* (IL/FR/DE 2008) internationale Anerkennung erlangt haben. Bei dem *Graphic Diary* handelt es sich um „eine Adaption aus Anne Franks Originaltext (übersetzt von Mirjam Pressler) und fiktiven Dialogen, die auf dem Tagebuch basieren“, wie es in einem erläuternden Kommentar zur deutschen Version des Comics heißt.⁷⁰ In der Umsetzung bedeutet dies, dass in der Regel ein zitierter Abschnitt aus der Tagebuchvorlage zwei Seiten im Comic umfasst.⁷¹ Es lassen sich aber auch Szenen ausmachen, die in der Vorlage nur in einigen wenigen Sätzen beschrieben, im Comic aber auf mehreren Seiten grafisch umgesetzt werden und so eine stärkere Gewichtung erhalten.⁷²

Für die grafische Inszenierung von Anne Franks Tagebuch greifen die beiden Künstler auf ein ganzes Repertoire (comictypischer) visueller Gestaltungsmittel zurück, die in einer Mischung aus Konventionalität und Experimentierfreude zum Einsatz kommen. Zugleich besticht das *Graphic Diary* aber auch durch eine „surrealistische Bildsprache“⁷³ voller intermedialer, kultureller und historischer Verweise, etwa auf

⁶⁹ Vgl. Véronique Sina, *Anne Frank's Diary – Eine grafische Adaption*, in: Julia Benner (Hg.), *kjl&m: Anne Frank & Mirjam Pressler*. Spezialausgabe der Zeitschrift *kjl&m*. 20.1., München 2020, S. 27-37.

⁷⁰ Ari Folman/David Polonsky, *Das Tagebuch der Anne Frank. Graphic Diary*, Frankfurt a.M. 2017, o.S.

⁷¹ Vgl. Andreas Platthaus, *Hier zeigt Anne Franks Tagebuch auch seine freche Seite*, in: *FAZ* Blogeintrag, 02.10.2017, <https://blogs.faz.net/comic/2017/10/02/diese-anne-frank-ist-lebendig-wie-nie-1090/>, Zugriff am: 05.03.2022.

⁷² Im Comic wird beispielsweise dem Tagebucheintrag vom 10. Dezember 1942 eine ganze Doppelseite gewidmet, obwohl die Textvorlage lediglich aus ein paar Zeilen besteht.

⁷³ Platthaus, *Hier zeigt Anne Franks Tagebuch auch seine freche Seite*.

ägyptische Wandbilder,⁷⁴ Edvard Munchs berühmtes Gemälde „Der Schrei“ oder Gustav Klimts Bildnis der „Goldenen Adele“.⁷⁵ Darüber hinaus lassen sich in der grafischen Remedialisierung des Tagebuchs nicht nur „Aufrisszeichnungen, Bildallegorien, Metonymien, Fotozitate, Ellipsen“⁷⁶ sowie die punktuelle Variation der Farbpalette bzw. die Vermischung unterschiedlicher Zeichenstile ausmachen, sondern auch die cartoonhafte Überzeichnung einzelner Figuren. Die Comicbilder und die in ihnen eingelassenen intermedialen Verweise fügen Annes schriftlichen Ausführungen ein visuelles Surplus hinzu und damit auch eine weitere kritisch-reflexive Bedeutungs- und Informationsebene.⁷⁷

Auch das *Graphic Diary* von Folman und Polonsky musste in den USA im April 2023 aus einer Schulbibliothek (in Florida) entfernt werden. Der Comicadaption des *Tagebuchs der Anne Frank* wurde seitens der konservativen Gruppierung „Moms for Liberty“ die Darstellung von Nacktheit und Sexualität vorgeworfen, da Folman und Polonsky in dem Comic u.a. auch Tagebucheinträge thematisieren/visualisieren, in denen Anne von ihrer Menstruation berichtet und darüber schreibt, dass sie jedes Mal in Ekstase gerät, wenn sie eine nackte Frauengestalt sieht.⁷⁸

Abschließend soll noch auf das selbstreferenzielle Werk *Zweite Generation. Was ich meinem Vater nie gesagt habe* (2014) eingegangen werden, in dem sich der belgisch-israelische Comickünstler Michel Kichka mit den traumatischen Erlebnissen seines Vaters, der sowohl Auschwitz als auch

⁷⁴ Vgl. Folman/Polonsky, *Das Tagebuch der Anne Frank*, S. 12.

⁷⁵ Ebd., S. 56, 57.

⁷⁶ Platthaus, *Hier zeigt Anne Franks Tagebuch auch seine freche Seite*.

⁷⁷ Vgl. Sina, *Anne Frank's Diary*.

⁷⁸ Vgl. o.A., US-Schule entfernt Graphic Novel über Anne Frank aus Bibliothek, in: *Der Standard*, 13.04.2023, <https://www.derstandard.de/story/2000145448226/us-schule-entfernt-graphic-novel-ueber-anne-frank-aus-bibliothek>, Zugriff am: 13.09.2023.

Buchenwald überlebte, auseinandersetzt.⁷⁹ In seinem Comic macht Kichka den Schatten sichtbar, der von der Last der Vergangenheit auf die Kinder der ersten Generation geworfen wird. Dabei reproduziert und vermischt der Künstler nicht nur zahlreiche ikonische Bilder der Shoah mit den persönlichen Erlebnissen seines Vaters und seinen eigenen Vorstellungen, sondern nimmt auch explizit Bezug auf Spiegelmans *MAUS*. Bei *Zweite Generation* handelt es sich also im doppelten Sinne um einen Comic von und über die zweite Generation – nämlich als Comic eines Künstlers, der selbst Nachkomme eines Holocaust-Überlebenden ist, und ebenso als Holocaustcomic, der nach Spiegelmans *MAUS* entstanden ist. Während Spiegelman auf eine vielschichtige Tiermetapher zurückgreift, macht sich Kichka seinen typisch karikierend-überzeichnenden und teils witzigen Zeichenstil zunutze, der von *Spirou* und ähnlichen franko-belgischen Comicserien inspiriert ist, um die Schrecken des Holocaust und den generationsübergreifenden Umgang mit (post-)traumatischen Ereignissen des Zweiten Weltkriegs zu verdeutlichen.

Um seinen Comic umzusetzen, musste Kichka nicht nur mit dem langwierigen Schweigen seines Vaters, sondern auch mit seiner eigenen Zurückweisung gegenüber dessen Erzählungen und Erinnerungen kämpfen. Sowohl in *MAUS* als auch in *Zweite Generation* geht es um die Verarbeitung einer traumatischen Vergangenheit, um die Bewältigung von Familientabus und um das Durchbrechen generationsübergreifenden Schweigens. Überdies geht es in beiden Comics um den Prozess des Erinnerns sowie um die Frage, wie der Holocaust von der zweiten Generation fassbar gemacht und (medial) vermittelt werden kann. Dabei greifen beide Werke wiederholt ikonische Bilder des Holocaust auf, die sie mit einer gewissen

⁷⁹ Michel Kichka, *Zweite Generation. Was ich meinem Vater nie gesagt habe*, Berlin 2014. Im französischen Original ist der Comic bereits 2012 unter dem Titel *Deuxième Génération. Ce que je n'ai pas dit à mon père* erschienen.

Distanz grafisch adaptieren und so für die nachfolgende(n) Generation(en) kritisch und produktiv interpretieren.⁸⁰

Schlussbemerkungen

In einem Beitrag über die Möglichkeiten des Einsatzes von Comics in der politisch-historischen Bildung bemerkt Christine Gundermann, dass das Erscheinen des ersten *MAUS*-Bandes eine Zäsur darstelle. Mit der Publikation von *MAUS* sei „die diskursive Grundlage [...] für ein intensives Nachdenken über den Einsatz von Comics und Graphic Novels im Geschichtsunterricht“⁸¹ gelegt worden. Spiegelmanns Holocaustcomic, so Gundermann, thematisiere ein für die „Geschichtspolitik hochsensibles Thema“ und fordere damit „die Revision des Vorurteils, Comics seien lustig“⁸² oder bildungsfern. Wie die Autorin weiter ausführt, gebe es heute „kein Thema und kein Genre, das dem Medium Comic verschlossen wäre“⁸³. In den vergangenen Jahren seien zudem zahlreiche Werke erschienen, die gezielt für die politisch-historische Bildung kreiert wurden.⁸⁴

In der Tat werden Sach- und Geschichtscomics immer öfter im Schulunterricht eingesetzt.⁸⁵ Während dem Medium lange Zeit der Ruf des Verruchten anhaftete, greifen zunehmend mehr Lehrende auf die sequenzielle Kunst zurück, bespre-

⁸⁰ Vgl. Eckhoff-Heindl/Sina, *Second Generation Comics*.

⁸¹ Christine Gundermann, Abschied von Farbe und Fiktion? Comics in der politisch-historischen Bildung, in: Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin (Hg.), *Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information*, Bielefeld 2013, S. 149-169, hier: S. 152. Gundermann bezieht sich in ihren Ausführungen vor allem auf Deutschland, aber diese Beobachtung lässt sich durchaus auch über den deutschsprachigen Raum hinaus erweitern.

⁸² Gundermann, *Abschied*, S. 152.

⁸³ Ebd., S. 153.

⁸⁴ Ebd., S. 155.

⁸⁵ Vgl. René Mounajed/Stefan Semel, *Comics erzählen Geschichte. Sequenzen aus Comics, Manga und Graphic Novels für den Geschichtsunterricht*, Bamberg 2010; Hangartner/Keller/Oechslin (Hg.), *Wissen durch Bilder*.

chen Comics im Unterricht, verwenden sie „als Werkzeuge des Methodeninstrumentariums, aber auch als Gegenstand der Auseinandersetzung“.⁸⁶ Als Teil der Erinnerungskultur eignen sich Werke wie *MAUS* und andere Holocaustcomics – wie etwa die in diesem Beitrag kursorisch beleuchteten Beispiele – nicht nur als „Mittel für Wissensverbreitung“,⁸⁷ sondern durch den Gebrauch von Comics im Schulunterricht kann vielmehr ein „reflektiertes Geschichtsbewusstsein“⁸⁸ bei jugendlichen Leser_innen gefördert werden. Voraussetzung für den kritisch-reflektierten Umgang mit Comics, so zeigt auch die eingangs erwähnte Debatte um die Streichung von *MAUS* aus dem McMinn-Lehrplan, ist jedoch eine gewisse Medien- und Methodenkompetenz sowie die Bereitschaft und Offenheit von Lehrenden und Bildungsträgern, den Comic als ein komplexes Medium zu begreifen, das sowohl die (pädagogische/didaktische) Vermittlung von historischem Wissen gezielt zu fördern als auch diskursive Zu- und Einschreibungsprozesse als solche kenntlich zu machen vermag.

Zur Autorin:

Dr. Véronique Sina, Vertretungsprofessorin für Filmwissenschaft an der Goethe-Universität Frankfurt, Leiterin des DFG geförderten Forschungsprojekts „Queering Jewishness – Jewish Queerness. Diskursive Inszenierungen von Geschlecht und ‚jüdischer Differenz‘ in (audio-)visuellen Medien“

⁸⁶ Markus Engels/Ulrike Preussler/Felix Giesa, Zur Einleitung in diesem Band: Comics im Dazwischen und Darunter, in: Dies. (Hg.), *Comics in der Schule. Theorie und Unterrichtspraxis*, Berlin 2020, S. 9-19, hier: S. 10.

⁸⁷ Urs Hangartner/Felix Keller/Dorothea Oechslin, In Sachen Sachcomics, in: Dies. (Hg.): *Wissen durch Bilder.*, S. 7-12, hier: S. 7.

⁸⁸ Gundermann, *Abschied*, S. 149.