

icon Düsseldorf (Hg.)

KRIEG UND MIGRATION IM COMIC

Interdisziplinäre Analysen



[transcript] Edition Kulturwissenschaft

Aus:

icon Düsseldorf (Hg.)

Krieg und Migration im Comic

Interdisziplinäre Analysen

September 2020, 310 S., kart., 22 Farbabb., 37 SW-Abb.

39,00 € (DE), 978-3-8376-5125-6

E-Book:

PDF: 38,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5125-0

Freund oder Feind? Eigenes oder Fremdes? Graphische Erzählungen brechen vorstrukturierte binäre Wahrnehmungsmuster auf. Krieg und Migration zählen schon seit den Anfängen des Comics zum Kernbestand des Genres und sind im Zuge der politischen Instabilitäten der 2010er Jahre erneut in den Fokus vieler Werke gerückt. Das Spektrum reicht von dokumentarischen Comics bis zur fiktionalen Ausgestaltung von Einzelschicksalen. Aus unterschiedlichen Fachperspektiven analysieren die Beiträger*innen die Erzählstrategien von Comics über Krieg und Migration sowie deren Analogien und Differenzen zu verwandten Medien wie Literatur, bildende Kunst, Fotografie und Film.

icon Düsseldorf ist das interdisziplinäre Comicforschungs-Netzwerk der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Es hat sich 2017 konstituiert, um das Medium Comic aus verschiedenen Fachperspektiven in den Blick zu nehmen und setzt sich aus den folgenden Fachvertreter_innen zusammen: Susanne Brandt (Geschichte), Michael Heinze (Anglistik), Frank Leinen (Romanistik), Elisabeth Scherer (Modernes Japan), Mara Stuhlfauth-Trabert (Germanistik) und Florian Trabert (Germanistik).

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5125-6

Inhalt

Vorwort

Michael Heinze und Frank Leinen | 7

Das Kriegskind Comic

Andreas Platthaus | 13

Der Traum vom besseren Leben – Das Thema Migration im Comic

Dietrich Grünewald | 21

Erzählende Dinge – Zur Funktion gezeichneter Objekte in Comics über Krieg und Migration

Monika Schmitz-Emans | 53

Kartierung der Flucht – Karten in Migrations-Comics

Mara Stuhlfauth-Trabert und Florian Trabert | 75

Im Zwischenraum – Migration in deutschsprachigen Comics der Gegenwart

Florian Trabert | 107

»What happens in the gutter?« und die Symbiose von Text und Graphik – Formale Aspekte in Joe Saccos *Journalism*

Michael Heinze | 127

»Wodurch werden wir zu dem, was wir sind?« *Im Himmel ist Jahrmarkt* von Birgit Weyhe – eine deutsche Familiengeschichte

Susanne Brandt | 157

**Das Schicksal der Vertriebenen –
Das Ende der japanischen Kolonialpolitik in der Mandschurei in
Satonaka Machikos *Und morgen strahlt wieder die Sonne*
(Ashita kagayaku, 1972-73)**

Stephan Köhn | 181

**Popularisierung von Kriegserinnerung
im Manga *In this corner of the world* (Kōno Fumiyo, 2007-2009)**

Elisabeth Scherer | 207

**Harraga en bande dessinée –
Flüchtlinge in frankophonen Comics und Graphic Novels**

Marina Ortrud M. Hertrampf | 241

**Biopolitik und Transversalität –
Eine Analyse von Javier de Isusis graphischer Erzählung *Asylum***

Frank Leinen | 265

Autorinnen und Autoren | 303

Vorwort

Michael Heinze und Frank Leinen

icon Düsseldorf, das als Herausgebergruppe des vorliegenden Sammelbandes fungiert, steht als Akronym für das interdisziplinäre Comicforschungs-Netzwerk der Heinrich-Heine-Universität. Ihren Beginn fand die Initiative vor fünf Jahren mit einem Aufruf an die Institute der Philosophischen Fakultät, Forschende und Lehrende im Bereich des graphischen Erzählens mögen sich untereinander austauschen. Sehr schnell stellte sich heraus, dass eine Vielzahl von Kolleginnen und Kollegen an diesem Thema interessiert ist und in diesem Bereich arbeitet, aber kaum von den Forschungen der anderen wusste. Dies spiegelt auch den schweren Stand wider, den Comicforschung an deutschen Universitäten zuweilen noch hat. Von Unwissenschaftlichkeit ist hin und wieder die Rede, von Beschäftigung mit dem allzu Populären aus eventuell rein persönlicher Vorliebe für die neunte Kunst. Dass diese Vorurteile gegenüber dem Medium nicht gerechtfertigt sind und es sich als hervorragender Forschungsgegenstand anbietet, zeigt nicht nur die weltweit seit Jahrzehnten auflebende Comicforschung, sondern im deutschen Kontext auch der wachsende Bekanntheitsgrad der Fachvereinigung ComFor (Gesellschaft für Comicforschung) in Wissenschaft und Öffentlichkeit.

Der Comic (die *Bande Dessinée*, der Manga, die Graphic Novel etc.) ist als Medium der Populärkultur ein faszinierendes Objekt literatur- und medienwissenschaftlicher, historischer und kunsthistorischer sowie vieler weiterer Forschungsansätze. Durch ihre mediale Andersartigkeit gegenüber beispielsweise rein textlichen Erzählungen bieten Comics nicht nur eine ideale Grundlage für eine interdisziplinäre Herangehensweise, sie fordern diese geradezu, denn der Literaturwissenschaftler¹ wird ohne Wissen um die graphische Gestaltung und deren Historie genauso wenig relevante Analyseergebnisse erzielen, wie der Kunsthistoriker ohne die literaturwissenschaftliche Einordnung. Diese inhärente Interdisziplinarität spiegelt sich bereits in den Gründungsmitgliedern von icon Düsseldorf wider:

1 Das generische Maskulinum schließt im gesamten Band die weibliche Form ein.

Susanne Brandt (Geschichte), Michael Heinze (Anglistik), Frank Leinen (Romanistik), Elisabeth Scherer (Japanforschung), Mara Stuhlfauth-Trabert und Florian Trabert (Germanistik). icon Düsseldorf wächst seit seiner Gründung beständig und verfolgt das Ziel, das Forschungsthema graphisches Erzählen nicht nur in der Philosophischen Fakultät der HHU fest zu etablieren, sondern sich auch nachhaltig in die deutsche Comicforschung einzubringen.

Vor diesem Hintergrund hat icon Düsseldorf bereits mehrere Workshops und Lesungen mit Comic-Autorinnen und -Autoren wie Barbara Yelin, Birgit Weyhe, mawil, Simon Schwartz und Ralf König angeboten. Im direkten Austausch mit den Künstlerinnen und Künstlern sollen Studierende nicht nur an den Comic als Forschungsgegenstand herangeführt, sondern auch für den Schaffensprozess sensibilisiert werden. Gastvorträge von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, welche die Comicforschung mit Nachdruck vorantreiben, sowie von Fachleuten wie Andreas Platthaus von der F.A.Z., der in diesem Band in das Thema einführt, aber auch zahlreiche Einzellehrveranstaltungen sind darauf ausgelegt, das Thema Comicforschung über den universitären Rahmen hinaus einer möglichst breiten Öffentlichkeit nahezubringen.

Der vorliegende Band geht auf eine Ringvorlesung gleichen Titels im Wintersemester 2017/18 zurück. Die in ihm enthaltenen Beiträge bauen auf Vorlesungen der Beteiligten auf, die den Anspruch hatten, sowohl einen Überblick über das Thema »Migration und Krieg in graphischen Erzählungen« zu geben als auch in Einzelbeispielen in die analytische Tiefe zu gehen. Dabei wurde unter anderem intensiv über die graphische Erzählung *Irmina* (2014) von Barbara Yelin diskutiert. Aus diesem Grund freuen wir uns umso mehr, dass wir unser Titelbild diesem mehrfach preisgekrönten Comic-Roman entnehmen durften, der die von Brüchen und Widersprüchen gezeichnete Lebensgeschichte der gleichnamigen Hauptfigur vor allem während der Zeit des Nationalsozialismus nachzeichnet.

Das erste Kapitel »London«, in dem Irmina ihre Ausbildung als Fremdsprachensekretärin beginnt, sowie das dritte Kapitel »Barbados«, in dem sie einen alten Bekannten aus dieser Zeit wiedersieht, umschließen die Ereignisse des Hauptkapitels »Berlin«, in dem das Leben während des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkrieges im Mittelpunkt steht. Das durch die Lebensgeschichte der Großmutter Yelins inspirierte Geschehen spannt dabei einen weitreichenden Bogen zwischen den dreißiger und achtziger Jahren. In den Kapiteln »London« und »Barbados« spielt die Beziehung der jungen Frau zu Howard Green eine wesentliche Rolle, und unser Titelbild greift einen besonders wichtigen Moment im Leben beider auf – ihren Abschied, als Irmina England verlassen muss, um nach Deutschland zurückzukehren. Sie hatte sich zuvor in London mit dem jungen Mann angefreundet, der in einem Klima des wachsenden Rassismus trotz seiner

dunklen Hautfarbe und seiner Herkunft aus den britischen Kolonien an der Eliteuniversität Oxford erfolgreich studieren konnte. Nach dem Krieg, so erfahren die Leser gegen Ende des Bandes, stieg Howard zum Generalgouverneur des Inselstaates Barbados auf. Anlässlich der Geburtstagsfeier seiner Tochter lädt er im letzten Kapitel seine ehemalige Freundin Irmina, mit der er seit dem Krieg keinen Kontakt mehr hatte, auf die Insel ein. Howards Tochter trägt den gleichen Namen wie sie, da er ihren Wagemut und ihre Entschlossenheit, die sie als junge Frau besaß, stets bewundert hatte. Während des Nationalsozialismus, so wird indes deutlich, hat Irmina diese positiven Eigenschaften verloren. Sie wurde immer mehr zur Mitläuferin, die sich wie so viele ihrer deutschen Zeitgenossen durch ihr Wegschauen an den Verbrechen der Nationalsozialisten mitschuldig machte.

Selbst wenn Yelins Buch als Rückschau auf Irminas Leben gestaltet ist, so konfrontiert uns die Autorin und Zeichnerin gerade in den ersten beiden Kapiteln mit Problemen und Fragestellungen von bedrückender Aktualität: Hierzu zählt, dass Howard wegen seiner Hautfarbe diskriminiert wird. Gleiches gilt für die Benachteiligung von Frauen und den Fortbestand oder das Wiederaufleben traditioneller Rollenbilder. Auch Problemlagen, die mit den Stichwörtern Nationalismus und Neokolonialismus in Verbindung zu bringen sind, werden thematisiert. Wenn sich im Alltag der Hauptfigur nach 1936, als sie in Berlin lebt und arbeitet, zunächst indirekt, dann aber immer massiver, Indizien ergeben, die auf den wachsenden Rassismus sowie die Vertreibung und Ermordung von Juden hinweisen, dann gibt dies angesichts der von wachsendem Rechtsextremismus und Antisemitismus gezeichneten bundesrepublikanischen Aktualität besonders zu denken. Mit *Irmina* verbindet sich deswegen die Mahnung, angesichts solcher bedrohlichen Entwicklungen aus den Lehren der Vergangenheit zu lernen und, anders als die Hauptfigur, Position zu beziehen. Wenn Irmina gegen Kriegsende ihrem Sohn in den von Leichen gesäumten Straßen Berlins den Rat gibt: »Mach es wie ich, Frieder. Nicht hinsehen«, dann liegt gerade hierin ihr Fehler: Yelin appelliert an ihre Leser, angesichts von Unrecht und Grauen eben nicht wegzuschauen. Sie hält uns den Spiegel vor, indem sie fragt, welche Position wir zwischen Anpassung und Widerstand, Resignation und Auflehnung, Wegschauen und Hinsehen wählen.

Wie diese kurzen Verweise auf zentrale Fragestellungen in Yelins Buch, das Monika Schmitz-Emans in einem der Aufsätze des vorliegenden Bandes detaillierter untersucht, deutlich machen sollten, spielen die Themen Migration und Krieg in *Irmina* eine wichtige Rolle. Die auf unserem Titelbild dargestellte Abschiedsszene am Kai besitzt vor diesem Hintergrund einen emblematischen Charakter für die erzählte Handlung des Bandes. Zugleich reflektiert sie über *Irmina* hinausgehend Themen und Motive, die in unserem Sammelband im Zusammenhang mit anderen graphischen Erzählungen zur Sprache kommen. Eine solche

Lesart wird dadurch möglich, dass Yelin uns erlaubt hat, die in ihrem ganzseitigen Panel mittig platzierte, auf Irmina verweisende Sprechblase »Ich komme wieder...« ebenso wie die Angabe »Portsmouth, April 1935« zu löschen. Diese Dekontextualisierung des Bildes führt zu einer neuen Semantisierung, die weiterführende Interpretationen zulässt. Das Panel steht dabei immer noch für *Irmina*, aber auch für sich selbst und damit für Botschaften abseits des narrativen Kontextes. Im Zusammenhang mit dem Titel dieses Bandes, *Krieg und Migration im Comic*, erlaubt die Bildsprache Yelins weiterführende Gedanken.

Ein erster Blick auf das Panel erfasst eine bedrückende Szenerie im Zeichen des Abschieds und der Abfahrt, denn eine graue Tristesse legt sich über das Bild, zu der neben dem gewählten Motiv die graphische Gestaltung in besonderem Maße beiträgt: markante dunkelgraue Bleistiftstriche und Schraffierungen sowie der Einsatz matter, düsterer Farben. Assoziationen an die prekäre Existenz von Fliehenden oder Verfolgten tun sich auf. Vor dem Hintergrund der dargestellten Zeit – die Kleidung der Personen verweist auf die dreißiger und vierziger Jahre – denkt der Betrachter an Migranten, die Europa Richtung Westen verlassen wollen oder müssen, an den Exodus der europäischen Juden oder die Flucht spanischer Republikaner während des Bürgerkrieges. Mit Ausnahme der beiden Figuren in der Mitte, die voneinander Abschied nehmen, sind die dargestellten Personen gesichtslos oder von hinten, anonymisiert, gezeichnet. Dicht gedrängt, in Alltagskleidung, warten sie auf den Zugang zum Schiff. Unter ihnen befinden sich auch Kinder und ältere Frauen. Alle Personen führen nur das Notwendigste mit sich, man sieht Rucksäcke, aber keine Gepäckstücke. Das Schiff, eine Heterotopie, die im Zusammenhang mit Flüchtenden in verschiedenen Beiträgen dieses Bandes Erwähnung findet, wird in Kürze abfahren, und die Schornsteine stoßen schon große Rauchschwaden aus, die wie eine finstere, unheilvolle Ahnung über dem Schiff schweben.

Zwar herrscht auf dem Panel der Eindruck von Düsternis vor, doch fällt auf, dass sich mit der graphischen Horizontalen, welche durch die Reling markiert wird, auch eine leichte Abstufung der Grautöne verbindet: Sind sie im Vorder- und Mittelgrund des Panels, im unteren Teil des Bildes, noch dunkler gewählt, so wirkt das Schiff im Hintergrund etwas heller gestaltet. Auch Teile der Wolken, die aus den Schornsteinen quellen und um sie herum wabern, sind im Bereich der Schornsteine in einem helleren, weißlichen Grau gezeichnet, das sich von der Finsternis über ihnen abhebt. Diese nuancierte Farbgebung insinuiert, dass sich für die Passagiere mit der Ankunft auf dem Schiff und der Abfahrt auch Hoffnung verbindet. Eine Person auf dem Schiff, die nahe des rechten Bildrandes platziert ist, winkt in Richtung der Wartenden. Eine Geste der Erleichterung oder lediglich der Versuch, Bekannte auf sich aufmerksam zu machen? Yelins Panel, so wird

deutlich, erlaubt viele Lesarten, und die Überfahrt birgt Gefahren, aber auch Chancen. Gefährlich erscheint allein schon der Übergang vom Kai zum Schiff über die zerbrechlich wirkende, sich unter der Last der Menschen durchbiegende Gangway. Das Bildmotiv vermittelt dem Betrachter einen Eindruck vom Prekären ihrer Situation. Die Metapher des Stegs veranschaulicht in diesem Zusammenhang die Schwellensituation, in der sich die dargestellten Personen befinden, er tritt als ambivalentes Sinnbild ihrer migratorischen Erfahrung und ihrer transitorischen Existenz in Erscheinung. Mit der Bewegung auf der Schwelle und dem Übergang in einen neuen Lebensraum verbinden sich Risiken, aber auch neue Perspektiven. Doch auch die vermeintliche Sicherheit des Schiffes kann sich innerhalb kürzester Zeit als trügerisch erweisen – möglicherweise warten Stürme auf die Reisenden, vielleicht auch der Tod. Was geht unter diesen Umständen in ihnen vor? Welche Ängste und Hoffnungen hegen sie? Yelins Panel gibt keine Antworten auf diese Fragen, vermittelt dem Betrachter jedoch einen Eindruck von den Unwägbarkeiten eines langen, möglicherweise gefährlichen Weges mit ungewissem Ziel – eine bedrückende Erfahrung, die viele Migranten angesichts des Unbekannten, zu dem sie aufbrechen, teilen.

Zum Abschluss dieses Vorwortes möchten wir im Namen von icon Düsseldorf der Anton-Betz-Stiftung der Rheinischen Post sowie dem Dekan der Philosophischen Fakultät, Prof. Dr. Achim Landwehr, für die jeweils anteilige Übernahme der Druckkosten ganz herzlich danken. Zu danken ist ebenfalls den ebenso kompetenten wie unermüdlichen Hilfskräften und Mitarbeiterinnen der Abteilung Romanistik V. Leonie Blume, Christina Grieb und Ann Kristin Siegers haben mit ihrer sorgfältigen und zuverlässigen Korrekturarbeit sowie der Erstellung des Layouts zum Erscheinen von *Krieg und Migration im Comic* maßgeblich beigetragen.

Das Kriegskind Comic

Andreas Platthaus

Wenn von Migration und Krieg in graphischen Erzählungen die Rede ist, geht der Blick naturgemäß auf das Inhaltliche. Und die Beispiele für beide Themen sind Legion: Man denke bei Migration nur an Art Spiegelmans *Maus* (1980) und Marjane Satrapis gezeichnete Autobiographie *Persepolis* (2000), um zwei in der Comic-Historiographie epochemachende Werke zu nennen. Oder, um ein jüngeres und deutsches Beispiel zu wählen, auch an Sheree Domingos *Ferngespräch* (2019). Und beim Krieg kommen unvermeidlich Autoren wie Jacques Tardi, Zeina Abirached oder Shigeru Mizuki in den Sinn, aber auch da sei mit Arne Jyschs *Wave and Smile* (2012) über einen Bundeswehrsoldaten im Afghanistan-Einsatz ein aktuelles hiesiges Beispiel genannt. Wobei diese Auswahl im Rahmen ›graphischer Erzählungen‹ nur Comics berücksichtigt, obwohl genauso gut auch Bilderbücher wie Isabel Minhós Martins und Bernardo P. Carvalhos *Hier kommt keiner durch!* (2016) über die Abschottung von Grenzen gegen Migrationsbewegungen oder Claude K. Dubois' mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnetes *Akim rennt* (2013) über die Erlebnisse eines Kindes im Krieg berücksichtigt werden könnten. Doch die meist für eine kindliche Leserschaft gedachten Bilderbücher sind durch ihren beschränkten Umfang weniger gut geeignet, den komplexen (und grausamen) Aspekten von Migration und Krieg gerecht zu werden. So verdienstvoll die Bemühungen um eine kindgerechte Erklärung dieser Phänomene auch sind – gerade angesichts der Erfahrungen von Kindern als Leidtragenden in den jeweiligen Situationen –, so wenig können und wollen sie im Regelfall zeithistorisch oder psychologisch umfassend erzählen. Ausnahmen bestätigen auch da die Regel: Shaun Tans *The Arrival* (2006) ist nicht umsonst ein in diesem Buch häufig genanntes Beispiel. Dessen Stärke aber just darin liegt, sich die Erzählweise des Comic derart zunutze zu machen, dass dieses Werk eines Bilderbuchautors viel eher als Graphic Novel wahrgenommen und vermarktet wird. Auch dieser Aufsatz widmet sich allein dem Comic, weil er ›graphische Erzählung‹ als ein deutsches Synonym für die Bezeichnung ›Graphic Novel‹ versteht,

das zugleich über die Vermeidung der Rede vom Roman (*novel*) die Beschränktheit des englischen Begriffs vermeidet, die im angelsächsischen Sprachraum längst auch Genres wie *Graphic Journalism* oder *Graphic Memoir* hat entstehen lassen, während hierzulande alles, was man als anspruchsvolle Comics ausweisen möchte, von Verlagen, Buchhandel und Kritik unter dem marketingtechnisch so erfolgreichen Schlagwort subsumiert wird. Dieser Aufsatz wird sich aber anders als die anderen im vorliegenden Band nicht vorrangig mit inhaltlichen Fragen beschäftigen, sondern mit comic-historischen. Genauer gesagt wird er in seinem ersten Teil betrachten, wie vor allem der Krieg (aber auch Migration) die Entstehung des Comic als Erzählform geprägt haben. Der zweite Teil widmet sich dann zwei Beispielen eines Comic und einer ›graphischen Erzählung‹, die gerade kein Comic ist, die den Zusammenhang von Krieg und Migration besonders eindrucksvoll verdeutlichen.

I.

Der Comic ist ein Kriegskind in vielerlei Hinsicht. Als er in den Vereinigten Staaten seinen Siegeszug antrat, war die Nation noch immer gespalten durch die Folgen des dreißig Jahre zurückliegenden Bürgerkriegs. Die *Reconstruction*, das von der Regierung in Washington als Wiederbelebung der zerstörten Infrastruktur des Südens ausgegebene politische Programm, das aber vor allem ein auf Versöhnung ausgerichtetes Wiederbelebungsprojekt der amerikanischen Unions-Psychologie war, fand ihr Ende erst durch einen weiteren Krieg: den gegen Spanien im Jahr 1898, mit dem sich die Vereinigten Staaten erstmals als militärischer Akteur auf die Weltbühne begaben und damit durch außenpolitische Ablenkung die innenpolitischen Gräben überbrückten, wenn auch nicht zuschütteten. Die amerikanische Presse hatte diesen Krieg herbeigeschrieben, und es waren gerade die besonders chauvinistischen Massenblätter in New York, die konkurrierenden Tageszeitungen *World* und *Morning Journal*, in denen der Kampf um die Leser nicht nur mit solchem Kriegsgeschrei, sondern auch mit Bildergeschichten ausgetragen wurde. Im Gegensatz zu den Karikaturen polarisierte diese neue Form der Cartoons aber nicht durch Meinungsmache, sondern bemühte sich um Ablenkung durch ihren humoristischen Inhalt, der ihr schließlich auch die Bezeichnung ›Comic‹ einbrachte.

Comics waren jedoch publizistisch durchaus ernst zu nehmen; nichts war in den letzten Jahren des neunzehnten und den ersten des zwanzigsten Jahrhunderts derart ausschlaggebend für den Absatz der Boulevardblätter. Selbst deren herabsetzende englische Sammelbezeichnung *Yellow Press* verdankte sich der damals

neuen Bilder-Sensation: In der *New York World* hatte 1895 Richard F. Outcaults *Yellow Kid* debütiert, die erste allgemein als Comic anerkannte Serie, und ein Jahr später war sie schon zum *Journal* abgeworben worden, weil sie so erfolgreich war, und auf diese Weise hatten beide Zeitungen dank des *Yellow Kid* ihren Namen weg und mit ihnen gleich das ganze sensationslüsterne Pressegenre. Die Beliebtheit von Outcaults Pionierserie verdankte sich im Wesentlichen der Wirklichkeitsnähe ihrer wimmelbildartigen ganzseitigen Einzelzeichnungen, in denen die zahlreichen Akteure eine ärmliche Hinterhofszenerie bevölkern und miteinander in all den Zungen sprechen, die auch in New York täglich zu hören waren: Ihr Englisch ist ein durch die jeweiligen Herkunftssprachen der Zuwanderer geprägtes Kauderwelsch, das die Grundlage für den Wortwitz auch der meisten anderen frühen Comics bot, selbst wenn niemals wieder eine solche Akzentvielfalt wie im *Yellow Kid* geboten wurde.

Deshalb ist der Comic auch ein Migrationskind, und diese Herkunft ist weitaus häufiger betont worden als seine Abstammung aus dem Krieg. Sie war auch offensichtlicher, nicht nur in sprachlicher Hinsicht, sondern auch weil die meisten Zeichner der neuen Erzählform erst in zweiter Generation Amerikaner waren oder gar selbst frisch ins Land gekommen waren und die Humortraditionen der Heimatländer ihrer Familien mitgebracht hatten, die dann in ihre Arbeit einfließen. Doch diese dem Comic immer wieder gern nachgesagte völkerverbindende Tradition wird ergänzt durch eine mindestens ebenso prägende manichäische Weltansicht, die ihren grundlegenden Kontrast von Gut und Böse aus der politischen Situation der Entstehungszeit herleitet.

Dazu muss man auf dem Zeitstrahl der Comic-Entwicklung weiter voranschreiten, hin zu dem Punkt, wo die Zeitungs-Comics als bestimmende Publikationsform abgelöst werden durch ein neues Vertriebsphänomen: das Comic-Heft. Das verdankte sich der Etablierung eines neuen Figurentyps, des amerikanischen Superhelden. Und nirgendwo sonst ist die Dichotomie von Gut und Böse derart ausgeprägt deutlich geworden wie in diesen Geschichten. Ihre Durchsetzung als seitdem kommerziell bestimmendes erzählerisches Genre in den Vereinigten Staaten erfolgte im Zweiten Weltkrieg. Überwiegend von jüdischen Autoren geschaffen, zog dieser neue Typ von Hauptfiguren ganz buchstäblich gegen faschistische Ideologie und Imperialismus in den Krieg – viele Superhelden der frühen vierziger Jahre kämpften gegen Schurken, die kaum verbrämte Züge von Deutschen und Japanern trugen. Und als zwanzig Jahre später der Kalte Krieg zwischen Ost und West seinen Höhepunkt erlebte, wandelte sich das gängige Superheldenbild zwar hin zu einer traumatisierten Persönlichkeit, wie sie durch die sogenannte ›Marvel-Revolution‹ und deren wichtigste Protagonisten Stan Lee und Jack Kirby propagiert wurde, aber nun wurde der Krieg ins Innere der Figuren verlegt, und somit

knüpfte man wieder an die allerfrüheste Prägung der Erzählform an: Es herrschte abermals Bürgerkrieg, diesmal aber in der Psyche der Figuren. Ihm sind die Superhelden bis heute nicht wieder entkommen. Dass eine der erfolgreichsten jüngeren Marvel-Heftserien *Civil War* heißt und diesen Titel auch an eine der kasentragenden Verfilmungen des *Marvel Cinematic Universe* weitergereicht hat (den zweiten *Captain America*-Film von 2016) ist nur konsequent.

Aber man muss gar nicht in den Vereinigten Staaten verweilen, um zu beschreiben, wie Krieg die Entwicklungslinien des Comic bestimmt hat. Comic-historisch geschah das am eindrucksvollsten in Japan, dem Land, dessen Kultur heute wie keine andere durch Comics geprägt ist, auch wenn sie dort die Bezeichnung Manga tragen. Wobei dieses Wort allein den einheimischen Geschichten vorbehalten ist – eine chauvinistische Trennung, die ihre Ursache in der Herausbildung der japanischen Comic-Tradition nach 1945 hat, dem Jahr der Niederlage des Landes. Zuvor hatte es dort natürlich auch schon Bildergeschichten gegeben, aber genau wie in Deutschland war die einheimische illustrative Tradition zu stark gewesen, als dass die neue aus Amerika stammende (und in der nationalistischen Propaganda entsprechend negativ konnotierte) Erzählform sich hätte durchsetzen können. Das erfolgte erst nach der Kapitulation, als in einer Art von kultureller Kompensation alles Amerikanische nun von den Geschlagenen umarmt wurde, was zuvor arrogant als minderwertig abgetan worden war – auch dies ein Phänomen, das in Japan und Deutschland gleichermaßen zu beobachten war. Doch in Japan knüpften die amerikanischen Comics an eine fruchtbarere Tradition an: die Bildmächtigkeit der dortigen Kultur. Mit dem Erfolg des jungen Osamu Tezuka, der Geschichten im graphischen Stil von Walt Disney-Comics zeichnete, aber eine Erzählweise betrieb, die originär japanisch blieb, entwickelte sich eine ganze Industrie, die einerseits das Bedürfnis nach Comics befriedigte, andererseits aber statt auf Importe aus Amerika (wie sie in Deutschland erfolgten) auf Eigenproduktionen setzte, deren Besonderheit auch durch die Sammelbezeichnung ›Manga‹ betont wurde – ein Begriff, den kein Geringerer als Katsushika Hokusai, der bedeutendste japanische Künstler überhaupt, im frühen neunzehnten Jahrhundert für seine publizierten Skizzenhefte geprägt hatte. Natürlich gibt es auch importierte Comics in Japan, doch sie werden nicht Manga genannt, sondern bleiben Comics. Darin liegt eine sprachliche Abwertung, die es ähnlich auch in Frankreich gibt, wo zumindest amerikanische Superheldengeschichten auch nicht als *bandes dessinées* bezeichnet werden, sondern mit dem englischen Lehnwort als *comics*. Man mag darin eine harmlose Form des Kulturkriegs sehen.

In Westdeutschland lief man dagegen nach 1945 ohne jeden Vorbehalt zu den amerikanischen Comics über, wobei die ersten importierten Superhelden-Serien erfolglos blieben. Dafür war der Erfolg der seit 1951 auf Deutsch erscheinenden

Disney-Heftreihe *Micky Maus* hierzulande beispiellos, und auch wenn es Versuche einheimischer Produktionen wie *Fix & Foxi* oder die Groschenheftchen des Zeichners Hansrudi Wäscher gab, wurde das große Geschäft doch mit Importen gemacht: Nach *Micky Maus*, die zwei Jahrzehnte lang nahezu allein das Comic-Geschäft bestimmte, kam *Asterix* und damit ein Boom der Übersetzung von französischsprachigen Serien. In der DDR dagegen diskreditierte man die westliche Comic-Produktion als Propaganda für das kapitalistische System und etablierte nach dem Schock des Volksaufstands vom 17. Juni 1953 eine eigenständige ›Bilderheft‹-Kultur, die ihren markantesten Ausdruck im *Mosaik* von Hannes Hegen fand. Die SED begriff Comics als Waffe im Kalten Krieg, und so verdankt sich eine der größten deutschsprachigen Erfolgsgeschichten in diesem Metier der Systemkonkurrenz – *Mosaik* erscheint heute noch. Nach 1989 entwickelte sich dann auch in Westdeutschland, nicht zuletzt angeregt durch junge ostdeutsche Künstler wie Anke Feuchtenberger, ATAK oder Henning Wagenbreth, eine lebendige einheimische Comic-Szene, die seitdem zahlreiche erfolgreiche Autoren hervorgebracht hat. Hier kann man im Hinblick auf das vorangegangene Ende des Kalten Kriegs endlich einmal von einer Friedensdividende für den Comic sprechen.

Überhaupt öffnete sich vor drei Jahrzehnten die Welt nicht nur politisch. Der kulturelle Austausch wuchs gleichermaßen. In den neunziger Jahren begann der internationale Siegeszug der Manga, der aber auch als Folge eines Konflikts betrachtet werden kann: zwischen Generationen. Das ehemals subversive Phänomen einer Comic-Lektüre, die vom jungen Publikum gegen seine bornierten Eltern durchgesetzt werden musste, war in dem Moment obsolet, als die Jugendlichen selbst erwachsen und zu Eltern wurden, die ihren Kindern das Lesen von Comics selbstverständlich zubilligten, ja schlimmer noch: sie selbst weiter lasen. Gerade der rebellische Reiz von Comic-Lektüre entfiel nun, bis die Entdeckung von Manga als eine Erzählform, die andere graphische und inhaltliche Codes aufwies, wieder die Verstörung der Älteren zurückbrachte, die zuvor jahrzehntelang ausschlaggebend für den Erfolg bei Jugendlichen gewesen war – man denke auch an den Siegeszug der Underground-Comics in den späten sechziger Jahren im Zuge der sogenannten ›Gegenkultur‹. Wer mit westlichen Comics aufgewachsen war, der hatte nur in den seltensten Fällen Verständnis für die Erzählweise von Manga, und der resultierende Widerstand gegen deren Lektüre ermöglichte genau das für Jugendliche attraktive Distinktionsmerkmal.

II.

Viele Migrationsbewegungen sind Folge von Krieg, und in den Comics zum Thema schlägt sich das nieder. Man denke nur an die beiden ganz zu Beginn genannten Beispiele für eindrucksvolle individuelle Migrationsschicksale, Art Spiegelmans *Maus* und Marjane Satrapis *Persepolis* – sowohl die Einwanderung der polnischen Juden Anja und Vladek Spiegelman in die Vereinigten Staaten als auch die Erfahrungen von Marjane Satrapi als iranischer Flüchtling in Westeuropa hatten ihre Ursachen im Krieg: dem Vernichtungskrieg der Deutschen in Polen, der die Shoah ermöglichte, und dem ersten Golfkrieg zwischen Iran und Irak in den achtziger Jahren. Die Spiegelmans konnten sich als Überlebende von Auschwitz keine Zukunft in einem Europa vorstellen, dessen jüdische Bevölkerung zu großen Teilen (darunter die meisten eigenen Angehörigen) ermordet worden war, und Marjane Satrapi wurde als Teenagerin von ihrer Familie nach Europa geschickt, damit sie in einer vom Krieg unbeschwerten Umgebung leben konnte. Es handelt sich dabei also jeweils um Beispiele für individuelle Schicksale aus Opfersicht, um Menschen, die vom Krieg zur Emigration gezwungen wurden, ohne dass sie selbst aktiv Krieg geführt hätten. Wobei Vladek Spiegelmans kurze Zeit als polnischer Soldat in der Anfangsphase des Zweiten Weltkriegs eine von der Rezeption meist vernachlässigte Episode in *Maus* darstellt, die aber keinesfalls geeignet ist, ihn als begeisterten oder gar erfolgreichen Krieger zu charakterisieren. »Warum soll ich jemanden erschießen?«, fragte er sich selbst im Schützengraben, bevor er genau das dann doch tat. Aber die Bilder des sterbenden deutschen Soldaten, den Vladek Spiegelman tötete, haben ihn nie mehr verlassen, und dass diese Erinnerung durch die in den Vernichtungslagern erlittenen Traumata nicht ausgelöscht oder zumindest überlagert worden war, ist eines der eindrucksvollsten psychologischen Details in *Maus*.

Seltener, aber nicht weniger eindrucksvoll sind die Beispiele von graphischen Erzählungen, die sich der Migration von siegreichen Kriegsteilnehmern widmen. Das berühmteste ist kein Comic, wird aber immer wieder genannt, wenn es um dessen kunsthistorische Vorläufer geht: der Teppich von Bayeux. Er dokumentiert die Vorgeschichte und den Ablauf der Eroberung Englands durch das Heer des Normannenherzogs Wilhelm im Jahr 1066 und entstand mutmaßlich noch zu Lebzeiten dieses Herrschers. Die Unterwerfung der Engländer durch die französischen Invasoren ist ein selten als Migrationsgeschichte gewürdigtes Ereignis, weil der Fokus der Forschung auf erzwungener Migration liegt, aber durch die Einwanderung von zehntausenden Familien aus der Normandie, die fortan die neue Oberschicht in England bildeten, wurde das zuvor angelsächsisch-keltisch geprägte Königreich grundlegend verändert. Der Teppich von Bayeux macht den Beginn

dieser Migration anschaulich, und er betont die Unterschiede zwischen beiden Volksgruppen durch physiognomische und modische Merkmale. Als zeitgenössische Quelle für die Erschließung der damaligen Lebenswelt dies- und jenseits des Ärmelkanals ist er deshalb von überragender Bedeutung, aber zugleich entwickelten die anonymen Stickerinnen (man vermutet vor allem das Werk von Frauen, wenn auch wohl nach von Männern gezeichneten Vorlagen) eine graphische Sprache, die in Dramaturgie, Figurencharakterisierung und Bild-Text-Verschrankung vieles von dem um mehr als achthundert Jahre vorwegnimmt, was dann die Erzählprinzipien des Comic ausmachen sollte.

Schließlich soll ein Comic vorgestellt werden, der eine Sonderrolle im zeitgenössischen graphischen Erzählen von Krieg und Migration einnimmt. Der 1964 geborene französische Comic-Zeichner Emmanuel Guibert freundete sich 1994 mit dem damals fast siebzehnjährigen Alan Ingram Cope an. Cope lebte seit Jahrzehnten in Frankreich, aber zum ersten Mal war er als junger amerikanischer Soldat nach Europa gekommen, kurz vor dem Ende des Zweiten Weltkriegs, den er nur noch als seltsames Schauspiel erlebte, auf das er sich in seiner amerikanischen Kaserne zwei Jahre lang umsonst vorbereitet hatte, denn es kam alles anders als gedacht. Cope landete 1945 im bereits befreiten Frankreich, rückte dann kampfflos mit den amerikanischen Truppen durch das besiegte Deutschland in die Tschechoslowakei vor, aus der man sich abermals kampfflos zurückziehen musste, weil das Abkommen von Jalta dieses Land der sowjetischen Einflussphäre zugeschlagen hatte. Für den jungen Mann aus Kalifornien war der Militäreinsatz in Europa der erste Blick in die Welt, und er verliebte sich in den alten Kontinent, sodass er nach seiner Rückkehr in die Vereinigten Staaten dort nicht mehr lange blieb, sondern nach nur wenigen Monaten dauerhaft nach Frankreich übersiedelte – wieder die Migration eines Siegers.

Guibert zeichnete die Erinnerungen seines Freundes an dessen Leben auf, zunächst auf Audiokassetten und dann in drei Comic-Bänden unter dem Titel *La Guerre d'Alan*, die aber erst nach Copes Tod im Jahr 1999 erschienen. Darin integriert Guibert historische Fotos und persönliche Dokumente in seine Comic-Panels und schuf damit eine neue Ästhetik, die er selbst in seinem wiederum dreibändigen Nachfolgeprojekt *Der Fotograf* (2003; *Le Photographe*) über eine klandestine Mission der Hilfsorganisation Ärzte ohne Grenzen im sowjetisch besetzten Afghanistan (auch dies also ein Kriegs-Comic) zur Vollendung brachte, und die zahlreiche Comic-Zeichner auf der ganzen Welt inspirierte, zuletzt die Deutschamerikanerin Nora Krug in ihrem Band *Heimat* (2018), der sowohl vom Leben ihrer badischen Familie in ›Drittem Reich‹ und Zweitem Weltkrieg erzählt als auch vom eigenen Leben in der neuen amerikanischen Heimat – auch dies eine graphische Erzählung, die Krieg und Migration zugleich thematisiert. Inhaltlich

aber ist *La Guerre d'Alan* ohne jede Konkurrenz, denn das von Guibert darin gezeichnete Bild des Zweiten Weltkriegs und der Nachkriegszeit ist gerade in deren Unspektakularität höchst ungewöhnlich; man bekommt ein Gefühl für eine noch immer kriegsbedingte Normalität, die hier ohne jede graphische Opulenz als sachliche Bilddokumentation präsentiert wird. In zwei erst viel später nachgereichten Comics mit kalifornischen Jugenderlebnissen von Alan Ingram Cope (*L'Enfance d'Alan*, 2012 und *Martha & Alan*, 2016) zeichnet Guibert dann weitaus aufwendiger, setzt Farbe ein und variiert die Seitenarchitektur viel stärker als in der ursprünglichen Trilogie. Die Friedenszeiten der zwanziger und dreißiger Jahre, in denen es für den jungen Alan undenkbar gewesen war, jemals woanders hinzuziehen, kommen in detailreich und realistisch gezeichneten Bildern daher, während die Konfrontation des Soldaten mit der europäischen Fremde in stilisierten Panels stattfindet, deren Figuren wie aus Ausschneidebögen entnommen zu sein scheinen. Die befremdende Wirkung von Krieg und Migration wird in *La Guerre d'Alan* überdeutlich – und anschaulicher als in all den Kriegs- und Migrations-Comics, die ihr Heil in abenteuerlichen Erzählungen suchen. Die Normalität des Alan Ingram Cope ist das Verstörende an Emmanuel Guiberts Comics. Und das ist es denn auch, die Verstörung, die das gemeinsame Element aller gelungenen Erzählungen über Krieg und Migration ausmacht – egal ob graphisch oder schriftlich oder filmisch. Denn verstörend sind beide Ereignisse, zumindest für die Opfer und manchmal nicht nur für sie.