

Historische Sozialkunde

Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung

2/2016

Gepriesen seien die neuen Götter,
Asterix, Dagobert, Batman und Co



Comics und Alte Geschichte Versuch einer Kontextualisierung

VGS

Verein für Geschichte und Sozialkunde
46. Jg./Nr. 2
April-Juni 2016

AU ISSN 004-1618

Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung. Zeitschrift für Lehrerfortbildung. Inhaber, Herausgeber, Redaktion: Verein für Geschichte und Sozialkunde (VGS) in Kooperation mit dem Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien, Universitätsring 1, 1010 Wien.

Chefredaktion: Eduard Fuchs/Andrea Schnöller (Wien)

Fachdidaktik: Zentrale Arbeitsstelle für Geschichtsdidaktik und Politische Bildung, FB Geschichte/ Universität Salzburg, Rudolfskai 42, 5020 Salzburg (christoph.kuehberger@sbg.ac.at)



Preise Jahresabonnement € 17,- (Studenten € 12,50), Einzelheft € 6,-, Sondernummer € 7,- zuzügl. Porto.

Bankverbindungen: Raiffeisenbank Oberes Waldviertel eGen IBAN AT21 3241 5000 02424570, BIC RLNWATWWOWS

Herausgeber (Bestelladresse):

Verein für Geschichte und Sozialkunde, c/o Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien, Universitätsring 1, A-1010 Wien

Tel.: +43-1-4277/41330 (41301), Fax: +43-1-4277/9413

Aboverwaltung: +43-1-4277/41330 (Marianne Oppel)

E-mail: vgs.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at

<http://vgs.univie.ac.at>

Trotz intensiver Bemühungen konnten nicht alle Inhaber von Text- und Bildrechten ausfindig gemacht werden. Für entsprechende Hinweise ist der Verein für Geschichte und Sozialkunde dankbar. Sollten Urheberrechte verletzt worden sein, werden wir diese nach Anmeldung berechtigter Ansprüche abgeltet.

Titelbild:

Wandbild des Malers der Grabkammer des Ramose, Theben (ca. 1411–1375 v. Chr.). Bildquelle: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/Maler_der_Grabkammer_des_Ramose_001.jpg (bearbeiteter Ausschnitt)

Heftredaktion: Wolfgang Hameter

Layout/Satz: Marianne Oppel

AutorInnen:

Stefan Brenne, Dr., Promotion in Alter Geschichte in Tübingen, seit 2005 Leitung der medienpädagogischen Arbeitsstelle, FB 04 der Justus-Liebig-Universität Gießen.

Lilia Diamantopoulou, Dr., Universitätsassistentin am Institut für Byzantinistik und Neogräzistik der Universität Wien. Forschungsschwerpunkte unter anderem: Visuelle und konkrete Poesie, Intermedialität und intersemiotische Übersetzung.

Wolfgang Hameter, Dr., Assistenzprofessor am Institut für Alte Geschichte der Universität Wien, seit 2007 Studienprogrammleiter Altertumswissenschaften. Forschungsschwerpunkte: Chronologie und Kalenderwesen, Rezeptionsgeschichte.

Antje Kuhle, M.A., wissenschaftliche Mitarbeiterin am Althistorischen Seminar der Universität Göttingen. Forschungsschwerpunkte: Mythosforschung, Transfergeschichte, Ideengeschichte, Geschlechtergeschichte.

Oliver Näpel, Studienrat im Hochschuldienst, Institut für Didaktik der Geschichte, Historisches Seminar, WWU Münster.

Die wissenschaftliche Redaktion der „Historischen Sozialkunde“ wird auch im Jahr 2016 durch eine Förderung der Magistratsabteilung 7, Gruppe Wissenschaft, unterstützt.

Stadt  Wien 

Erscheinungsort Wien, Verlagspostamt 1010 Wien, Plus.Zeitung 06Z036815P

Inhaltsverzeichnis

- Wolfgang Hameter*
2 Editorial
- Stefan Brenne*
4 Ente, Maus und Altertum
Lernen mit Micky Maus? – Schätze aus der Vergangenheit – Reisen in die Vergangenheit – Bild und Vorbild – Antike Gebäude – Kunstwerke – Schrift und Sprache – Spaß mit dem Wissen über die Vergangenheit – Manchmal ...
- Antje Kuhle*
13 Iolaos und Batman – Greise Helden?
Warum Comics und antike Tragödien so gut zusammenpassen – Alte Menschen - Ein Problem der Gesellschaft? – Iolaos und Batman
- Wolfgang Hameter*
20 Antikenbezug bei ausgewählten Superheldencomics von Alan Moore
- Lilia Diamantopoulou*
26 Illustrierte Klassiker
„Die spannendsten Geschichten der Weltliteratur“ – in der griechischen Version
- Fachdidaktik**
- Oliver Näpel*
33 Geschichtskultur, Comics, Geschichtsunterricht

Weiteres Material zu diesem Thema finden Sie auf unserer Homepage:
http://vgs.univie.ac.at/TCgi/TCgi.cgi?target=home&P_KatSub=13&B=196

Editorial

Wolfgang Hameter

Alte Geschichte und Comics in der Schule und an der Universität? Wie und in welcher Form wird mit diesem Medium im Bildungsbetrieb umgegangen, welche Möglichkeiten bieten sich? Diesen Fragen versucht sich unser Heft zu nähern.

Comics werden auch heute – vor allem im deutschsprachigen Raum – immer noch als eine Kunstform verstanden, die hauptsächlich von Kindern und einigen wenigen „Freaks“ gelesen wird. In letzter Zeit versucht man vermehrt, dieses Medium durch ‚ernste‘ Themen wie „Der Mann ohne Eigenschaften“ (Mahler 2013) oder Berichte über aktuelle Kriege (Sacco 2015), bzw. durch den Begriff *graphic novel* einem größeren Publikum als anspruchsvolle literarisch/visuelle Gattung näherzubringen. In Österreich existiert erst seit dem 24.9.2014 ein Comicblog in einer Tageszeitung (<http://derstandard.at/2000005714548/Evolution-im-Comic-Format>). Dennoch werden Comics weiterhin am häufigsten mit sogenannten *fummies*, wie z.B. Donald Duck, Mickey Mouse, aber auch Asterix, der in Europa einen Sonderstatus hat und zu den bestverkauften Comics zählt, oder mit Superheldencomics assoziiert.

Jeder kennt Donald Duck und Mickey Mouse und ihre Welt(en). Seit den 1930er Jahren erscheinen bis heute Comic-Hefte mit den Geschichten dieser Helden. Viele davon spielen in der Vergangenheit oder greifen Motive aus der Antike auf. Der Beitrag von Stefan Brenne bringt eine gut aufbereitete Einführung in alle unser Thema betreffenden Aspekte. Zusätzlich findet sich im Anhang eine übersichtliche Liste aller Geschichten mit Antikenbezug, mit kurzen Inhaltsangaben und bibliographischen Hinweisen. Dies eignet sich besonders gut durch die übersichtliche Gliederung als rasche Nachschlagmöglichkeit für jedes relevante Thema.

Es ist eigentlich sehr naheliegend, Superhelden mit antiken Helden in Verbindung zu setzen. Die wissenschaftliche Auseinander-

setzung in diesem Bereich befindet sich aber erst in den Anfängen.

Die Superhelden stehen, chronologisch gesehen, am Anfang der Tradition der Comic-Hefte (*comic books*). Davor erschienen Comics hauptsächlich als *comic strips* in Zeitungen; meist auf eigenen Seiten oder als Sonntagsbeilagen. Diese Comic-Hefte variieren im Umfang von 16 bis 64 Seiten und enthalten mehrere Geschichten, die häufig als Fortsetzungsgeschichten zum Kauf des nächsten Heftes anregen sollen. Seit den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts ist dies bis heute die Form, in der die meisten Comics erscheinen. Im Juni 1938 erschien im Heft Action Comics 1 die erste Geschichte von Superman von Jerry Siegel (1914–1996) und Joe Shuster (1914–1992). Dies wird als der Beginn der Superheldencomics allgemein angesehen. Bei der Konzeption des ersten Superhelden standen für Jerry Siegel (natürlich) auch antike Vorbilder wie Herkules und Samson Pate. Superman selbst hat im Laufe seiner Geschichte wenig mit antiken Elementen zu tun. Ganz anders Wonder Woman, die 1941 zum ersten Mal auftrat. Sie ist als Tochter der Amazonenkönigin Hippolyta eine echte antike Amazonin und in allen Geschichten werden immer wieder Elemente der griechisch-römischen Mythologie verwendet. Eine ausführliche Analyse von Wonder Woman im Kontext der Antikenrezeption ist ein großes Desiderat.

1939 erfolgte der erste Auftritt Batmans in Detective Comics 27. Er ist wohl neben Superman der bekannteste Superheld in den Comics. Obwohl ursprünglich als Detektiv konzipiert, wurden er und seine Gegner im Laufe der Zeit zwar immer fantastischer, Reisen in die Vergangenheit und in die Antike waren aber nur durch Hypnose möglich. Diese wenigen Geschichten warten noch auf eine Analyse im Bereich der Antikenrezeption.

Das Jahr 1986 markiert einen Meilenstein in der Comicgeschichte. Drei außergewöhnliche Comicgeschichten erschienen in diesem Jahr. Als erstes zu nennen ist „Maus. Die Geschichte eines Überlebenden“ von Art Spiegelmann, die in einer teilweise autobiographischen Geschichte den Holocaust und seine Überlebenden behandelt. Besonders bemerkenswert ist die graphische Darstellung der Protagonisten als Tiere. Juden werden als Mäuse, die Deutschen als Katzen, die Franzosen als Frösche usw. dargestellt.

Neben diesem zeitgeschichtlich bewegenden und beeinflussenden Comic erschienen

noch zwei Superheldencomics, die in unserem Heft behandelt werden.

Mit der „Rückkehr des Dunklen Ritters“ von Frank Miller setzte ein bis heute andauernder Batman-Boom ein, der sich auch in diversen Verfilmungen äußert (aktueller Film „Batman v Superman: Dawn of Justice“, 2016). In diesem Comic wird Batman zum ersten Mal als alter Mann gezeigt. Antje Kuhle nimmt diese Darstellung zum Ausgang ihrer vergleichenden Untersuchung des alternden Helden in der griechischen Tragödie und im Comic von Frank Miller. Hier wird der Versuch unternommen, gesellschaftliche Muster in der antiken und der modernen Literatur zu vergleichen. Kuhle gelingt es zu zeigen, dass man im Comic nicht unbedingt Antike darstellen muss, um über antike Konzepte nachdenken zu können.

Der dritte Comic des Jahres 1986 war „Watchmen“ von Alan Moore. Moore gilt als der (wahrscheinlich) beste, lebende Comicautor. Mit Watchmen gelang ihm der endgültige Durchbruch. Dieser Comic steht in einer Reihe von Versuchen Moores, das Superheldengenre zu dekonstruieren. Die wichtigsten Comics in dieser Reihe sind: Marvelman/Miraclemann, Watchmen und Promethea. Wolfgang Hameter geht in seinem Beitrag auf Antikenbezüge in diesen drei Comics ein. Nach einigen Angaben zum Leben Alan Moores wird gezeigt, dass Moore in diesen Comics immer wieder auch auf Elemente antiker Mythologie und Geschichte und deren moderner Rezeption zurückgreift. Man kann dabei eine Entwicklung in der Verwendung der Bezüge sowohl im Verhältnis zur Geschichte der einzelnen Comics als auch zur Biografie von Alan Moore erkennen.

Lilia Diamantopoulou führt uns in der letzten Abhandlung zu einem Konzept aus dem Jahr 1941: Weltliteratur via Comics der Jugend nahe zu bringen. Bis heute erscheinen in unregelmäßigen Abständen Hefte dieser Reihe mit den Adaptierungen von berühmten Romanen wie z.B. „Alice im Wunderland“

(Illustrierte Klassiker 59, 1995) oder historischen Themen wie „Der Kampf um Salamis“ (Illustrierte Klassiker 194, 2001). Diamantopoulou widmet sich der Reihe „Illustrierte Klassiker“, die im modernen Griechenland veröffentlicht wurden. Hier wurden neben Heften mit Bearbeitungen antiker Texte auch mittelalterliche und frühneuzeitliche Geschichten publiziert. Alle Texte der Comics wurden in der einfachen Volkssprache, Dimotiki, veröffentlicht und trugen dadurch zur neuen Identitätsfindung der Griechen im 20. Jahrhundert bei.

In Schulbüchern fanden sich schon immer Cartoons (Einbildwitze, häufig auch mit Sprechblasen), die auf lustige und pointierte Art und Weise das allgemeine Thema auflockern sollten. Erst in letzter Zeit gibt es eigene Schulunterlagen zur Integration von Comics im Unterricht. Der Fachdidaktik-Beitrag von Oliver Näpel bietet, nach einigen grundlegenden Bemerkungen zum Wesen des Comic an sich, eine kompetenzorientierte Anleitung zum ausführlichen Einsatz von Comics im Bereich der Alten Geschichte in der Schule. Seine Beispiele sind Walt Disney Comics, Asterix und die weniger bekannte franco-belgische Comic-Serie „Alix“. Alix ist ein gallischer Junge, der im Auftrag Caesars durch die antike Mittelmeerwelt reist und viele, auch phantastische Abenteuer erlebt. Dieser Comic entstand 1948, das letzte, aktuelle Album erschien 2015. Näpel bietet nun im Rahmen dieser Comics Aufgaben für SchülerInnen an, die sich mit den Intentionen des Autors, sowie den realistischen oder nicht-realistischen Umsetzungsversuchen mit der Antike auseinandersetzen.

Diese sehr unterschiedlichen Beiträge sollen zeigen, wie vielfältig die Rezeption antiken Denkens und antiker Geschichte im modernen Comic ist. Die zitierte Literatur weist zwar daraufhin, dass bereits ein Anfang in diesem Bereich gemacht wurde. Dennoch ist noch viel zu tun und dies sollte schon in der Schule gefördert werden.

Ente, Maus und Altertum

Lernen mit Micky Maus?

Disney-Comics sind keine Lehrbücher, sicherlich nicht! Aber man darf nicht unterschätzen, was sie – gewollt oder ungewollt – ganz beiläufig an Allgemeinbildung vermitteln. Schließlich sind auch die Disney-Autoren ständig auf der Suche nach Ideen und machen Anleihen in Kunst und Geschichte, Märchen, Epen und Romanen, Schauspielen und Filmen.

Sobald die Geschichten die Gegenwart verlassen, ist keine Epoche ein so ergiebiger Themen-Steinbruch wie die Antike. Ist das ein Wunder? Hier tummeln sich Götter und Helden, versprechen Mythen, Sagen und erlebte Geschichte interessante Handlungen, die im westlichen Bildungskanon verankert sind. Bei „Archäologie“ verspüren viele nicht erst seit „Indiana Jones“ einen

Hauch von Abenteuer, und vielen alten Kulturen haftet etwas Geheimnisvolles an. Antike Tempel und Statuen sind immer ‚fotogen‘ und schaffen das gewünschte Ambiente, da sie leicht zugeordnet werden können und beispielsweise als typisch griechisch (Tempel), römisch (Amphitheater) oder ägyptisch (Pyramiden) zu erkennen sind.

So führen uns Disney-Comics vom Turmbau zu Babel und den alten Pharaonen über das mythische Atlantis durch die ganze Antike: nach Kreta, Santorin, Troja und Ithaka, nach Delphi, Olympia, Rhodos und Alexandria, nach Rom, Pompeji, in die Provinzen und zu den Nachbarn Roms. Eine große Hilfe sind die thematischen Sammelbände, die von der aktuellen Histotainment-Welle getragen werden, so die sechsteilige Serie „LTB History“ von 2014.

Eine Spezialität von Carl Barks, der Donald und viele andere Figuren des Duck-Kosmos formte, war die Suche nach Schätzen. Das konnten Erdölfelder oder Diamantminen, aber auch Inka- und Piratenschätze oder eben Kunstwerke und Gold aus der Antike sein. Kein Wunder also, dass sich Onkel Dagobert für das Altertum interessiert! Unter anderem begibt er sich auf die Suche nach dem lydischen König Krösus (Kat. 24) – noch heute sprichwörtlich für besonders reiche Leute – oder nach dem mythischen Midas (Kat. 2), dessen Berührung alles in Gold verwandelt.

Carl Barks las Zeitschriften wie „National Geographic“. Er ließ sich von den Berichten über ferne Länder, Expeditionen und Ausgrabungen immer wieder zu Geschichten und Zeichnungen anregen, und andere Autoren – allen voran der unvergleichliche Don Rosa – traten in seine Fußstapfen.

Reisen in die Vergangenheit

Immer wieder kommen Zeitmaschinen zum Einsatz (Kat. 8-9. 38-57), und seit Micky und Goofy 1985 die Professoren Zapotek und Marlin



Abb. 1: Sieht aus wie ein Disney-Autor bei der Arbeit: Micky versucht herauszubekommen, wohin Kater Karlo mit der Zeitmaschine gereist ist. *LTB Spezial 4 (1999) 125 (Kat. 45).*
© 1999 The Walt Disney Company.



Abb. 2: Dagobert nutzt jeden Hinweis, um Kroisos auf die Spur zu kommen und endgültig zu klären, wer der reichste Mann aller Zeiten ist. *Don Rosa, Onkel Dagobert 16 (1998) 17 (Kat. 24).*
© 1998 The Walt Disney Company.



Abb. 3: Donald träumt sich in die Rolle des sagenhaften römischen Helden Horazius Cocles. LTB 58 (1978) 12. © 1978 The Walt Disney Company.

kennengelernt haben, sind sie regelmäßig in die Vergangenheit unterwegs. Reisen mit der Zeitmaschine sind ein bequemer Weg, vorgegebene Geschichten aus der Geschichte zu erzählen, ohne jedes Mal neue Hauptdarsteller einführen oder erfinden zu müssen. Und sie spielen immer mit der spannenden Frage, warum alles so ist, wie es ist, und ob die Geschichte nicht auch hätte anders verlaufen können.

Als Beispiel sei „Ein Lied für Kaiser Nero“ genannt (Kat. 54). Dort spielen Micky und Goofy dem ‚Künstlerkaiser‘ ungewollt ein modernes Lied in die Hand, das entsprechend dem klassischen Zeitreise-Paradoxon die Zeiten überdauern und somit zu dem Rätsel geworden sein wird, dem die beiden mit ihrer Zeitreise eigentlich nachgegangen werden sein wollen. Es handelt sich dabei – wie könnte



Abb. 4: Nur die Statue im Vordergrund ist eine Neuschöpfung – wer weiß, wie der Sammler an die echten Museumsstücke gekommen ist! LTB 220 (1996) 90. © 1996 The Walt Disney Company.

es bei Nero anders sein – um „Arrivederci Roma“.

Aber Zapotek und Marlin sind nicht die einzigen Besitzer einer Zeitmaschine; manchmal helfen Zufälle oder muss Daniel Düsentrieb aushelfen. Er hilft Tick, Trick und Track bei ihrer Recherche für die Neuauflage des Schlaunen Buches und bringt sie in die Vergangenheit, beispielsweise zu Archimedes im belagerten Syrakus des Jahres 212 v. Chr. (Kat. 39)

An manchen abgelegenen Orten hat die Antike bis heute überlebt (Kat. 3.7-14, 96-100); Zeitreisende aus der Antike sind in der Gegenwart unterwegs (Kat. 9), oder unsere Helden träumen sich in eine andere Zeit (Kat. 2, 41-43): In den Disney-Comics werden alle Register gezogen, um die Zeitgrenzen zu überbrücken.

Bild und Vorbild

Meist erkennt man in Comics schon am Stil, ob es sich lohnt, nach einem konkreten Vorbild für eine Zeichnung zu suchen: Skulpturen und Architektur sind dann oft realistisch gehalten wie die Kunstwerke in Dagoberts und Klaas Klevers Sammlungen im „Der Kampf der Kunstbauern“ (Kat. 19) oder die Architek-



Abb. 5: Das Vorbild: Tonstatuette der Athena von Gortyn aus der Mitte des 6. Jh. v. Chr. im Museum Iraklio, Inv. 18502.

tur von Delphi im „Orakel-Debakel“ (Kat. 68), während die freien Adaptionen eher pathetisch oder humoristisch gestaltet sind.

Auch fotorealistische Abbildungen gibt es in Disney-Comics, zum Beispiel in der Sammlung des zwielichtigen Signor Ordonez, in der Indiana Goof den Smaragd seiner Feen-Freundin Jade sucht. Er findet unter anderem die Statuette einer Athena mit Helmbusch, die in Wirklichkeit im Museum von Iraklio auf Kreta steht (Abb. 4-5).

Antike Gebäude

Wenn die Geschichten in der Antike spielen, wird die Umgebung der Zeit angepasst: die Personen sind antik gekleidet, und wichtiger noch als die antiken bzw. antikisierten Statuen und Gegenstände ist die Architektur: Gebäude, Tempel und Stadtansichten, die entweder von Bildern und Architekturmodellen abgezeichnet oder frei erfunden sind. In beiden Fällen spielen beim Ergebnis konstruktive Prinzipien meist keine Rolle, weder bauhistorische noch statische, und erstaunlich häufig haben Tempelfronten eine ungerade Anzahl von Säulen! Es kommt eben nur aufs Ambiente an.

In Griechenland sehen wir häufig die Akropolis oder Abwandlungen davon, und sie kann auch dann Pate



Abb. 6: Eine Vogelperspektive: Rom vom Jupitertempel übers Forum bis zum Kolosseum. LTB 240 (1997) 8 (Kat. 7).
© 1997 The Walt Disney Company.

stehen, wenn die Geschichte definitiv nicht in Athen spielt. In Stadtansichten von Rom dagegen kommen die Zeichner fast nicht um das große Stadtmodell im Museo della Civiltà Romana herum. Dabei spielt es – wie in fast allen anderen Comic-Adaptionen – keine Rolle, dass dieses berühmte Modell den Zustand der Stadt unter Kaiser Konstantin im 4. Jahrhundert n. Chr. zeigt und damit meist gar nicht in die Zeit passt, in der die Geschichte spielt.

Kunstwerke

Die antiken Kunstwerke in Disney-Comics und ihren Museen sind Vasen, Statuetten, Reliefs, Waffen oder Architekturfragmente, und die großen Statuen – sowohl die nach echten Vorlagen als auch die frei erfundenen – sind meist schon an ihrer Marmorfarbe als Kunstwerke zu erkennen.

Manchmal sind solche Relikte in die Handlung einbezogen oder der Ausgangspunkt für eine Geschichte. So macht die Statue des scheinbar „glorreichen Donaldakis“ die Ducks neugierig auf ihren Vorfahren, und erst Onkel Dagoberts Erzählung ergänzt das Fragment und macht uns die ganze Geschichte des Läufers verständlich: Donaldakis war kein siegreicher Held, sondern auf der Flucht (Kat. 59).



Abb. 7: Die wissbegierigen Pfadfinder haben immer auch einen Blick aufs Kulturelle, hier auf ein lustiges Antiken-Potpourri mit drei- und fünf-säuligen (!) Tempelfronten sowie einer Athena Parthenos-Promachos-Mischung. MMC 16 (2014) 87 (Kat. 39).
© 2014 The Walt Disney Company.



Abb. 8: Das überlieferte Fragment lässt unterschiedliche Deutungen zu, ... LTB History 2 (2014) 65 (Kat. 59). © 2014 The Walt Disney Company.



Abb. 9: ... die ganze Statuengruppe nicht. LTB History 2 (2014) 102 (Kat. 59). © 2014 The Walt Disney Company.

Schrift und Sprache

Spätestens seit Asterix hat es sich durchgesetzt, dass man schon anhand der Schriftform erkennen kann, welche Sprache gesprochen wird, auch unabhängig vom Wortlaut des Textes. Griechische Buchstaben bedeuten meist nichts anderes als „das ist griechisch“. Manchmal könnte man sie zwar verstehen wie auf dem Wandbild in Kroisos' Geldspeicher, aber auch dort werden statt der ‚richtigen‘ Schreibweise ΚΡΟΙΣΟΣ, ΚΙΡΚΗ und ΜΙΔΑΣ die Namen eher lautmalerisch umgesetzt (Kat. 24).

Latein gilt immer noch als die Sprache der Gebildeten und ist einfach nachzumachen, wenn man allen Worten die typische Endung „-us“ gibt (Kat. 24). Auch die Namen werden in den Geschichten ja kulturabhängig angepasst, und so

wird Dagobert zu Dagobertus, Dagobertos, Dagokles, Dagodonios, Dagdamis, Dagmetrios, Dagosius, Dagus Duckini oder Decius Ducatus – und das sind längst nicht alle seine ‚Pseudonyme‘.

Spaß mit dem Wissen über die Vergangenheit

Umgekehrt werden antike Namen abgewandelt, und so wird die berühmte Kleopatra zu „Cleomatra“ (Kat. 66) oder „Klarapatra“ (Kat. 80). Diese Beispiele zeigen die beiden wichtigsten Regeln, wie und warum das geschieht: Viele Namen sind sprechend und bekommen einen neuen Sinn, der an sich oder im Vergleich zum Vorbild lustig ist: hier der Wechsel vom Vater zur Mutter in Cleopatra – Cleomatra. Oder der neue Name verrät, welche Disneyfigur diese Rolle einnimmt: hier Kla-

rabella-Klarapatra in der Rolle der ägyptischen Königin.

Auch Namensveränderungen wie „Such-den Mamon“, „Dag-ench-Damun“ oder „Tut-ench-Warum“ sind vor allem dann lustig, wenn man schon weiß, dass der echte Pharao „Tut-Anch-Amun“ hieß. Die Qualität eines Witzes und die Frage, ob er überhaupt als solcher erkannt wird, hängen also vom Vorwissen der Leser ab. Anders als etwa bei „Asterix“ wird dieses Vorwissen aber nur selten thematisiert oder absichtlich auf die Probe gestellt. Dafür wird mit dem antiken Rohmaterial zu sorglos und beliebig umgegangen, selbst abseits der story-immanenten Anachronismen und der Leichtsinnsfehler. So wird das zeitliche Verhältnis zwischen den historischen Epochen oder die Zusammengehörigkeit von historischen Personen und Epochen oder Kulturkreisen oft nicht einge-



Abb. 10: Antike Comicgeschichte mit Namensbeischriften. Don Rosa, Onkel Dagobert 16 (1998) 26 (Kat. 24). © 1998 The Walt Disney Company.

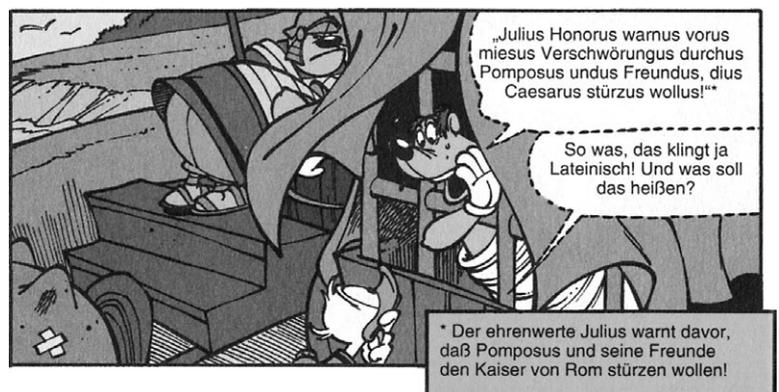


Abb. 11: So leicht entsteht Pseudolatein als Geheimsprache. LTB 253 (1998) 22 (Kat. 74). © 1998 The Walt Disney Company.

halten. Kleopatra beispielsweise, eigentlich ja eine griechische Königin und höchstens formal auch Pharaonin, hebt sich samt ihrer Umgebung meist nicht vom Altägyptischen ab – hier ist der Ort wohl wichtiger als die Epoche (Kat. 23. 53. 66. 95). Kleidung, Rüstungen und Architektur werden innerhalb der generellen Zuordnung „antik“ nicht differenziert, und Bücher oder Münzen scheint es schon immer gegeben zu haben.

Auch hinsichtlich der den Geschichten zugrunde liegenden Ereignissen ist es nicht immer leicht, die fürs Comic erfundenen von den historisch oder literarisch dokumentierten zu unterscheiden. Manchmal hilft eine Erklärung, und dabei spielt das allwissende, geheimnisvolle „Schlaue Buch“ eine Rolle, das Tick, Trick und Track immer zur Hand haben – das sind wahrscheinlich die schulmeisterlichsten Sequenzen in allen Disney-Comics. Eine zeitlang wurde das Geheimnis dieser Wissensquelle sogar gelüftet und das „Schlaue Buch“ als Sammelbeilage im Micky Maus Magazin der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht; soeben ist es auch als Buch erschienen.

Manchmal ...

... wünsche ich mir mehr Erklärungen, worauf eine Geschichte oder ein Bild anspielt, aber vielleicht würde das mir und den anderen Lesern ja den Spaß verderben. Micky Maus ist eben, und damit sind wir wieder am Anfang, kein Schulbuch. So bleibt es uns selbst überlassen, wie genau wir uns die Geschichten und Bilder anschauen, ob wir sie ‚verschlingen‘ oder genau betrachten und dabei entdecken, ob und was sich die Autoren und Zeichner gedacht haben.

Eigentlich erwartet man, dass gerade die Disney-Comics speziell für die jüngeren Zielgruppen gemacht werden, aber die manchmal überraschende Tiefgründigkeit lässt den Verdacht aufkommen, dass auch die Eltern als heimliche Mitleser

berücksichtigt werden. Anders jedenfalls als meine Freunde hatte ich schon früh Zugang zu „Micky Maus“, weil meine Mutter ein Fan war, und ich finde es noch immer spannend und lustig, solche Anspielungen zu finden und den Vorbildern nachzuspüren. Das wird sich wohl nicht ändern, und das Material dafür scheint auch nicht so schnell auszugehen.

Abbildungsgenehmigung

Vielen Dank für die Abbildungserlaubnis durch The Walt Disney Company. Für die Übersetzungen: deutschsprachige Ausgabe erschienen in der Egmont Comic Collec-

tion, verlegt durch Egmont Verlagsgesellschaften mbH.

Abkürzungen

LTB	Lustiges Taschenbuch
LTB-S	Lustiges Taschenbuch Spezial
MM	Micky Maus
MMC	Micky Maus Comics
MMM	Micky Maus Magazin
TGDD	Die tollsten Geschichten von Donald Duck (Sonderheft)

Beschaffung

Lieferbare Ausgaben: <http://www.ehapa-shop.de>.

Vergriffene Ausgaben: www.sammlerecke.de.



Abb. 12: Seit Don Rosa hält man das „Schlaue Buch“ für eine Zusammenfassung der untergegangenen Bibliothek von Alexandria. „Der Wert des Geldes“, Don Rosa: Onkel Dagobert 16 (1998) 54. © 1998 The Walt Disney Company.

LITERATUR

W. J. FUCHS, Antike Sagen in Entenhausen. Entenhausener Geschichte(n) 139, TGDD 245 (2007), 34-35.

W. J. FUCHS, Donald und die Antike. Entenhausener Geschichte(n) 153, TGDD 259 (2008), 34-35.

H.-H. HARTTER, Die Comics von Walt Disney aus ästhetischer und didaktischer Sicht, Pädagogische Welt 42, 8 (1988), 339-346.

H. HOLZAPFEL, Überall ist Entenhausen. Geografie und Soziografie einer imaginären (?) Stadt. Schriftenreihe der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 77 (2004): mit umfangreicher Bibliographie.

<http://coa.inducks.org/index.php>: die umfangreichste und aktuellste Sammlung von Basisdaten [10.06.2016].

Sammelbände mit Geschichten zur klassischen Antike

LTB-S 12: „Helden der Antike“ (2004).

LTB-S 40: „Abenteuer in der Antike“ (2011) = Enthologien 19: „Ente ante Portas“ (2013).

Enthologien 3: „Ente in Antik“ (2009).

LTB History 2: „Abenteuer der Antike“ (2014).

Katalog: Auswahl von Einzelgeschichten aus dem griechisch-römischen Kulturkreis**Helden und Sagen**

Siehe auch Kat. 47. 50. 52. 90-91.

- 1 Auf den Spuren der Alten Griechen, LTB 32 (1975), 169-212: Tick, Trick und Track erzählen die Geschichte der Deukalischen Sintflut und der Verwandlung von Steinen in Menschen.
- 2 Auf König Midas' Spuren, LTB 166 (1991), 5-61: Im Fieberwahn erkennt Dagobert das Geheimnis von König Midas. Auch er will die Fähigkeit erlangen, durch Berührung alles in Gold zu verwandeln.
- 3 Das Gift der Amazonen, LTB 295 (2002), 205-254: Die Amazonen schützten sich mit Pfeilgift. Donald versteinert versehentlich Daisy damit und muss nun das Gegengift aus dem Reich der „Belatussi“ holen, das tief unter der Erde überdauert hat.
- 4 Der erste Held von Olympia, LTB-S 12 (2004), 189-223: Herakles hat genug von Heldentaten und gründet stattdessen die Olympischen Spiele. Zeus wettet auf ihn, Hera setzt Donald dagegen.

Argonautensage, goldenes Vlies

- 5 Das goldene Vlies (1955), Barks Library, Onkel Dagobert 9 (1999), 37-68: Für einen Goldmantel braucht Dagobert das goldene Vlies. Mit einer Kostprobe davon locken ihn die Harpyen auf ihrem Schiff „Argo“ nach Kolchis. Mit Hilfe von Tick, Trick und Track erbeutet er die Wolle, doch das Ergebnis heilt ihn von seinem Wunsch.
- 6 Das Goldene Vlies, LTB-S 40 (2011), 456-486: Micky hilft bei einer Ausgrabung in Griechenland. Eine Inschrift schildert die erfolglose Reise der Argonauten. Um das echte Goldene Vlies zu finden, braucht man einen Spürhund: Pluto ...

Atlantis

Siehe auch Kat. 31. 44. 97.

- 7 Das Geheimnis von Atlantis, MMM (1996), Heft 17, 52-60, Heft 18, 51-60: Die Atlanter sind eine hochentwickelte Kultur und für die Ufosichtungen auf der Erde verantwortlich. Den Untergang ihrer Insel haben sie bei Experimenten zur Energiegewinnung verursacht.
- 8 Das Gold von Atlantis, MMM (1986), Heft 17, Heft 18, 34-38, Heft 19, 32-38: Mit einer Zeitmaschine landen Donald und die Neffen in Atlantis. Es geht unter, weil König Dagobetes den Damm in – dummerweise salzwasserlösliches – Gold verwandeln ließ.
- 9 Der leuchtende Ring von Atlantis, LTB-S 40 (2011), 31-130: Indiana Goof, Micky und Goofy werden im antiken Olympia und im Australien der Gegenwart in komplizierte Intrigen um Atlantis und die olympische Flamme für die Spiele in Sidney verwickelt.
- 10 Der Schatz von Atlantis, LTB 56 (1978), 220-254: Mit Daniel Düsentriebs Goldsuchmaschine findet Dagobert das sagenhafte Atlantis unter Wasser.
- 11 Der verlorene Zehner (1954), Barks Onkel Dagobert 2 (2009), 5-36: Auf der Suche nach einem Geldstück landen Dagobert, Donald und die Neffen im submarinen Atlantis, einer versunkenen ägyptischen Kultur.
- 12 Die Stadt unter dem Meer, MMM (1969), Hefte 11-13.
- 13 Die Wahrheit über Atlantis, LTB-S 32 (2009), 282-310: Primus erzählt den Streithähnen Dagobert und Klaas Klever, wie der Konkurrenzkampf zwischen ihren Vorfahren Atlantis aus dem Gleichgewicht gebracht hat.
- 14 Endstation Atlantis, MMM (2001), Heft 48, 4-16: Auf Perlensuche für Daisy landet Donald in einem Vorort von Atlantis.

Odysseus

Siehe auch Kat. 27. 56. 92.

- 15 Die Irrfahrten des Dodyseus, Ente in Antik (2009), 6-74: Nette, unterrichtstaugliche Nacherzählung aller Abenteuer des Odysseus.
- 16 Indiana Goof: Insel der Mythen, LTB 391 (2009), 152-177: Indiana Goof und Micky finden mit Hilfe einer Inschrift das Schiff des Odysseus auf der Insel Mythia und bekommen es mit Unterstützung von Delfinen wieder flott.

Pandora

- 17 Die Büchse der Pandora, LTB 296 (2002), 94-128: Minni erwirbt ein Kästchen, laut Doktor „Wortwähler“ die Büchse der Pandora. Es gelingt Micky und Minni nicht, die Plagen wieder einzufangen – zum Glück, wie ihnen die Göttin der Hoffnung erklärt, sonst müsste man auch auf sie verzichten.
- 18 Die Büchse der Pandora, TGDD 245 (2007), 48-65: Aus einem Athenatempel in Griechenland entwendet Gundel Gaukeley die Büchse der Pandora. Beim Showdown in einem Amphitheater am Olymp wird sie von den Ducks überlistet, und die letzten Reste von Unglück und Hoffnung entweichen.

Archäologie: Museen, antike Orte, Schatzsuche**Kunstwerke und Relikte**

- 19 Der Kampf der Kunstbanausen, LTB-S 40 (2011), 400-455: Klaas Klever und Dagobert sammeln antike Kunst um die Wette. Viele quasi-realistische Abbildungen antiker Statuen: Venus von Milo, Diskobol des Myron, Doryphoros des Polyklet, Augustus von Prima Porta, Wagenlenker von Delphi oder Dionysos vom Ostgiebel des Parthenon.
- 20 Der Schatz der Zyklopen, LTB 250 (1998): Dagoberts Privatmuseum enthält u. a. Alexanders Helm und Caesars Würfel. Jetzt sucht er den Goldschatz der Zyklopen.
- 21 Die rätselhafte Amphore, LTB 133 (1987), 221-262: Dagobert und Primus suchen eine Amphore, die 52 v. Chr. auf dem Weg nach Gallien zu Caesar war.

Ägypten

- 22 Indiana Goof: Die verschollene Bibliothek, LTB-S 30 (2009), 482-510: Indiana Goof und Micky suchen ein Buch über Gartenpflege für Goofy. Stattdessen finden sie nach einer abenteuerlichen Reise die Bestände der Bibliothek von Alexandria, die den Brand von 48 v. Chr. überstanden haben. Die Wächter nehmen ihnen die Erinnerung, lassen ihnen aber ein Buch über die hängenden Gärten von Babylon.

- 23 Indiana Goof: Kleopatras Geist, LTB 416 (2011), 40-69: Archäologen haben den im Meer versunkenen Palast der Kleopatra gefunden.
- Kleinasien**
- 24 Die Botschaft der Säulen, Don Rosa: Onkel Dagobert 16 (1998), 5-28: Um die antike Wegbeschreibung zum Schatz des Kroisos lesen zu können, baut Dagobert den Artemistempel in Ephesos wieder auf. Kroisos' Schatzkammer erweist sich als Gegenstück zu Dagoberts Geldspeicher.
- 25 König Krösus auf der Spur, LTB 442 (2013), 81-110: Gundel Gaukeley nutzt Dagoberts Spürnase, um einen verborgenen Goldschatz des Kroisos zu finden.
- Griechenland**
- 26 Der Schatz der Athleten, LTB-S 47 (2012), 5-35: Dagoberts Team hat bei der Olympiade in Athen 2004 keinen Erfolg, bis sie in einer antiken unterirdischen Arena trainieren. Dort findet Dagobert den Goldschatz der antiken Sieger und vermarktet ihn touristisch.
- 27 Der Schatz des Odysseus, LTB 33 (1975), 121-152: Dagobert, Donald und die Neffen sind auf Schatzsuche. Odysseus-Statuen weisen den Weg, aber nur zu einem Polyphem, der sich als Roboter und Ablenkungsmanöver der Panzerknacker entpuppt.
- 28 Die Säulen von Stykolos, LTB 441 (2013), 5-34: Dagobert findet auf Hintertreiben seines alten Kompagnons die Schätze der untergegangenen griechischen Stadt Stykolos.
- 29 Goophyseus, der Super-Athlet, LTB 97 (1984), 107-253: Micky und Goofy wollen sich in Griechenland für die Olympischen Spiele 1972 inspirieren lassen. Beim antiken Olympia finden sie Vasen und Skulpturen mit Sportdarstellungen eines „Goophyseus“. Mit den magischen Knieschützern seines Vorfahren wird auch Goofy zum Supersportler.
- 34 Schatzsuche in Griechenland, LTB 422 (2011), 101-130: Bei der Inspektion in Thessaloniki führt eine antike Schrifttafel Dagobert und seine Sippe zum Goldschatz des „Pangoldis“, Neffe der Pandora.
- 31 Tanz auf Thira, LTB 420 (2011), 149-173: Indiana Goof und Martina bekommen die Kultur von Santorin gezeigt und finden eine Höhle mit Malereien der damaligen Ereignisse: die Bewohner von Santorin – Atlantis? – waren selbst schuld an ihrem Untergang.
- Kreta**
- Siehe auch Kat. 55. 72.
- 32 Der Stein der Weisen (1955), Barks Library, Onkel Dagobert 8 (1999), 37-60: Dagobert findet den Stein der Weisen im Labyrinth des Palasts von Knossos.
- 33 Donald und die Amphoren aus Mykone, LTB 31 (1974), 213-254: Dagobert will seine „mykönische“ Vasensammlung aufstocken und verpflichtet Donald zu Ausgrabungen auf „Kröta“, wo sie eine Villa mit Gefäßen und Silbermünzen (!) finden.
- Rom**
- 34 Der Lorbeerkrantz des Julius Pecunius, MMC 4 (2012), 84-98: Dagobert nimmt eine Villa auf dem siebten Hügel von Rom in Zahlung. Darunter liegt der Palast von „Julius Pecunius“.
- 35 Die Spur führt nach Rom, LTB-S 40 (2011), 227-260: Mickys und Goofys Suche nach gestohlenen Antiken endet in einem quasi antiken Wagenrennen durchs moderne Rom.
- Pompeji**
- Siehe auch Kat. 51.
- 36 Antike Geschäfte, LTB-S 40 (2011), 186-226: Dagobert baut Pompeji als Touristenattraktion wieder auf.
- 37 Antikes Erbe, LTB 391 (2009), 228-253: Donald finanziert mit seinem Lottogewinn die Ausgrabung einer römischen Villa am Vesuv.
- Reise in die Vergangenheit**
- Siehe auch Kat. 8-9.
- 38 Ärger mit den Vorfahren, LTB 80 (1982), 15-66: Ein Zauberbaum schickt Micky und Goofy durch die Zeit. Sie treffen Goofy-Vorfahren, unter anderem in der Steinzeit, in Sumer, im Punischen Krieg und bei den Hunnen.
- 39 Fähnlein Fieselschweif, Antike Abenteuer: Syrakus, MMC 16 (2014), 83-98: Für die Neuauflage des Schlaun Buchs reisen Tick, Trick und Track ins Syrakus von 212 v. Chr., wo Daniel Düsentriebs Brille Archimedes dazu inspiriert, das Sonnenlicht durch spiegelnde Schilde zu bündeln.
- 40 Kampf am Hadrianswall, TGDD 259 (2008), 52-65: Bei einer Reise nach Schottland wünscht sich Donald in die Antike. Er muss den Hadrianswall verteidigen, wird von Kaiser Hadrian befördert und stiftet Frieden, indem er Baseball zum Austoben einführt.
- Traum und Trance**
- 41 Bei Caesar zu Gast, MMM (1987) Heft 24, 2-11: Donald ist mit seinen Neffen in antiker Kleidung unterwegs nach Rom zu einem Kostümfest, als er stürzt und sich in die Antike phantasiert. Dort beleidigt er Caesar und muss in der Arena gegen Gladiatoren und Löwen kämpfen.
- 42 Ein Besuch im alten Rom, Ente in Antik (2009), 381-404: Goofy träumt sich nach Rom. Er wird mit dem Feldherrn Germanicus verwechselt, landet vor einem schlecht singenden Kaiser und vor einem Löwen in der Arena.
- 43 Handel mit den Göttern, LTB 161 (1991), 195-227: Dagobert kauft den Olymp, wo ihn Rauch in Trance versetzt. Er feilscht mit Hermes um mythische Schätze wie Achilles' Schild und wird von ihm übers Ohr gehauen.
- Die Zeitmaschine der Professoren Zapotek und Marlin**
- 44 Atlantis, der versunkene Kontinent, LTB History 1 (2014), 44-109: Auf der Spur einer Goldmünze reisen Micky und Goofy in die Antarktis vor 10.000 Jahren. Dort folgt König „Hoppep“ einer Prophezeiung und lässt Schiffe bauen. Nach der Sintflut gründen die Atlanter neue Hochkulturen: in Südamerika, Mesopotamien und Ägypten.
- 45 Attila, der Hunnenkönig, LTB History 3 (2014), 9-71: Micky und Goofy verfolgen Kater Karlo zu den Hunnen und landen kurz vor der Schlacht auf den Katalaunischen Feldern.
- 46 Das achte Weltwunder, LTB History 2 (2014), 125-168: Ein Hieroglyphentext zeigt sieben Weltwunder, doch es fehlt ein achttes. Micky und Goofy reisen ins antike Alexandria und helfen bei der Auswahl.
- 47 Das Geheimnis der Amazonen, LTB-S 32 (2009), 131-164: Micky und Goofy finden die Wahrheit über die Amazonen heraus: sie spielen die harten Kriegerinnen aus Selbstschutz, solange ihre Männer beruflich unterwegs sind.
- 48 Das Geheimnis der Etrusker, LTB 180 (1993), 165-208: Micky und Goofy reisen ins Cerveteri von 474 v. Chr. Sie erwarten die bekannte Seeschlacht zwischen Etruskern und Griechen, enthüllen stattdessen aber die Erfindung der Ravioli.
- 49 Das verrückte Mausoleum, LTB 149 (1990), 39-112: Als ein etruskisches Schiff in der Gegenwart strandet, reisen Micky und Goofy in die Zeit von Porsenna, der den aus Rom vertriebenen König Tarquinius Superbus unterstützen will.

- 40 Der Schatz des Priamos, Ente in Antik (2009), 154-214: Micky und Goofy müssen Zapotek aus dem trojanischen Krieg retten. Er sucht dort als Seher „Kassandros“ den eigentlichen Schatz des Priamos: seine Bibliothek.
- 51 Der Zeitenwirrwarr, LTB 244 (1998), 139-174: Micky und Goofy suchen die Bibliothek des „Curiosus“, doch Goofy bringt die Zeiten durcheinander. Sie landen in einem futuristischen Pompeji der Gegenwart, während sich die – bislang – gültige Geschichte auflöst. Ein Vesuvausbruch stellt die alte Ordnung wieder her.
- 52 Die Geschichte steht Kopf, LTB 180 (1993), 57-96: Beim Dokumentieren von Troja verliert Goofy eine Comicbeilage und verändert damit die Geschichte, denn Troilos durchschaut mit dem Fernglas das trojanische Pferd. Micky und Goofy müssen den Fehler in verschiedenen Epochen korrigieren.
- 53 Die Nase der Kleopatra, LTB History 1 (2014), 238-271: Micky und Goofy retten Zapotek von seinem Ausflug zur Bibliothek in Alexandria. Sie helfen Kleopatra, Caesar die kulturelle Überlegenheit Ägyptens zu beweisen (Asterix lässt grüßen!) und liefern die Lösung für die Julianische Kalenderreform.
- 54 Ein Lied für Kaiser Nero, LTB-S 40 (2011), 356-399: Wie konnte Nero ein modernes Lied komponieren? Micky und Goofy reisen zum Kaiser, der das Lied an sich bringt, und zu „o vale mea Roma“ latinisiert.
- 55 Die Scheibe von Festos, Ente in Antik (2009), 320-351: Micky und Goofy wollen das Rätsel des „Diskos von Phaistos“ lösen, können ihn aber nicht finden. Doch dann lässt sich Musiker „Zorba“ von Goofys Beschreibung einer Schallplatte inspirieren und schreibt seinen Tanz auf ...
- 56 Streit um Odysseus, LTB 224 (1996), 44-95: Um einen Streit zu schlichten, reist Micky zu Odysseus, der seine Taten ‚fehlerhaft‘ erzählt. Micky muss ihn und Nausikaa instruieren, damit die Geschichte ‚richtig‘ überliefert wird.
- 57 Zu Besuch im alten Rom, LTB 166 (1991), 164-195: Goofy sucht im antiken Rom Zapotek, der als Koch „Bocusius“ vergeblich versucht, die Zutaten für einen „Hamburgus“ aufzutreiben.

Erzählungen über die Antike

‚real‘

Siehe auch Kat. 1

- 58 Das Damoklesschwert, LTB 56 (1978), 113-148: Das „Schlaue Buch“ erklärt den Begriff.

Phantasie

- 59 Der ruhmreiche Donaldakis, LTB History 2 (2014), 63-102: Der Athener Donaldakis holt beim Angriff der Perser einen Orakelspruch in Delphi ein. Er erfüllt ihn dank einer Erfindung des Danielos selbst, versenkt aber auch die eigene Flotte. Die Siegesbotschaft überbringt er in Rekordzeit ...
- 60 Die Sieben Weltwunder 3: Die Statue des olympischen Zeus, LTB 167 (1992), 68-99: Die Zeusstatue soll die Gestalt des olympischen Siegers bekommen, doch Donalkulus und Goofon lassen ihre Wettkämpfe immer unentschieden enden.
- 61 Die Sieben Weltwunder 4: Der Tempel der Gaukelis, LTB 167 (1992), 100-133: Gaukelis will Dagodonios' erstverdiente Drachme stehlen. Das gelingt ihr als Orakelpriesterin in Ephesos, weshalb Dagodonios den Tempel in Trümmer legen lässt.
- 62 Die Sieben Weltwunder 5: Das Mausoleum zu Dagikarnass, LTB 167 (1992), 134-163: Im Architekturwettbewerb beauftragt Dagdamis den Architekten Mausolos. Der kann nur ein Grabmal bauen, ein Mausoleum eben.
- 63 Die Sieben Weltwunder 6: Der Koloss von Glykslos, LTB 167 (1992), 164-191: Um seine Insel „Glykslos“ vor Piraten zu schützen, lässt Dagmetrios den genialen Dysendias einen riesigen Roboter in Entengestalt bauen.
- 64 Die Sieben Weltwunder 7: Der Leuchtturm von Duckandria, LTB 167 (1992), 192-231: Als sein magischer Leuchtstein versagt, wird der Leuchtturm auf Pharos von orientierungslosen Schiffen umgerammt.
- 65 Hilfe, die Touristen kommen!, LTB History 2 (2014), 263-297: Donald erzählt den Neffen seine Version der kapitolinischen Gänse: unter Kaiser Dagosius werden die Touristen vom Gesang des Damen-Kulturvereins unter Daisiläa vertrieben.

Geschichten, die in der Antike spielen

Ägypten

- 66 Die Papyrusrolle des Dag-Ench-Damun, LTB 93 (1984), 47-81. Schatzmeister „Dag-ench-Damun“ kann den Goldschatz der „Cleomatra“ mit Tricks des Erfinders Archimedes nach Rom retten (siehe Kat. 79).

Griechenland

- 67 Aus dem Tagebuch einer Vorfahrin: Zu viele Spiele, LTB-S 47 (2012), 484-512: Die Spartanerin Daisyne hat kein Verständnis für Sport. Als die Frauen die Stars aus dem Verkehr ziehen, erfinden Donaldios und seine Freunde aus Langeweile das Fußballspiel.
- 68 Das Orakel-Debakel, Ente in Antik (2009), 352-380: Dagokles führt Delphi als Familienbetrieb. Daisisia wird die neue Orakelpriesterin, tauscht den ungeliebten Posten aber für den singenden Schäfer Donaldeo ein.
- 69 Die goldene Schere von Olympia, LTB-S 40 (2011), 261-306: Dagobertos von „Entopolis“ will die Kosten für Olympiasieger einsparen. Deshalb sorgt er dafür, dass der (eigentlich) aussichtslose Donaldos antritt.
- 70 Dussolos, Philosoph des Phlegmatismus, LTB History 2 (2014), 103-124: „Entopolis“ ist die Hochburg der Philosophenschulen. Dagobertos will Kapital daraus schlagen und setzt auf Dusselos ...
- 71 Goof-Geschichte(n) 4: Goofosthenes der Philosoph, LTB History 2 (2014), 44-62: Im militaristischen Sparta produziert der Einfaltspinsel „Goofosthenes“ unwissentlich Weisheiten und wird von Sokrates und Platon aus dem kultivierten Athen ausspioniert. Auch Odysseus lässt sich von ihm beraten.
- 72 Mickys Weltgeschichte – Die Schätze von Kreta, LTB History 2 (2014), 9-43: Mickos von Santorin trifft in Ithaka Goofos, den Neffen von Klarabäa, die auf die Rückkehr von Goofysseus wartet. Sie gehen auf Abenteuerfahrt und landen auf Kreta.

Rom

- 73 Das Schwarze Feuer, LTB 317 (2003), 124-158. Hannibal steht vor den Toren Roms, doch Donaldus versenkt die punische Flotte mit Termiten. Mit dem griechischen Feuer des genialen Erfinders Danielus dagegen verbrennt er das eigene Schiff.
- 74 Das große Wagenrennen, LTB 253 (1998), 5-59: Der tollpatschige Sklave Donaldus vereitelt über viele, viele Umwege und nicht zuletzt mit Hilfe eines keltischen Zaubers (!) die Verschwörung seines Herrn „Pomposus“ gegen Caesar.
- 75 Der König von Entenhausen, LTB 80 (1982), 69-146: Karolus Dux feiert in Rom einen Triumph über Entenhausen. Nach einem Ben-Hurwürdigen Wagenrennen werden Micky und Goofy Galeerensklaven und verkleiden sich als Statuen, um ihren König zu befreien. Nach wilder Flucht – per Floß im Aquaedukt, dann durch die Katakomben – befreien sie die Zirkustiere und legen Rom in Trümmer.

- 76 Die Abenteuer des Donaldus Anatrius, LTB History 2 (2014), 221-262: Donaldus will Legionär, Konsul oder sogar Imperator werden, landet als vermeintlicher Attentäter (Dachziegel-Topos aus Ben Hur) aber auf der Galeere. Mit Hilfe seines wahrsagenden Veters Dusselides kommt er frei und macht sein Glück durch einen Wettsieg beim Wagenrennen in Rom.
- 77 Die Sandalen des Dagobertus Geizkragicus, LTB History 2 (2014), 200-220: In „Romhausen“ zwingt Dagobertus seinen Neffen Donaldus „Pauperus“, minderwertige Sandalen zu bewerben und als Gladiator aufzutreten.
- 78 Donaldus, der vergessene Erfinder, LTB-S 4 (1999), 5-64: Der geniale Donaldus erfindet die Brille, das Automobil, elektrisches Licht und fast die ganze moderne Welt. Er rettet Caesar und hofft auf ewigen Ruhm. Doch dann erfindet er eine Zeitmaschine, und sein dusseliger Gehilfe Danielo sorgt versehentlich für die uns bekannte Normalität.
- 79 Glanz und Gloria derer von Duck: Decius Ducatus und die römischen Münzen, LTB 93 (1984), 82-111: „Dag-Ench-Damun“ ist jetzt „Decius Ducatus“ und Tavernenwirt in Rom. Cladius Cleverinus lässt ihn im Kolosseum – einer Bauruine – den Löwen vorwerfen, aber letztlich erhält „Gufus Augustus Imperator“ das Gold. Er erobert damit Schottland – und erschließt neue Märkte für Decius und seine Nachfahren ...
- 80 Micus Mausius und Klarapatra, Duckanchamun II (2001), 341-352: Micky und Goofy verursachen beim Besuch der ägyptischen Königin in Rom einen Unfall (Dachziegel-Topos!) und legen sich mit Caesar an. Als der seinerseits im Circus versehentlich den Löwen ausknockt, randaliert das Volk und gibt dem Kolosseum sein ruinöses Aussehen.
- 81 Skandal in Rom, Ente in Antik (2009), 255-291: Kaiser Julius Cäsar (Kater Karlo) stellt den Lehrer Micky wegen Majestätsbeleidigung vor Gericht und lässt ihn nach einem wilden Fluchtversuch den Löwen vorwerfen ...

Römische Provinzen und die Barbaren

Siehe auch Kat. 40.

- 82 Das Erbe des Zenturios, Ente in Antik (2009), 292-319: Zenturio Legus überlebt den Fall des Hadrianswalls. Seine Lyra wird bis auf Donald vererbt und erweist sich als Schlüssel zum Versteck der römischen Kriegskasse.
- 83 Die Sandalenmacher von Rom, LTB-S 12 (2004), 75-103: Auf der Suche nach neuen Märkten reisen Micky und Goofy zu den Barbaren und bringen „Minnhildes“ Idee von hochhackigen Sandalen mit zurück nach Rom.
- 84 Goof-Geschichte(n) 5: Alle Wege führen zu Goofus, LTB History 2 (2014), 298-316: In Rom herrscht die Bürokratie, doch Caius Goofus bewirtet die Goofgoten so gut, dass sie die Mausgoten, Hunnen und Entgoten gleich hinterherschicken wollen.
- 85 Im Lande der Vandalen, LTB 248 (1998), 221-253: Daisy hasst ihr Leben als Priesterin der Loreley – sie träumt von Schmuck und Kleidern in Rom! Cäsar Tullius Rundus will die Loreley-Statue und schickt seine Schergen aus. Gustavus luchst sie Daisy ab, aber die nimmt Donaldus als Ersatzorakel und bringt die Vandalen dazu, ihr das Gewünschte aus Rom zu holen ...
- 86 Mickys Weltgeschichte – Die Römerstraße, LTB History 2 (2014), 169-199: Der römische Architekt Goofus überzeugt den Gallier Mickix von römischen Errungenschaften wie Wachstafeln und Papier, Legionslagern Lichtsignalen und Straßenbau. Geradezu didaktisch!
- 87 Rüben gegen Römer, LTB 299 (2002), 5-54: „Daisaccas“ Aufstand in Britannien, 61 v. (!) Chr. scheitert. Der Rübenbauer Donald rettet sie und wird im Druidenheiligtum (!) Stonehenge zum Helden gekürt.

Antikes in den Goofy-Alben

- 88 Goofy als Archimedes, Das große Goofy Album 23 (1984): Archimedes, Wunderkind und Tollpatsch, erfindet meist zufällig Brennspiegel, Hebel oder Archimedische Schraube, aber auch Teleskop, U-Boot und Fahrrad.
- 89 Goofy als Hannibal, Das große Goofy Album 25 (1985): Mit seinen Elefanten schlägt Hannibal alle in die Flucht, doch als ihn sein Erzfeind Karlos lächerlich macht, steigt er aufs Unterhaltungsfach um und zieht nach Rom, um im Zirkus Maximus aufzutreten.
- 90 Goofy als Herkules, Das große Goofy Album 19 (1983): „Hery“ ist ein liebenswürdiger Kraftprotz. Seine missliebige Stiefmutter Hera trägt ihm schwere Arbeiten auf wie Eier sammeln, Heu machen, den Löwen scheren oder einen Vulkan abtragen.
- 91 Goofy als König Midas, Das große Goofy Album 11 (1980): Nach einem so turbulenten wie sinnfreien Streit um eine Kuh erhält Midas von Bacchus die Goldwandelkunst, wird aber damit nicht glücklich. Der listige Micky bringt das wieder in Ordnung.
- 92 Goofy als Odysseus, Das große Goofy Album 8 (1979): Die Griechen entkommen Polyphem, weil er kurzsichtig ist und sie ihm die Brille entwenden können.
- 93 Goofy als Tutanachamun, Das große Goofy Album 9 (1979): Steinmetz Micky baut für den Pharao ein gigantisches Standbild, von dem heute nur noch die pyramidenförmige Mütze aus dem Sand ragt.
- 94 Goofy: Aufstieg und Fall des Römischen Reiches, Das große Goofy Album 20 (1983): Nach Edward Gibbons' „History of the Decline and Fall of the Roman Empire“. Als Antriebskraft der römischen Expansion erweist sich der Wunsch nach besserem Essen.
- 95 Goofy und Kleopatra“, Eine komische Historie 7 (2009).

Die Antike lebt weiter

Siehe auch Kat. 3. 7-14.

- 96 Das wahre Griechenland, MMM (2005), Heft 25, 60-68; Heft 26, 58-67: Donald und Daisy stranden auf einer griechischen Insel, wo die Antike weiterlebt. Die mitgebrachte Musik rettet sie vor dem Minotaurus. Die Insel öffnet sich der Moderne und wird zu einem Touristenort wie jeder andere.
- 97 Der widerspenstige Koloss, LTB 356 (2005), 57-101: Micky und Goofy sind auf Rhodos, wo der Koloss, ein Roboter, aus seiner Ruhestellung erwacht und in die Heimat seines Erbauers Chares zurückkehrt: nach Atlantis.
- 98 Die Melodie der Herzen, LTB-S 40 (2011), 307-33: Micky und Minni treffen in der griechischen Ruinenstadt „Mausopolis“ auf Mikilis und helfen ihm, seine Geliebte wiederzufinden, der Athena vor 2000 Jahren im Olymp Zuflucht gegeben hatte.
- 99 DuckTales: Die Außerrömischen, Mickyviso-n 1991, Heft, 20-38: Dagobert und seine Crew finden im italienischen Vulkan „Romboli“ eine antike Stadt und müssen im Wagenrennen um ihre Freiheit antreten. Tatsächlich aber handelt es sich um Außerirdische, die seit der Antike dort leben und mit Daniel Düsentriebs Unterstützung endlich zurück können.
- 100 Indiana Goof: Das Geheimnis der Wanderinsel, LTB-S 66 (2015): Indiana Goof und Micky finden die schwimmende Insel Paxos, auf der sich die antike griechische Kultur erhalten und weiterentwickelt hat.

Götter

Siehe auch Kat. 43.

- 101 Alle lieben Goofy, MMM (1999), Heft 2, 20-30: Micky und Goofy verfliegen sich und stranden auf dem Olymp. Hera leiht ihnen Pegasos für die Rückkehr.
- 102 Bei den Göttern des Olymps, MMM (1992), Heft 44, 16-23: Während der Theaterfestspiele auf der Akropolis verfolgt Micky Diebe – antike Sagengestalten, denn das Phantom kann Statuen lebendig machen. Die Götter unterstützen Micky mit dem Schwert des Perseus.
- 103 Der Kampf um den Schreibkrampf, LTB 201 (1994), 137-168: Dagobert bringt Donald und Dussel auf die Insel „Kopieros“, um von den Literatur-Olympiern ein Mittel gegen Schreibkrämpfe zu erschleichen.

Iolaos und Batman – Greise Helden?

Warum Comics und antike Tragödien so gut zusammenpassen

„Schon die Griechen hatten ihre Götter, und wir hatten immer unsere Supermänner.“ – antwortete der Comicautor Frank Miller in einem Interview aus dem Jahr 2008 auf die Frage, warum Superhelden so faszinierend seien (Miller 2008). Sowohl die Götter und Helden der griechischen Antike (ca. 800 v. Chr. – 30 v. Chr.) als auch die amerikanischen Superhelden der Moderne bilden für die Menschen in der jeweiligen Gegenwart Identifikationspunkte. Daher verrät jeder Held etwas über die Zeit, in der er entstanden ist. Die Art und Weise, wie die Geschichte dieser außergewöhnlichen Zeitgenossen erzählt wird, hat sich im Laufe der Jahrtausende verändert. In der Antike wurden die Geschichten von Helden in Form von Dichtungen, wie zum Beispiel den Epen „Ilias“ und „Odyssee“ des Homer (ca. 8. Jh. v. Chr.), aber auch in Form von Tragödien, also gedichteten Theaterstücken, immer wieder erzählt und präsentiert. In der Moderne können Superhelden in Filmen, in Fernsehserien oder ganz klassisch in Comics dargestellt werden. Comics und Tragödien haben vieles gemeinsam. Beide erzählen eine in sich geschlossene Geschichte, die in eine größere Erzählstruktur eingebettet ist. Sie sind fantastische Ausformungen der Realität der Menschen. Sie sprechen mehrere Sinne an. Weiterhin sind sie bei den ZuschauerInnen und LeserInnen überaus beliebt. Auch können in beiden Medien Ereignisse, die nicht am Schauplatz der Haupthandlung stattfinden, erzählt werden: Was in

der Tragödie der Botenbericht ist, ist in modernen Superhelden-Comics das Fernsehen. Tragödien und Comics sind literarische Zeugnisse, keine spiegelbildlichen Abbildungen der Realität der entsprechenden Gesellschaft, aber sie setzen sich mit den Werten und Normen der Gesellschaft kritisch auseinander.

Doch was wird unter einem Helden verstanden? Laut Duden ist ein Held „jemand, der sich mit Uner-schrockenheit und Mut einer schweren Aufgabe stellt, eine ungewöhnliche Tat vollbringt, die ihm Bewunderung einträgt“. Denkt man an Helden, so denkt man an junge, vor Kraft strotzende Männer. Doch was passiert mit diesen Helden, wenn sie alt werden? Zumeist verschwinden sie einfach von der Bildfläche und werden durch jüngere Nachfolger ersetzt. Einerseits haben sich die Helden ihren Ruhestand verdient, andererseits werden die Alten den Aufgaben und Herausforderungen nicht mehr gerecht. Ein Held, der nicht schnell läuft, hoch springt oder im Kampf siegreich ist, kann einfach kein Held mehr sein.

Im alten Griechenland mussten Männer militärisch oder politisch erfolgreich sein, so wie Frauen heiraten und gebären mussten. Wenn man diesen Anforderungen der Gesellschaft nicht mehr entsprach, war die Stellung im sozialen Gefüge bedroht. Für gealterte Helden, die nicht auf dem Schlachtfeld gestorben waren, mussten neue soziale Rollen geschaffen und definiert werden. Dies gilt in gleicher Weise für die modernen Gesellschaften, in denen den immer älter werdenden Menschen neue Aufgaben zugewiesen werden müssen.

Eingangs soll die griechische Tragödie „Die Herakliden“ (Abkürzung im folgenden *Heraclid.*) des Dichters Euripides (ca. 480–406 v. Chr., Abkürzung im Folgenden *Eur.*) im Vergleich mit dem Comic „Batman. Die Rückkehr des Dunklen Ritters“ (Erstveröffentlichung 1986 in den USA, 1989 in Deutschland, Abkürzung im Folgenden *DK*) von Frank Miller und Klaus Janson untersucht werden. Eingegangen wird dabei vor allem auf die Rollen, welche alten Männern, die früher als Helden angesehen wurden, in der Gesellschaft zugestanden werden. In einem ersten Schritt soll aufgezeigt werden, wie hohes Alter und alte Männer in den beiden Gesellschaften wahrgenommen und charakterisiert wurden. In einem zweiten Schritt möchte ich die Hauptfiguren der Werke Iolaos (*Eur. Heraclid.*) und Bruce Wayne/Batman (*DK*) vergleichen. Dabei sollen mir vier Vergleichskriterien helfen:

1. Was ist der Auslöser, dass die Greise wieder in die Rolle des Helden schlüpfen?
2. Wie werden sie von ihrer Umgebung wahrgenommen?
3. Wie nehmen sie sich selbst wahr?
4. Wie verhalten sich die Figuren im Kampf?

Alte Menschen – Ein Problem der Gesellschaft?

Um die einzelnen Werke richtig deuten und vergleichen zu können, müssen zuerst die jeweiligen Bezugsgesellschaften und ihr Umgang mit dem Alter analysiert werden.

Die Tragödie *Heraclid.* wurde ca. im Jahr 430 v. Chr. in Athen uraufgeführt (Baltrusch 2003:67). Die Handlung spiegelt die Verhältnisse dieser Zeit in der Stadt Athen wieder. Betrachtet man die schriftlichen Quellen dieser Zeit, wird schnell deutlich, dass Greise durch zwei gegensätzliche Merkmale beschrieben wurden. Einerseits wurden sie idealisierend und positiv, zum Beispiel als weise und besonnene Ratgeber, gezeichnet. Der Respekt vor

den Alten, besonders den Eltern, gehörte zum Tugendkatalog der griechischen Bürger (Wagner-Hasel 2012:66). In der Theorie gebot der gute Ton, den Alten beim Symposium besondere Plätze und das Vorrecht der Rede zu gewähren. Weiterhin soll es üblich gewesen sein, den Älteren auf der Straße Platz zu machen. Der griechische Autor Xenophon (430/425–355 v. Chr.) beschreibt in seinen Erinnerungen an seinen Lehrer Sokrates ein idealisiertes Gespräch der beiden, welches den anzustrebenden Umgang der Jüngeren mit den Älteren thematisiert:

„Du sprichst sonderbar, Sokrates, und keineswegs, wie man es von dir erwartet, wenn du eben mich als den Jüngeren aufforderst, darin voranzugehen; bei allen Menschen wird doch gerade das Gegenteil davon für richtig gehalten, nämlich dass der Ältere in jeder Hinsicht die Führung hat in Wort und Tat. [...] Wird es denn nicht überall für recht gehalten, dass der Jüngere dem Älteren auf dem Wege Platz macht, wenn er ihm begegnet, dass er vor ihm aufsteht, wenn er sitzt, dass er ihm das weichere Lager zugesteht und sich seinen Worten fügt?“ (Xen. Mem. 2, 3, 15-16)

Andererseits waren die Alten eine soziale Belastung für die Jüngeren, da sie sich nicht mehr durch ihre eigene Arbeitskraft versorgen konnten. Ein weiteres Kriterium des „schlechten Alters“ waren Realitätsverlust und Sturheit (Wagner-Hasel 2012:18). Der körperliche Verfall wurde vor allem in den Komödien parodiert. Die Darstellung von Alter in der bildlichen Kunst ist ebenfalls entweder eine idealisierende oder eine karikierende (Garland 1990:263).

In den Stadtstaaten der griechischen Welt partizipierten die Alten mancherorts mehr, mancherorts weniger am politischen Leben. In Sparta wurde den Alten eine herausragende Stellung zugewiesen, da eine ausgewählte Gruppe als Geronten Recht sprach (Wagner-Hasel

2012:51). In Athen waren die Verhältnisse etwas anders als in Sparta. Die demokratischen Bewegungen des 5. Jahrhunderts v. Chr. hatten die Sonderstellung einzelner oder ganzer sozialer Gruppen einzuschränken versucht. Der Areopag, ein Gremium, welches hauptsächlich aus alten Männern bestand, wurde im Jahre 462/1 v. Chr. entmachtet (Baltrusch 2003:70). Ältere Männer wurden eher mit bestimmten Aufgaben wie dem Führen einer Gesandtschaft (Xenophon, Anabasis 5, 7, 17), dem Auftreten als Schiedsrichter (Aristoteles, Der Staat der Athener 53, 4) oder ausgewählten Priesterämtern (Aristoteles, Politik 7, 1329a 27-34) betraut (Baltrusch 2003:85). Gerade im „Rechtsleben“ hatten die Alten auch in Athen aufgrund ihres Erfahrungswissens eine wichtige Stellung inne (Brandt 2002:43).

In der griechischen Antike gab es eine Vielzahl von Modellen, welche die Stufen des Lebens von der Geburt bis zum Sterben einteilten, sodass es unterschiedliche Definitionen von „alt“ gab. Moderne Angaben zur durchschnittlichen Lebenserwartung in der Antike variieren ebenfalls stark, da Faktoren wie die hohe Kindersterblichkeit den Durchschnitt deutlich nach unten ziehen. Es gab aber durchaus alte und sehr alte Menschen.

Als alt galt man etwa ab dem 60. Lebensjahr. In diesem Alter fand die offizielle ‚Hofübergabe‘ statt, das heißt der Familienvater übergab den Familienbesitz an seinen Sohn (Wagner-Hasel 2012:125). Mit dem 60. Lebensjahr endete gleichzeitig der Militärdienst, was wiederum einen Austritt aus der Gesellschaft förderte. Staatliche Altersfürsorge, wie es sie in modernen Gesellschaften gibt, gab es im antiken Griechenland nur für elitäre Gruppen wie Olympiasieger oder Kriegsinvaliden (Baltrusch 2009:54-55). In modernen Gesellschaften ist im Gegensatz dazu Alter mit einer gewissen Ideologie verbunden. Alte Menschen haben das Anrecht auf eine Versor-

gung, wie zum Beispiel durch das Rentensystem in Deutschland (Finley 1989:1).

Die Handlung von *DK* spielt in den 1980er Jahren in der fiktiven Stadt Gotham, die sich irgendwo in den USA befindet. Die 80er Jahre waren geprägt von Fortschrittsdenken und Angst vor einem Atomkrieg. Durch die wissenschaftlichen Erkenntnisse gelang es sogar, das menschliche Einflussgebiet auf den Weltraum auszudehnen. Ronald Reagan war von 1981–1989 Präsident der USA. Während er eine aggressive Außenpolitik verfolgte, bemühte er sich innenpolitisch um die Stärkung des Ideals der amerikanischen Familie. Ein Teil dieses Ideals ist die Pflege und Versorgung von Alten und Kranken innerhalb der Familie. Mit seinem Reformwerk, welches als *Reaganomics* bezeichnet wird, förderte er besonders die vermögenden Gesellschaftsschichten, in der Annahme, dass Wohlstand wie Wasser in einem Kieselhaufen nach unten sickere. Investitionen in Sozialprogramme wie Armen- oder Altersfürsorge wurden auf ein Minimum beschränkt. Bei Amtsantritt war und ist Reagan der älteste jemals gewählte US-Präsident. Trotzdem fand er gerade in den jüngeren Bevölkerungsteilen große Zustimmung (Löschke 2013). Er selbst sah sich nicht als Vertreter der Interessen seiner Altersgruppe, sondern als Beförderer des „American Way of Life“, bei dem jeder sein Schicksal selbst in die Hand nehmen muss. Auch in *DK* spielt ein Präsident eine Rolle, bei dem Züge von Reagan un schwer erkennbar sind.

Damals wie heute sind es vor allem die drei Generationen – Kinder, Männer, Greise – die voneinander unterschieden werden. Jede einzelne Generation wird mit bestimmten Merkmalen aufgeladen: Kinder seien hilfe- und schutzbedürftig, aber auch die Zukunft der Gesellschaft. Männer seien die Schützer und Bewahrer der Ordnung. Greise sollen durch ihre Lebenserfahrung die Jüngeren beraten und von diesen

unterstützt werden. Die Rollen der Generationen sind klar verteilt. Der Konflikt zwischen den Generationen ist in dieser Aufteilung ebenfalls angelegt (Wagner-Hasel 2012:13). Aber ist es möglich, die vorgeschriebene Rolle zu verlassen? Wenn ja, warum entscheidet sich ein Mensch dazu, die Gesellschaftsstruktur aufzubrechen?

Wir haben gesehen, dass alt gewordenen Helden epochenübergreifend bestimmte Rechte und Pflichten in der Gesellschaft zugestanden werden. Dass sie in ihre ehemalige Heldenrolle zurückschlüpfen, kehrt die gewohnten Abläufe um. Möglich ist es dennoch, wenn die Ordnung erheblich in Gefahr ist. Wenn die Regeln der Gesellschaft völlig auf den Kopf gestellt wurden, können auch die Rollen von Individuen und Gruppen neu definiert werden. Dies bleibt aber eine Besonderheit und Spiegel dessen, wie zerrüttet, korrupt und schlecht die Welt geworden ist. Es muss eine Aporie-Situation vorherrschen, das heißt eine scheinbare Ausweglosigkeit, in der eigentlich Unmögliches denkbar wird.

Iolaos und Batman

Die Tragödie *Heraclid* thematisiert das Schicksal der Kinder des wohl bekanntesten Helden der griechischen Mythologie: Herakles. Nachdem Herakles unter die Götter aufgenommen wurde, sind seine Kinder ohne Schutz auf der Erde geblieben.

Sie werden von Eurystheus, dem König von Mykene und Tiryns, durch ganz Griechenland gejagt und kommen schließlich in Marathon an. Der König fürchtet, dass die Kinder Anspruch auf das Erbe ihres Vaters stellen könnten, und möchte sie daher umbringen. Begleitet und beschützt werden die Herakliden einerseits von Alkmeone, der alten Mutter des Herakles, andererseits von Iolaos, dem ebenfalls greisen Neffen und ehemaligen Kampfgefährten des Herakles. Das Alter des Iolaos wird nicht ein-

deutig genannt. Die Flüchtigen suchen Schutz und Asyl im Heiligtum des Zeus. Demophon, der König von Athen, zu dessen Herrschaftsbereich Marathon gehört, bietet den Schutzfliehenden Hilfe an. Er ist sogar bereit, die Familie mit militärischer Gewalt zu verteidigen. Es kommt zu einer kriegerischen Auseinandersetzung zwischen der Partei der Herakliden, ihren athenischen Verbündeten und den Anhängern des Eurystheus. Besonders die schwächere Partei der Herakliden unternimmt alles, um die Schlacht zu gewinnen: Sie opfern eine Jungfrau (*Eur. Heraclid*. 525-534), sie bekommen Verstärkung von Hyllos, dem erwachsenen Sohn des Herakles (*Eur. Heraclid*. 630ff), und sogar der greise, schwache Iolaos zieht mit in den Kampf. Die Mühe hat sich gelohnt, sodass die eigentlich Schwächeren den Kampf mit göttlicher Hilfe gewinnen.

Der Comic-Autor Frank Miller zeigte spätestens mit seiner *graphic novel* „300“, dass er mit der alten Geschichte vertraut ist. Die Antike ist aber für ihn nur ein Spiegel für Gesellschaftskritik oder bloße Darstellung der zeitgenössischen Realität. Es verwundert daher kaum, dass Frank Miller in dem Vorwort zum hier behandelten Comic *Batmans* Siege als „Triumphe [...] von olympischen Dimensionen“ (*DK* 8) bezeichnet.

DK behandelt die Rückkehr des Superhelden Batman nach zehn Jahren Abwesenheit. Er ist zu Beginn der Handlung 55 Jahre alt. In vier Teilen können die Leser seinen steinigen Weg zurück in die Rolle des Superhelden verfolgen. Im ersten Buch wird die Situation in Gotham beschrieben, wo eine brutale und anhängerstärke Gang namens „Mutanten“ ihr Unwesen treibt. Der menschliche Beschützer der Stadt, Commissioner Gordon, steht kurz vor seinem 70. Geburtstag und dem Ruhestand. Harvey Dent alias Twoface, ein ehemaliger Gegner von Batman, wird aus der Psychiatrie entlassen (*DK* 15-17) und verschwindet

im kriminellen Milieu (*DK* 20-21). Jetzt entscheidet sich Bruce Wayne, wieder als Batman aktiv zu werden. Das Zentrum des zweiten Buches bildet der Kampf von Batman gegen die Mutanten und besonders gegen deren Anführer. Im dritten Teil gelingt es Joker, dem Erzfeind von Batman, durch eine List ebenfalls aus der Psychiatrie zu entkommen. Der Schlussteil ist dem Kampf zwischen Joker und Batman gewidmet, an dessen Ende der Selbstmord Jokers steht. Im letzten Teil kann die tödliche nukleare Katastrophe abgewendet werden. Nicht zu verhindern ist aber, dass die Rakete einen flächendeckenden Stromausfall erzeugt. Batman gelingt es, die im Chaos versunkene Stadt zurück in die Ordnung zu führen.

Wie es möglich ist, dass die gealterten Helden ihre Rolle in der Gesellschaft verlassen und wieder Heldentaten vollbringen, soll im Folgenden anhand der oben genannten vier Vergleichskriterien aufgezeigt werden.

1. Was ist der Auslöser, dass die Greise wieder in ihre Rolle als Helden schlüpfen?

Der Auslöser der Verjüngung des Iolaos ist die ausweglose Situation, in der er und die Kinder des Herakles sich befinden. Sie wurden durch ganz Griechenland getrieben und überall wurde ihnen der Schutz verwehrt. Am Anfang der Tragödie kommen sie an ihrem letzten möglichen Zufluchtsort Athen an. Der eigentlich schwache Iolaos konnte seine Kräfte bis hierhin noch mobilisieren, weil sonst alle Flüchtenden zum Tode verurteilt gewesen wären. Die Verfolgten zeigen verschiedene Schwächen:

„Und weil denn alle sehen, wie machtlos und schwach
Ich bin, wie klein die Kinder, die kein Vater schützt,
So fürchten sie den Stärkern und vertreiben uns.“
(Eur. Heraclid. 23-25)

Die Situation ist doppelt tragisch: Iolaos ist selbst hilfebedürftig und muss die wehrlosen Kinder und deren Großmutter beschützen (Harbsmeier 1968:39).

Sie flüchten sich, weil ihnen die Menschen bisher nicht wohlgesonnen waren, in den Tempel des Zeus, um den Schutz der Götter zu erlangen. Das Alter des Iolaos wird so eindringlich wie bei kaum einer anderen Person in den antiken Tragödien beschrieben (Harbsmeier 1968:38).

In Gotham ist die Situation ebenfalls zugespitzt. Es ist ungewöhnlich heiß, sodass Hitze und Smog über der Stadt hängen. Die Hitze führt zu einer Welle von Gewaltverbrechen, deren kurzzeitigen Höhepunkt der Mord an drei Nonnen bildet (DK 11). In einer den USA nachempfundenen Gesellschaft ist das Christentum ein hohes Gut. Die Tötung der unschuldigen und weiblichen Anhänger dieser Religion ist ein schweres Verbrechen. Die gefährliche und chaotische Situation wird mit vielen kleinen Panels dargestellt, in denen Feuer, Rauch, Gewalt oder Krankheit im Zentrum stehen (zum Beispiel DK 10). Jede Doppelseite widmet sich einer neuen Katastrophe, die jeweils von einer anderen Signalfarbe dominiert wird (zum Beispiel DK 32-33). Hinzu kommt, dass der inzwischen 70-jährige Polizeichef James Gordon, der immer als Garant für die Ordnung betrachtet wurde, mit Mord bedroht wird. Gordon wird als alt, machtlos und unverstanden dargestellt. Künstlerisch greift der Comic dies auf, indem, sobald Gordon auftritt, die Farbe aus der Szenerie weicht (zum Beispiel DK 12-13, 43, 96). Der Auslöser der Bedrohung ist eine extrem gewalttätige, nicht kontrollierbare Bande junger Krimineller, die sich Mutanten nennt. Sie werden im krassen Gegensatz zu Gordon mit grellen, unnatürlichen Farben dargestellt. Die Katastrophe spitzt sich weiter zu, als sich das unberechenbare Wetter in ein apokalyptisches Unwetter ver-

wandelt, welches als Zorn Gottes beschrieben wird und als unmittelbare Konsequenz einen Stromausfall mit sich bringt (DK 27). Als absoluter Höhepunkt dieser ausweglosen Situation droht ein Krieg der USA mit der Sowjetunion (DK 118-120), der sich zu einer nuklearen Katastrophe ausweitet. Es wird eine Rakete abgeschossen, die das gesamte Leben in Gotham vollständig zum Erliegen bringt (DK 163-184). Die einzige Ruhe, auch in der bildlichen Darstellung, kann Batman in das Chaos bringen. Wenn er auftaucht, werden die Panels größer und alles wird von einem warmen Blau dominiert. Nur ihm werden ganzseitige Zeichnungen gewidmet (zum Beispiel DK 34).

2. Wie werden sie von ihrer Umgebung wahrgenommen?

In der Tragödie wird das hohe Alter von den Jüngeren mit Ohnmacht und Torheit gleichgesetzt (Eur. *Heraclid.* 55-58). Der Bote des Eurystheus ist dem als schwach und jammervoll bezeichneten Greis vor allem körperlich überlegen und kann ihn zu Boden werfen (Ebd. 67-68). Wegen dieser körperlichen Schwäche und Machtlosigkeit wird er vom Chor der athenischen Bürger bemitleidet (Ebd. 73-76 und 127-129). Iolaos wird von allen Gesprächspartnern als Greis angesprochen (zum Beispiel Ebd. 343). Dies symbolisiert einerseits Respekt, andererseits Abfälligkeit. Ein äußeres Kennzeichen des Alters sind die grauen Haare (Ebd. 956). Immer wieder werden das lebendige Herz und der Mut, aber auch der verschlissene Körper des Iolaos betont (Ebd. 702-708). Das Alter wird von den anderen Personen zugleich mit Langsamkeit und Realitätsverlust gleichgesetzt. Beim Gang des Iolaos und dem Knappen des Hyllos zum Schlachtfeld offenbart sich dies, und der Knappe macht sich über den Greis lustig:

*„IOLAOS: [...] Halte mir die Wehr bereit
Und trage sie, in meine Rechte gib den Speer,
Und links den Arm mir stützend, lenke meinen Schritt.
KNAPPE: Den Krieger führen soll ich denn, dem Kinde gleich?
IOLAOS: Des guten Zeichens wegen muss man sicher gehn.
KNAPPE: O dass du so nur könntest, wie dein Wunsch es ist!
IOLAOS: Los, eile! Traurig ginge mir's, blieb ich zurück!
KNAPPE: Du bist's, der säumt, indes du tätig scheinst, nicht ich!
IOLAOS: So siehst du nicht, wie hurtig sich mein Fuß bewegt?
KNAPPE: Du glaubst zu eilen, seh ich, wirklich eilst du nicht.“
(Eur. *Heraclid.* 726-735)*

Der Greis ist nicht in der Lage, seine eigene Rüstung am Leib zu tragen, sondern muss von dem Knappen gestützt werden. Er glaubt zu eilen, bewegt sich aber in Wirklichkeit sehr langsam vorwärts. Trotz dieser augenfälligen Einschränkungen wird die Entwicklung des Greises von einem Hilflosen zu einem Handelnden dargestellt (Harbsmeier 1968:49). Die Umgebung nimmt seine Rückkehr unter die Kämpfenden als negativ und lächerlich wahr.

Bei DK ist die schwache Stimme ein Zeichen des Alters (DK 26). Die Fernsehberichte über den wiedergekehrten Helden thematisieren sein Alter und auch die gejagten Verbrecher bezeichnen ihn als „uralte“ (DK 37) und stellen fest: „so laut war er früher nie“ (DK 38). Sein Alter wird mit Senilität (DK 96), Plumpheit, Dummheit, Tatterigkeit und Hilflosigkeit (DK 158) gleichgesetzt. Es sei nicht gesund, was er tue (DK 118-119). Sein Gesicht wirkt eingefallen, der Körper ist aber weiterhin groß und kräftig (zum Beispiel DK 34). Besonders wenn er im direkten Gegensatz zu anderen Figuren gezeigt wird, ist sein Alter deutlich erkennbar. Eine Beschreibung der ganzseitigen Darstellung von Batman und Robin soll dies veran-

schaulichen (DK 92). Das Kostüm des Robin wird in diesem Comic entgegen der traditionellen Darstellung von einem sehr jungen Mädchen namens Carrie angelegt. Das Panel rückt die Personen durch den schwarzen Hintergrund ins Zentrum des Blickfeldes. Während Bruce Wayne in Grau- und Beigetönen und sehr starr gezeichnet ist, ist Robin in bunten Farben und sehr dynamisch dargestellt. Sie ist vollkommen unversehrt. Batman hingegen ist zwar muskulös, aber mit Narben übersät, hat eine schwere Verletzung an der Schulter und muss den rechten Arm in einer Schlinge tragen. Die Haare sind grau-weiß und der Haaransatz ist deutlich nach hinten verschoben. Augen, Nasen- und Mundpartie sind von tiefen Falten durchzogen. Die Haut ist wächsern und wirkt vollkommen leblos.

Obwohl sein Verschwinden erst zehn Jahre zurückliegt, wird er als ein Relikt aus der Vergangenheit wahrgenommen. Die Reaktionen auf seine Rückkehr sind eher ablehnend (DK 59) und sein Verhalten wird als „asoziales Verhalten“ charakterisiert (DK 65-66). Während die Umgebung seine Rückkehr als unnatürliche Störung der Ordnung wahrnimmt, fühlt er sich erst wieder in der Rolle des Batman natürlich und wohl. Mit einer gewissen Ironie wird im Comic das Engagement Bruce Waynes für das „Komitee zur Verhütung von obsessivem Verhalten bei Männern um die 50“ betont (DK 119).

Das Alter ist aber in DK nicht immer gleichzusetzen mit einem hohen Alter. Gerade im Gegensatz zur jungen Carrie, die als Robin an Batmans Seite kämpft, oder zu dem alterslosen Superman, werden mehrere Stufen von Alter thematisiert (DK 118 und 161).

3. Wie nehmen sie sich selbst wahr?

Auffällig ist bei beiden Charakteren, dass sich Selbst- und Fremdwahrnehmung teilweise eklatant unterscheiden. Iolaos und Batman

sind sich ihres eigenen hohen Alters bewusst, sehen darin aber keinen Hinderungsgrund, ihre Ziele zu verwirklichen. Sie bezeichnen sich sogar selbst als Greise (*Eur. Herac- lid.* 39 und DK 158). Ihnen ist klar, dass sich ihre Rolle in der Gesellschaft verändert hat. Iolaos kann die Herakliden weder durch körperliche Kraft, noch durch politischen Einfluss oder finanzielle Mittel retten. Es wird sehr bildlich beschrieben, dass er gebrechlich ist und immer einer Stütze bedarf (Falkner 1989:118). Er fühlt sich aber ununterbrochen der Gemeinschaft verbunden (Falkner 1989:119). Batman ist in der durch Geldgier, Korruption und Verrat geprägten Welt allein und verletzt (DK 14).

Batman und Iolaos kennen die Konsequenzen ihrer Handlungen. In beiden Werken wird das Alter in Verbindung mit dem Tod gesetzt (*Eur. Heraclid.* 443-444 und DK 161/187). Sie fürchten sich aber nicht vor dem Tod, sondern viel eher davor, dass den ihnen Anvertrauten Unrecht geschieht (*Eur. Heraclid.* 443-450 und DK 82-83). Iolaos ist bereit, alles zu geben, was er noch hat. Ein Greis, der über keinerlei Vermögen oder Einfluss verfügt, kann eben nur noch das Leben geben. Die schwachen Glieder und die körperliche Unterlegenheit sind ebenfalls bei beiden Charakteren angelegt (*Eur. Heraclid.* 636 und DK 34/107). Während Batman sich noch allein zu helfen weiß, ist Iolaos vollständig auf die Hilfe der Jüngeren angewiesen. Batman übersteht die Strapazen einer Nacht nicht mehr ohne Nachwirkungen (DK 34). Seine körperliche Unzulänglichkeit merkt er beispielsweise daran, dass er im Gegensatz zu früher mit Armen und Beinen klettern muss (DK 37). Während Iolaos pausenlos über sein Alter klagt, wird Batman sich dessen erst im Kampf bewusst. Wenn er Pläne schmiedet und die Welt retten will, vergisst er, dass er alt geworden ist (DK 123).

4. Wie verhalten sich die Figuren im Kampf?

Die Teilnahme der Leser am Kampfgeschehen unterscheidet sich bei beiden Helden erheblich. Während wir Batman bei jedem seiner Einsätze begleiten, erfahren wir von Iolaos' Heldentaten nur durch einen Botenbericht. Direkt beschrieben wird bei ihm nur die Zeit der körperlichen Schwäche.

Iolaos muss in der Tragödie zwei Kämpfe bestehen, von denen nur einer tatsächlich militärisch gear- tet ist. Der erste Kampf besteht da- rin, den König von Athen davon zu überzeugen, ihm und den Herakli- den Schutz zu gewähren (*Eur. Hera- clid.* 120-287). Diesen Kampf kann er mit Worten gewinnen. Das Wort ist die angemessene Form der Ver- teidigung für den Greis, da er über Erfahrungen im Reden verfügt. Für den zweiten Kampf ist der Alte nicht mehr qualifiziert. Er muss mit ei- ner vollständigen Rüstung auf das Schlachtfeld ziehen. Die Rüstung ei- nes griechischen Hopliten (Fußsol- dat) bestand aus einem Kopf und Na- cken bedeckenden Helm aus Bronze, einem Brust- und Rückenpanzer, ebenfalls aus Bronze, sowie Bein- und Armschienen. Zum Schutz vor Angreifern war er mit einem Schild ausgestattet, welcher aus Holz ge- fertigt und mit Leder und Bronze widerstandsfähiger gemacht wurde. Zum Kämpfen musste jeder eine zwei bis drei Meter lange Lanze und ein Kurzsword mit sich führen (Sage 1996:25-26).

Weder besitzt Iolaos eine solche Rüstung, noch kann er sie allei- ne tragen. Trotz der Aussichtslosig- keit des Unterfangens möchte Iolaos aktiv mitkämpfen (*Eur. Hera- clid.* 680-681). Die Ratschläge und Beschwichtigungen des Knappen lehnt er unkommentiert ab. Dieser verweist wiederholt auf den Unter- schied zwischen der Stärke des Geis- tes und der Schwäche des Fleisches (*Eur. Heraclid.* 688). Iolaos hält an seiner Überzeugung fest, dass er

noch in der Lage sei mitzustritten und weist darauf hin, dass die eigene Partei in der Unterzahl sei und deswegen jeden Mann gebrauchen könne (*Eur. Heraclid.* 685). Mit Worten kann er sich in diesem zweiten Kampf nicht durchsetzen. Dennoch geht er in die Schlacht (Ebd. 693). Er bedient sich der Waffen, die Zeus in seinem Tempel gestiftet wurden (Ebd. 695-701). Der Knappe muss die Rüstung bis zum Schlachtfeld tragen, wo Iolaos sie dann anlegt (Ebd. 720-725).

Entgegen aller Erwartungen kann Iolaos den Kampf für sich entscheiden. Dies gelingt jedoch nur mithilfe der Götter (Ebd. 849-853). Sie gewähren lediglich seinen Armen, zu jugendlicher Kraft zurückzukehren (Ebd. 856-858). Der am Ende jeder Schlacht stattfindende Triumphzug katapultiert Iolaos wieder in das Zentrum der Gesellschaft. Weil er sieghaft war, darf er an der Spitze des Zuges teilnehmen (Ebd. 784-787). Ab diesem Moment wird er nicht mehr als Greis, sondern wieder als Held bezeichnet (Ebd. 936-937).

Batman muss in *DK* gleich vier Kämpfe bestreiten. Seine Gegner werden dabei aber immer in Hinblick auf ihr Alter zu Batman in Bezug gesetzt. Batman hat im Gegensatz zu Iolaos den Vorteil, dass er seine körperliche Schwäche mit technischem Equipment und Medikamenten ausgleichen kann. Einer der Kämpfe soll hier beispielhaft geschildert werden.

Im zweiten Teil von *DK* wird die direkte Gegenüberstellung von Batman und dem Anführer der Mutanten beschrieben (*DK* 76-83 und 98-102). Batman selbst schätzt seinen Gegner so ein:

„... dass er genau die Art Körper hat, die er nicht haben sollte ... kraftvoll, ohne zu viel Masse, die ihn verlangsamt ... Muskeln wie Stahlfedern – bereit, auszuschlagen – und er ist jung ... in seiner Blüte.“
(DK 77)

Der Kampf der beiden ist ungleich, weil Batman dem Gegner deutlich unterlegen ist. Der Junge ist sich dessen durchaus bewusst und verspottet Batman (*DK* 77). Die Auseinandersetzung ist düster und nur durch wenige Farbakzente, wie die Brille des Mutanten oder das Batman-Logo, aufgeheitert. Selbst die sonst leuchtende Robin ist in diesem Szenario nur in blassen Farben dargestellt. Bei der zweiten Gegenüberstellung lockt Batman den Mutanten in eine Schlammgrube, so dass seine Kraft und Schnelligkeit nicht mehr entscheidend sind. Weiterhin sorgt er dafür, dass die Anhänger dem Kampf zusehen. Dieser zweite Kampf wird von der Farbe des Schlammes dominiert und nur das Blut des jetzt unterlegenen Anführers der Mutanten und die Sichtschlitze der Brillen der Bandenmitglieder bringen rote Farbe in die Szenerie. Am Ende des Kampfes kniet Batman über dem besiegten Gegner. Beide sind über und über mit Schlamm bedeckt. Die völlig schockierten Bandenmitglieder, die wiederum in ihre futuristisch anmutende Bekleidung gehüllt sind, rahmen die Szenerie ein und erkennen ihren neuen Anführer an:

„Die Mutanten sind tot, die Mutanten sind Geschichte. Dies ist das Zeichen der Zukunft, Gotham City gehört Batman.“
(DK 102)

Am Ende von *DK* kann auch Batman wieder kurzfristig als anerkannter Teil der Gesellschaft betrachtet werden. Als die Rakete die Stromversorgung lahm gelegt hat, versinkt die Stadt in Chaos und Selbstjustiz. Batman gelingt es, die Kräfte der Jungen zu bündeln und mit den vorher zerstörungswütigen Mutanten die Ordnung in der Stadt wiederherzustellen. Nun kommt Batman sein Alter zu Hilfe. Die Jungen sind vom Stromausfall völlig überfordert. Batman kennt jedoch noch Fortbewegungsmittel, die ohne Strom auskommen: Pferde (*DK* 182). Das wie-

derum einseitige Panel zeigt Batman zentral auf einem schwarzen Pferd. Er reitet genauso wie Iolaos an der Spitze eines Triumphzuges. Das Pferd befindet sich im Sprung und kommt geradewegs auf den Leser zu. Batman selbst ist düster und grimmig dargestellt. Die erhobene rechte Faust fordert alle zum Kampf auf. Farbtupfer und zweiter Eyecatcher ist Robin, die in warmen Farben gezeichnet ist. Ihr Pferd folgt ruhig. Die Mutanten sind jetzt nicht mehr in grellen Farben, sondern in den Blau-, Grau- und Violetttönen des Batman gezeichnet. Nur die roten Brillen erinnern an die Vergangenheit. Das Zusammenspiel der futuristischen Kleidung der Mutanten, die als Symbol für eine neue Generation verstanden werden muss, und der Pferde, die ein Zeichen für vergangene Epochen und Ritterlichkeit sind, macht diese Szene so entscheidend. Nicht ohne Grund spricht der Titel des Comics von der Rückkehr des Dunklen Ritters.

Wie gezeigt wurde, erweist sich der Vergleich von antiken Tragödien und modernen Superhelden-Comics als besonders lohnenswert, wenn Helden untersucht werden sollen. In der Figur des Helden ist aber auf den ersten Blick kein hohes Alter angelegt.

Alte Menschen haben epochenübergreifend eine ambivalente Position in der Gesellschaft: Einerseits verdienen sie Respekt, andererseits sind sie eine Belastung. In jedem Fall sollen alte Menschen zurückhaltend sein. Dies gilt im Besonderen für ehemalige Helden. Wenn diese sich aber im Alter entscheiden, wieder aktiv zu werden, muss sich die Welt im Chaos befinden, sodass jede Hilfe willkommen ist. Auslöser einer solchen Revitalisierung ist immer eine Aporie-Situation. In den behandelten Beispielen konnten die Androhung oder Ausführung von Gewalt und Mord sowie Naturphänomene als Ursachen bestimmt werden. Während

die Rückkehr der greisen Retter von der Umwelt als unnatürlich und negativ wahrgenommen wird, sehen die Helden sich selbst nicht als Störer der Ordnung. Im direkten Kampf müssten sie eigentlich unterliegen, doch sie finden Mittel und Wege, um das Kräfteverhältnis umzukehren. Am Ende sind sie zwar für eine gewisse Zeit Teil der Gesellschaft, sollen danach aber wieder ihre gewohnte Rolle einnehmen. Der Umgang mit alten Menschen hat sich in den letzten Jahrhunderten den Gepflogenheiten der Zeiten angepasst, die zwiespältige Einschätzung ist aber geblieben. Da Helden, zumal Superhelden, ein Produkt der Fantasie sind, können sie auch als „alt“ imaginiert werden. Dies sollte aber im Interesse der Leser nur für eine gewisse Dauer geschehen.

LITERATUR

- E. BALTRUSCH, *Alt sein in einer demokratischen Gesellschaft. Das klassische Athen*, in: R. KAMPLING/A. MIDDELBECK-VARWICK (Hg.), *Alter – Blicke auf das Bevorstehende* (=Ape-liotes 4). Frankfurt am Main u. a. 2009, 45–64.
- E. BALTRUSCH, *An den Rand gedrängt. Altersbilder im Klassischen Athen*, in: A. GUTSFELD/W. SCHMITZ (Hg.), *Am schlimmen Rand des Lebens? Altersbilder in der Antike*. Köln-Weimar-Wien 2003, 57–86.
- H. BRANDT, *Wird auch silbern mein Haar. Eine Geschichte des Alters in der Antike*. München 2002.
- T. FALKNER, *The Wrath of Alcmena. Gender, Authority and Old Age in Euripides' Children of Heracles*, in: T. FALKNER/J. DE LUCE (Hg.), *Old Age in Greek and Latin Literature*. New York 1989, 114–131.
- M. FINLEY, *The Elderly in Classical Antiquity*, in: T. FALKNER/J. DE LUCE (Hg.), *Old Age in Greek and Latin Literature*. New York 1989, 1–20.
- R. GARLAND, *The Greek way of life. From conception to old age*. London 1990.
- D. HARBSMEIER, *Die alten Menschen bei Euripides*. Göttingen 1968.
- P. LÖSCHE, *Ronald W. Reagan (1981–1989): Präsident der konservativen Revolution?*, in: C. MAUCH (Hg.), *Die amerikanischen Präsidenten. 44 historische Portraits von George Washington bis Barack Obama*. München 2013, 395–407.
- F. MILLER, „Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner“, in: Spiegel Online (09.08.2008). Online verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-kultautor-frank-miller-die-griechen-hatten-goetter-wir-haben-supermaenner-a-571473-2.html> [19.2.2016].
- M. SAGE, *Warfare in Ancient Greece. A Sourcebook*. London-New York 1996.
- B. WAGNER-HASEL, *Alter in der Antike. Eine Kulturgeschichte*. Köln-Weimar-Wien 2012.

Quellen

- EURIPIDES, *Die Herakliden*, in: J. DONNER (Übers.)/R. KANNICHT (Bearb.), *Euripides. Sämtliche Tragödien in zwei Bänden, Bd. 1*. Stuttgart 1958.
- F. MILLER/K. JANSON/L. VARLEY, *Batman. Die Rückkehr des dunklen Ritters*, übers. v. S. KUPS. Nettetal-Kaldenkirchen 2015.
- XENOPHON, *Erinnerungen an Sokrates*. Griech.-deut., übers. u. hg. v. P. JAERISCH, Düsseldorf 2003.

Antikenbezug bei ausgewählten Superheldencomics von Alan Moore

I.

Der berühmte Comic-Autor Alan Moore wurde am 18. November 1953 in Northhampton geboren, wo er auch heute noch lebt. Er erhielt im Laufe seiner Karriere neun Mal den Eisner Award für den besten Comic-Autor. Die meisten Menschen kennen seine Geschichten aus den Verfilmungen: „From Hell“ (2001 mit Johnny Depp), „Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen“ (2003 mit Sean Connery), „V wie Vendetta“ (2006) oder „Watchmen“ (2009). Da sich Moore von allen Verfilmungen distanzierte, erschien sein Name niemals in den Credits. Deshalb wissen viele Kinogänger nicht, dass diese Geschichten Comics zugrunde liegen.

Moore startete seine Karriere bei kleinen britischen Comicverlagen, bis er Anfang der 1980er Jahre gebeten wurde, die Figur Marvelman neu zu beleben.

Marvelman geht auf Captain Marvel, die erfolgreichste Superheldenfigur der 40er Jahre des 20. Jahrhunderts, zurück. Damals war Captain Marvel noch erfolgreicher als Superman. Er trat im Februar 1940 zum ersten Mal im Heft Whiz Comics 2 des Verlages Fawcett Comics auf. Der zwölfjährige Waisenjunge Billy Batson verfügt über außerordentliche Fähigkeiten, die ihm der Zauberer Shazam verleiht. Durch Aussprechen des Namens Shazam verwandelt sich Billy in einen 1,90 Meter großen, stämmigen Mann, der über Superstärke, Supergeschwindigkeit und -ausdauer, physische und magische Unverwundbarkeit, Furchtlosigkeit, ‚Weisheit‘ sowie gesteigerte geistige Wahrnehmung und die Fä-

higkeit zu fliegen verfügt. Diese Fähigkeiten sind im Namen Shazam verborgen: Salomon (Weisheit), Herkules (Stärke), Atlas (Ausdauer), Zeus (Macht), Achilles (Mut), Merkur (Geschwindigkeit). Der außerordentliche Erfolg führte dazu, dass mehrere Nebenfiguren wie Captain Marvel Jr., Mary Marvel und 1942 sogar ein Hase namens Hoppy the Marvel Bunny eingeführt wurden. Gleichzeitig erfolgten aber heftige juristische Auseinandersetzungen mit dem Verlag DC, der die Rechte an Superman bis heute besitzt und immer darauf hingewiesen hat, dass Captain Marvel ein Plagiat von Superman sei. Fawcett stellte deshalb 1953 die Reihe ein.

Es ist bemerkenswert, dass im Zauberwort Shazam ausschließlich antike mythologische Personen vorkommen. In jedem Heft wird zu Beginn auf die Fähigkeiten von Captain Marvel durch das Aussprechen des Namens des Zauberers auf die Bedeutung der einzelnen Buchstaben hingewiesen. So erfährt der Leser immer wieder die Hauptmerkmale der antiken Götter und Helden. Ohne auf den Leser bewusst einzuwirken, werden die antiken Helden hier sehr nachhaltig verinnerlicht.

In Großbritannien erschienen die Captain Marvel-Geschichten seit 1946 bei Len Miller (Gore 2006). Um dem amerikanischen Rechtsstreit auszuweichen, wurde von Miller der britische Comicautor Mick Anglo engagiert, eine neue Serie zu schaffen, die auf Captain Marvel basieren sollte. 1953 wurde in zwei aufeinanderfolgenden Heften Captain Marvel durch Marvelman und Captain Marvel Jr. durch The Young Marvelman abgelöst. Aus Billy Bat-

son wurde Micky Moran, der von einem mysteriösen Astrophysiker Guntag Barghelt in einer speziellen Maschine behandelt und durch das Aussprechen des Zauberwortes Kimota (atomic rückwärts!) mit denselben Fähigkeiten wie Captain Marvel ausgestattet wurde. 1959 folgte noch mit der Reihe „Marvelman Family“ die Einführung von Kid Marvelman anstelle von Mary Marvel. Der Hauptgegner von Marvelman war Dr. Gargunza. Diese erfolgreiche Reihe endete im Februar 1963. Die Gründe für die Einstellung von Marvelman sind nicht eindeutig zu klären. Sinkende Verkaufszahlen alleine können es nicht gewesen sein. Wahrscheinlich gab es Probleme mit dem amerikanischen Marvel-Verlag, der ab 1967 eine eigene Serie „Captain Marvel“ herausbrachte, nachdem er sich die Rechte am Namen Captain Marvel gesichert hatte (Gore 2006:21f).

Durch die Änderung des Zauberwortes Shazam zu Kimota verschiebt sich die Perspektive der Helden und ihres Ursprungs. Sind zu Beginn des 20. Jahrhunderts eindeutig die antiken Helden die idealen Vorbilder, ist es ab den späten 1950er Jahren die neue Technik, besonders die Atomkraft, die neue Helden, aber auch neue Monster schafft.

Alan Moore hatte sich schon als Kind mit Marvelman und Superman beschäftigt. Vor allem eine Persiflage von Superman und Captain Marvel des Comics „Mad“ brachte ihn auf die Idee, eine Geschichte zu erfinden, in der der Held sein Zauberwort vergessen hat (Khouri 2001:11). Jetzt bot ihm der britische Comicverleger Derek „Dez“ Skinn (geb. 1951) an, Marvelman wieder aufleben zu lassen. Moore schrieb ein ausführliches Exposé, das Skinn sehr beeindruckte und ihn veranlasste, Moore als Hauptautor für seine neue Heftreihe „Warrior“ anzustellen. Mit Warrior wollte Skinn jungen britischen Comicautoren und -zeichnern die Möglichkeit geben, ohne äußere Einschränkungen ihre Ideen zu verwirkli-

chen. Alan Moore begann gleich zwei Geschichten parallel zu schreiben: „Marvelman“ und „V- wie Vendetta“. Mit Ausnahme der Hefte 4 und 19 erschienen bis zum Heft 21, 1984 in jedem die neue fortlaufende Marvelman-Geschichte in Schwarzweiß, Zeichner waren zuerst Gary Leach (geb. 1954) und dann ab Warrior 9 Alan Davies (geb. 1956). Mit dem Heft 21 bricht die Geschichte von Marvelman mitten in der Erzählung ab. Marvelman war sehr erfolgreich und Dez Skinn versuchte die Geschichte in den USA zu verkaufen. Nachdem sowohl DC wie auch Marvel abgelehnt hatten, wurden einige Warrior Geschichten vom amerikanischen Verlag Eclipse Comics übernommen. Gleich zu Beginn gab es heftige Kontroversen um den Namen Marvelman. Nach längeren Verhandlungen wurde Marvelman in Miracleman umbenannt und ab August 1985 mit Miracleman 1 zuerst die alten Warriorseiten in Farbe nachgedruckt. Mit Miracleman 6 (1986) begann dann die Fortsetzung der in Warrior abgebrochenen Geschichte. Nach einigen Startschwierigkeiten (Alan Davies war als Zeichner ausgestiegen) wurde mit Heft 16 (1989) der Handlungsstrang beendet. Für Alan Moore war damit seine Geschichte fertiggestellt. Er empfahl Neil Gaiman (geb. 1960) als Autor für eine Fortsetzung, die aber nach acht Heften mit Miracleman 24 im August 1993 beendet wurde. Inzwischen druckt der Marvelverlag seit März 2014 alle Eclipse Hefte von Miracleman ohne Nennung von Alan Moore – er wird „the original writer“ genannt – nach. Ab April 2016 sollte Gaiman seine Geschichte fortsetzen und zum geplanten Ende bringen. Leider wurde dies nunmehr bis auf weiteres gestoppt. Die dreibändige Sammelausgabe der Moore-Geschichte liegt sogar beim Panini-Verlag in einer deutschen Übersetzung vor.

Diese komplexe Publikationsgeschichte ist symptomatisch für die zukünftigen Publikationen Alan Moores. Immer wieder zerstritt er

sich mit seinen Verlagen, und viele seiner Werke erschienen bei unterschiedlichen Verlagen, bzw. verlängerte sich der Abschluss eines Comics, wie z.B. „V- wie Vendetta“ oft um mehrere Jahre.

Wenden wir uns nun dem Inhalt von Marvelman/Miracleman zu:

Der Reporter Michael Moran, den regelmäßig unheimliche Alpträume heimsuchen, wird von Terroristen bei der Eröffnung eines neuen Atomkraftwerkes bedroht. Dabei sieht er zufällig das Wort Atomic im Spiegel und erinnert sich, dass dieses Wortes von hinten nach vorn gelesen Kimota, sein Zauberverwandlungswort, ist. Er erhebt wieder als Marvelman/Miracleman (künftig MM) und beseitigt die Terroristen. Danach versucht er, seiner Frau Liz die neue Situation zu erklären. Er erinnert sich, dass die ganze MM Familie, Young Miracleman (YM), Kid Miracleman (KM) und er durch eine Atomexplosion entweder getötet wurden oder wie er das Gedächtnis verloren hatten. Das Wiedererscheinen von MM ruft Johnny Bates (KM) auf den Plan. Auch er hat überlebt, aber sein Gedächtnis nicht verloren. Mit Hilfe seiner Superkräfte ist es ihm gelungen, ein mächtiges Wirtschaftsimperium zu errichten. Er befürchtet eine Intervention von MM und will ihn deshalb vernichten. Bei diesem erstmals realistisch dargestellten Kampf verwandelt sich Bates versehentlich wieder in sein menschliches 13jähriges Alterego. Das Kind erkennt das Böse, das es verursacht hat, und verfällt in einen katatonischen Schockzustand. MM, der zuerst Billy töten möchte, bemerkt, dass keine Gefahr mehr besteht und überlässt ihn medizinischer Versorgung. Ein mysteriöser Geheimagent bietet ihm an, seine Herkunft zu entdecken. Er führt ihn zu einem versteckten Militärbunker. Dort finden beide die Reste eines außerirdischen Raumschiffs und Informationen über ein militärisches Geheimprojekt mit dem Namen „Zarathustra“. Mithilfe von außerirdischer Technologie wollte man als Wunderwaffe gegen die Atomkräfte einen Übermenschen schaffen. Moran und seine zwei Partner wurden geklont, damit die physisch und geistig übermenschlich perfekten Klone durch das Sprechen eines Aktivierungscodes das Bewusstsein

des Originals übernehmen können. Während der Ruhezeiten wurden die Körper bewusstlos gehalten und ihr Gehirn mit Fantasien gefüttert, die ihnen als reales Leben in der Gestalt von Superhelden erscheinen sollten. Als aber Probleme auftauchten, beschloss der britische Geheimdienst die „Monster“ zu eliminieren. Mithilfe einer Atombombe sollten sie zerstört werden. YM starb, MM wurde das Gedächtnis gelöscht. Als MM erfährt, dass Dr. Emil Gargunza der Kopf des Projektes war, wird er von Zorn übermannt und zerstört den Bunker. Hier endet der erste Abschnitt, der als erstes Buch mit dem Titel „Der Traum vom Fliegen“ bezeichnet wird.

Dieser erste Teil wird von Nietzsche und seinem Übermenschen dominiert. Diese Interpretation des Superhelden streicht den negativen Aspekt deutlich heraus. Der britische Geheimdienst spricht daher auch immer von den „Monstern“, wenn von der neuen Superwaffe gesprochen wird. Die einzigen Wesen, die als Halbgötter angesprochen werden, sind die umgekommenen Außerirdischen, deren Technologie für die Schaffung der Übermenschen notwendig ist. Es fällt auf, dass Atomkraft nicht imstande ist, diese neuen Wesen zu töten.

Dr. Gargunza, der sich vom britischen Geheimdienst unter Unterschlagung wichtiger Informationen des Projektes Zarathustra getrennt hat, steht im Zentrum des zweiten Teils. Er ist in Paraguay untergetaucht und als er erfährt, dass Liz von MM schwanger ist, lässt er diese entführen. Während sich MM auf die Suche nach Gargunza macht, erfahren wir, dass Gargunzas wirkliches Ziel die eigene Unsterblichkeit ist. Diese glaubt er durch Manipulation des Kindes des Supermanns zu erlangen. MM stellt Gargunza und tötet ihn. Dann hilft er seiner Frau bei der Geburt. (Die realistische Darstellung einer Geburt in einem Comic führte zu heftigen Reaktionen in den USA. Einige Verkäufer schickten die Hefte zurück.) Das Kind kann sofort nach der Geburt sprechen und zeigt damit seine übermenschlichen Fähigkeiten, die sei-

ne Eltern oft überfordern. MM, der immer wieder auch in menschlicher Gestalt als Michael Moran auftritt, ist sich seiner eigenen Identität immer unsicherer. In der Zwischenzeit tauchen zwei mysteriöse Personen auf, die zuerst Billy Bates im Spital aufsuchen. Diesem geht es danach besser und er kann wieder Kontakt zu anderen Menschen aufnehmen. Als nächste Person suchen sie eine Frau, die offenbar auch eine Superheldin ist. Diese kann vor ihnen fliehen. – Hier endet das zweite Buch.

Im zweiten Teil werden die menschlichen Aspekte der Superhelden immer unwichtiger. Gargunza und damit das Zarathustra-Konzept werden vom Geschöpf getötet und der göttliche Aspekt der Superhelden wird offensichtlich. Die Geburt des Kindes Winter wird vor allem christlich konnotiert. Das Kapitel heißt „Scenes from the nativity“, wobei gleichzeitig MM in einer strahlenden Aura in Form eines Kreuzes schwebend erscheint. Dennoch fällt in diesem Zusammenhang auf, dass das göttliche Kind weiblich ist.

Das dritte und abschließende Buch unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von seinen Vorgängern. Es ist als Rückblende konzipiert, die in Kapitel eingeteilt ist, die nach Begriffen aus der griechischen Mythologie benannt sind: Cronos, Aphrodite, Hermes, Pantheon, Nemesis und Olympus.

MM und seine Helfer haben im Jahr 1987 eine neue Ordnung geschaffen und MM erzählt im Kapitel Cronos, wie es dazu gekommen ist: „Nach der Schöpfung kam eine Zeit, da kämpften die jungen Götter gegen ihre Väter, die Titanen ...“ (Miracleman Band 3: Olymp 4). Ohne die Namen zu nennen, wird hier auf den Kampf Zeus gegen Kronos (einen der Titanen) hingewiesen. Die zwei Unbekannten stellen MM, zeigen sich als Außerirdische und wollen ihn töten. Als sie merken, dass er ein Kind hat, versuchen sie dieses zu töten. Das kann aber mit Hilfe von Miraclewoman (MW), die bei Liz und dem Kind auftaucht, verhindert werden. Ein Alien wird schwer verletzt. Im Kapitel Aphrodite erzählt MW

von ihrer Genese durch Gargunza und wie sie sich verbergen konnte. Die Aliens bitten MM und MW, sie zu ihrem Heimatplaneten zu begleiten, damit dort über ihre Zukunft entschieden werden kann. Zum raschen Transport erscheinen andere Aliens, die Warpsmiths genannt werden und sich in Gedankenschnelle bewegen können. Im Kapitel Hermes lernen MM und MW die Qys und die Warpsmiths besser kennen. Die Qys sind jene Spezies, deren Raumschiff auf die Erde gestürzt war und dessen Technologie zur Entstehung der irdischen Superhelden verwendet wurde. Sie können ihr Aussehen beliebig verändern und leben in Feindschaft mit den Warpsmiths. Dennoch werden diese zur Erhaltung des Gleichgewichts respektiert. Es wird beschlossen, dass die Superhelden im Auftrag der Qys gemeinsam mit zwei Warpsmiths die Entwicklung auf der Erde beobachten. MM und MW werden als höherwertige Wesen anerkannt und sollen sich um die Entwicklung der Erde kümmern. Nach MMs Rückkehr verlässt ihn seine Frau Liz, die von den Superwesen überfordert ist. Im nächsten Kapitel Pantheon verlässt Winter, die gemeinsame Tochter von MM und Liz, die irdische Welt in Richtung Qys, um mehr zu lernen, da sie schon jetzt weiter als MM entwickelt ist. MM beschließt, seine Existenz als Mensch aufzugeben und nur mehr als „Gott“ zu existieren. Billy Bates wird von älteren Burschen missbraucht und der ‚böse‘ Kid Miracleman übernimmt wieder die Kontrolle. Er beginnt sofort, unglaubliche Verbrechen in London zu verüben. Im Kapitel Nemesis kommt es zum ultimativen Kampf zwischen den guten Helden und dem bösen Billy Bates. Nur durch den selbstlosen Einsatz von Aza Chorn, einem der beiden Warpsmiths, der dabei stirbt, gelingt es MM, Bates zu besiegen. Er hatte sich durch die Attacke Aza Chorns wieder in seinen Zustand als Kind zurückverwandelt, das MM diesmal tötet. Durch den Kampf ist Zentral-London vollständig zerstört und mit Leichen übersät. Diese Bilder sind die grauenvollsten, die bis dahin in Comics zu sehen waren. Im letzten Kapitel Olymp wird erzählt, wie die neuen Götter die Erde umgestalten. Alle Waffen werden vernichtet, neue Formen der Energie geschaffen, unfruchtbare Bereiche auf der Erde fruchtbar gemacht.

Gleichzeitig soll es allen Menschen möglich sein, Supermensen zu Welt zu bringen und eine neue bessere Welt zu gestalten. Beim Versuch von MM, Liz zu überreden, auch diese Möglichkeiten zu nutzen, weigert sie sich. Am Ende der Geschichte findet eine Feier der neuen Götter statt, wobei Miracleman in Gedanken versunken über die Zukunft reflektiert.

Alan Moore wollte mit diesem Comic das Superheldengenre dekonstruieren. Einerseits durch realistische, nie dagewesene Darstellung, andererseits durch die metaphysische Interpretation des Superhelden. Im ersten Buch ist der Superheld durch die Verbindung mit Nietzsches Übermenschen und dessen Weiterverwendung durch die Nazis eigentlich areligiös/antichristlich. Durch die Tötung des Schöpfers, eine Verkehrung der christlichen Botschaft, entsteht das neue göttliche, weibliche(!) Wesen. Dieses neue göttliche Wesen existiert in einer Welt, die jetzt mit antiken Götternamen verbunden wird. Chronologisch gesehen haben wir mit der in die Zukunft fortlaufenden Handlung eine rückläufige Entwicklung der Gottesvorstellungen: vom Atheismus zu den antiken Göttern. In der chronologischen Mitte stehen das Kreuz und das weibliche Kind symbolisch für die Wende vom Christentum zum Heidentum. Die Ankunft in der antiken Vorstellungswelt wird jetzt durch die einzelnen Kapitelüberschriften noch verdeutlicht. Mit Cronos wird auf den bevorstehenden Kampf mit den Qys und auf den zurückliegenden Kampf gegen Gargunza als Kämpfe der neuen Götter gegen ihre verschiedenen Väter hingewiesen, wie auch aus dem oben genannten Zitat klar wird. Im Kapitel Aphrodite wird auf die Superfrau verwiesen, die übrigens genau wie Miracleman blond ist! (vgl. auch das nächste Kapitel). Hermes bezieht sich wohl auf die Warpsmiths und ihre übermenschliche Schnelligkeit. Mit Pantheon sind dann alle göttlichen Wesen gemeint, wobei

das höchstentwickelte Wesen, die Tochter Winter, am Beginn des Kapitels und der böse Billy Bates am Ende behandelt werden. Nemesis als Titel für den Endkampf ist naheliegend und Olympus ist nicht nur neben dem Titel des dritten Buches auch der Name des megalomaniischen Gebäudes im Zentrum Londons, welches der Sitz von MM ist.

Diese Bemerkungen können nur eine erste Interpretation sein, die in diesem Rahmen nicht weiter ausgeführt werden kann. Der Bezug zur Antike ist aber offensichtlich. Antike Religionsvorstellungen werden mit christlichen Elementen verknüpft und bilden eine eigens von Moore kreierte Mythologie. Eine interpretative Nebenlinie soll aber noch angesprochen werden. Die Tötung des Schöpfers erinnert nicht nur an den Kampf der olympischen Götter gegen die Titanen. Betrachtet man den Superhelden als Monster, so wie diese Geschöpfe von den Menschen gesehen werden, könnte man auch an das Monster Frankenstein denken, dessen Eigenart von seinem Schöpfer ebenfalls nicht verstanden wurde.

II.

„Wer bewacht die Wächter“: dieses berühmte Zitat des römischen Satirikers Juvenal (1./2. Jh. n. Chr., Satiren 6, 347-348) zieht sich durch Alan Moores wohl bekanntestes Comic „Watchmen“. Es ist die wahrscheinlich berühmteste Graphic Novel und wurde als einziger Comic von TIME in die Liste der besten 100 Romane seit 1923 aufgenommen (<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/> [7.3.2016]).

Mit diesem Comic wurde Alan Moore endgültig zu einem Superstar in der Comic-Szene. Moore begann 1983 neben den Arbeiten an Miracleman für DC zu schreiben. Zuerst machte er sich einen Namen mit der Überarbeitung der Reihe „Swamp Thing“ (Heft 21, 1984–64,

1987), dann erschien von 1986–1987 in zwölf Heften Watchmen.

Im Vergleich zu Miracleman handelt es sich hier um eine andere Form der Dekonstruktion des Superhelden. Die Geschichte spielt in einer Parallelwelt im Jahr 1985. In dieser Welt gab es echte kostümierte Helden, die wie in den Comics gegen Verbrecher vorgingen. 1977 wurden diese aber durch den sogenannten Keene-Erlass verboten, weil ihr Vorgehen in der Öffentlichkeit eine ablehnende Haltung hervorrief. Diese Gruppe von Superhelden bestand aus einem skrupellosen Einzelgänger namens Comedian, der auch nach 1977 im Auftrag des amerikanischen Geheimdienstes im Ausland weiterhin tätig war, einem psychopathischen Kämpfer namens Rohrschach, der sich nicht an das Verbot der kostümierten Helden hielt und auf eigene Faust agierte, dem zurückgezogen lebenden Wissenschaftler Dan Dreiberg, der als Nite Owl auftrat, dem populären, die Wirtschaft kontrollierenden und klügsten Mann der Welt, Adrian Veidt, der als Ozymandias die Kostümierten unterstützte, und dem Paar Dr. Jon Osterman (Doctor Manhattan) und Laurie Juspezyk. Dr. Manhattan war das einzige Wesen mit übernatürlichen Fähigkeiten. Er wurde durch ein fehlgeschlagenes Experiment in seine atomaren Teile zerlegt, konnte sich aber wieder selbstständig zusammensetzen und verfügte nun selbst über außergewöhnliche Stärke, Unverwundbarkeit und telekinetische Fähigkeiten. Auf Grund seiner Möglichkeiten wurde der Vietnamkrieg für die USA gewonnen und Nixon war 1985 noch immer Präsident.

Die Geschichte setzt mit der Ermordung des Comedian ein und bildet in seinem Hauptstrang eine klassische Kriminalgeschichte, die die Aufdeckung des Mordes zum Ziel hat. Rohrschach vermutet eine Verschwörung gegen Exwatchmen und versucht Dreiberg wieder zu aktivieren. Manhattan wird durch die Medien unterstellt, Menschen in sei-

ner Umgebung mit Krebs infiziert zu haben. Dies verärgert ihn dermaßen, dass er die Erde verlässt und sich auf den Mars zurückzieht. Daraufhin marschieren die Russen in Afghanistan ein und ein Krieg zwischen den USA und der Sowjetunion bricht aus. Auf Veidt wird ein Mordanschlag verübt, Laurie kommt bei Dreiberg unter. Als dann Rohrschach von der Polizei verhaftet wird, wird Dreiberg endlich aktiv. Er und Laurie befreien Rohrschach und versuchen das Rätsel zu lösen. Manhattan nimmt Laurie zu sich auf den Mars, während Dreiberg und Rohrschach entdecken, dass Veidt hinter der Verschwörung steckt. Sie suchen ihn auf seiner Basis in der Antarktis auf, werden von ihm aber gestellt. Manhattan und Laurie kommen dazu, als Veidt seinen Plan erklärt. Er inszeniert künstlich eine Invasion von Aliens auf der Erde, wodurch halb New York zerstört wird und Millionen Menschen sterben. Die Berechnung, dass daraufhin die Großmächte auf der Erde eine neue Gemeinschaft zum kollektiven Schutz bilden, geht wirklich auf: die Sowjetunion und die USA beenden ihre kriegerischen Handlungen und gründen ein neues Bündnis. Die Helden beschließen, dieses Komplott nicht aufzudecken, damit die neue Ordnung der Welt bestehen kann. Nur Rohrschach kann das nicht billigen und wird von Manhattan getötet. Dann zieht sich Manhattan ins Weltall zurück. Veidt hofft, das Richtige getan zu haben. Laurie und Dreiberg nehmen ihre Tätigkeit als geheime Beschützer der Menschen unter neuen Identitäten wieder auf. Auf der letzten Seite erfährt man, dass das Tagebuch von Rohrschach, das alles erklären kann, in der Redaktion einer rechtsradikalen Zeitung auftaucht und ein kleiner Angestellter die Entscheidung fällen kann, was damit geschehen soll.

Watchmen ist im Vergleich zu Miracleman klarer strukturiert, der Einsatz von Referenzen zu antiken Begriffen und Personen kaum religiös konnotiert. Manhattan, der hier der „Gott“ ist, verliert im Laufe der Geschichte immer mehr das Interesse an der Menschheit und überlegt, eigene, neue Welten zu schaffen. Er wird nicht mit antiken Begriffen ver-

knüpft. Seine Referenz ist die Fähigkeit des Uhrmachers, der alles wieder zusammensetzen kann. Die Person, die mit antiken Referenzen überhäuft wird, ist Veidt. Er nennt sich Ozymandias, was der bei Diodor (1, 47: Ozymandias) überlieferten gräzisierten Form von Ramses II. entspricht. Natürlich denkt Moore auch an das Gedicht gleichen Namens von Percy Shelley (1792–1822), das von einem Wanderer in Ägypten berichtet, wenn er Veidt auf den Spuren Alexanders des Großen die Welt bereisen lässt. Ägypten und Alexander sind die großen Referenzen. Veidts Stadthaus hat die Form eines Obelisken, seine Fluchtburg in der Antarktis heißt Karnak, nach dem gleichnamigen Amun-Tempel beim antiken ägyptischen Theben, heute Luxor. Auch seine Hauptfirma heißt bezeichnenderweise Pyramid deliveries. All das bezieht sich auf die Wiedererrichtung Ägyptens durch Alexander den Großen. In seinem ‚Rückzugstempel‘ Karnak befindet sich im Hauptzimmer ein riesiges Gemälde mit einer Darstellung Alexanders des Großen, der den Gordischen Knoten löst. So sieht sich Veidt als neuer Alexander, der durch einen radikalen Schnitt eine neue friedvolle Welt schafft. Diese neue Welt wird auch durch das neue Parfum „Millenium“ betont, das natürlich – wie auch die alte Linie „Nostalgia“ – von Veidts Firmen hergestellt wird. Wenn in diesem Comic die Superhelden nicht als Götter verstanden werden, so ist aber auch hier durch Alexander, der eigentlich das alte Ägypten wiederhergestellt hat, ein Hinweis auf die Errichtung eines älteren Zustandes zu sehen. Die Zukunft führt wieder zum Alten.

Besonders raffiniert ist auch der running gag, dass Rohrschach immer die Tür zu Dreibergs Apartment aufbricht und zur Reparatur das „Gordion Knot service“ gerufen wird. Ohne weitere Hinweise kann hier Veidt als der Besitzer des Unternehmens gesehen werden, denn der Betreiber der Taxifirma „promethean cabs“ mit dem Slogan „Brin-

ging light to the world“ ist ebenfalls der Bruder von „Gordian Knots service“. Hier schließt sich wieder der Kreis zu Veidt als dem modernen Prometheus, der der Welt das Licht bringt. Aber auch hier verweist der Begriff ‚moderner Prometheus‘ auf den Untertitel von Frankenstein und der Interpretation von Veidt als dem Monster.

Die neue Welt wird nicht Olymp genannt, sondern Utopia. Auch hier fällt wie in *Miracleman* auf, dass Veidt groß und blond ist, und dass Laurie und Dreiberg in ihrer neuen Identität sich ihre Haare ebenfalls blond färben: ein deutlicher Hinweis auf das faschistoide Wesen von Superhelden. Wieder endet die Geschichte mit einer neuen, heilen Welt. Wieder ist das Ende offen. Moore hat gesagt, dass sich die Aufforderung zu entscheiden, was mit Rohrschachs Tagebuch zu geschehen hat, eigentlich an den Leser wendet.

Die besondere Stärke von *Watchmen* liegt in der Konsequenz der Struktur und den zahllosen Referenzen innerhalb der Geschichte und der Bilder. Die Superhelden sind jetzt – mit Ausnahme von *Manhattan* – Menschen mit ihren alltäglichen Schwächen. Unter diesem Gesichtspunkt ist an diesem Punkt die Dekonstruktion des Superhelden vollendet. Religion als komplexes metaphysisches Konstrukt ist hier nicht intendiert. Das wird wiederum im nächsten zu behandelnden Comic aufgegriffen.

Als Alan Moore 1988 die Einleitung zur Gesamtausgabe von *Watchmen* schrieb, hatte er schon mit dem Verlag DC gebrochen und sich neue Wege überlegt.

Ab 1989 folgte eine kurzzeitige Abkehr vom Superheldencomic mit den wichtigen Werken „*Big Numbers*“, „*From Hell*“, „*A small Killing*“ und „*Lost Girls*“. 1999 standen dann wieder Superhelden im Zentrum seines Schaffens. Er entwickelte eine eigene Reihe „*America's best Comics*“, die bis 2005 bestand und aus verschiedenen Serien, die jeweils in Einzelheften geführt wur-

den; besonders hervorgehoben werden sollen „*Tom Strong*“ (eine Mischung aus *Tarzan* und Superheld im Stil von *Steampunk*), „*Top Ten*“ (eine Serie, die in einer Stadt spielt, in der nur Superhelden leben), „*Die Liga der Außergewöhnlichen Gentlemanen*“ (eine bis heute laufende Serie mit einem Heldenteam aus Figuren viktorianischer Sciencefiction- und Abenteuerliteratur wie z.B. *Der Unsichtbare*, *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, *Quatermain*, *Kapitän Nemo* u.a.) und *Promethea*. Diese Serie ist unser abschließendes Beispiel.

Zum besseren Verständnis der Geschichte von *Promethea* muss man wissen, dass Alan Moore am 18. November 1993 seiner Familie und Freunden verkündete, dass er ein Zauberer sei und von nun an Magie praktizieren werde (Parkin:253). 1994 wies er daraufhin, dass er im Besonderen die antike Schlangengottheit Glykon verehrt (Parkin:274-300). Der Kult der Schlangengottheit Glykon wird nach dem antiken Schriftsteller Lukian (ca. 120–180 n. Chr.) in seinem Werk „*Alexander oder der falsche Prophet*“ in *Abonuteichos* in Kleinasien um ca. 160 verehrt. Berühmt ist eine Skulptur des Glykon als Schlange mit menschenähnlichem Kopf mit Haaren im Museum von Constanta an der rumänischen Schwarzmeerküste.

„*Promethea*“ ist eine in 32 Hefte aufgeteilte Geschichte. Sie beginnt als klassische Superheldencomic-Geschichte mit der Studentin Sophie Bangs als Hauptfigur, die in einem futuristischen New York lebt. Sie muss erkennen, dass sie die letzte Inkarnation von *Promethea*, einer mythischen Heroine aus dem Ägypten des 5. Jahrhunderts ist. Wenn Sophie ein Gedicht über *Promethea* schreibt, verwandelt sie sich in diese. Im Laufe der Geschichte gerät Sophie als *Promethea* in die Ideenwelt, in der ihr die Mysterien der Welt unter Verwendung von Symbolen der Kabbala, Crowleys Tarot (Aleister Crowley (1845–1947), britischer Okkultist und Erfinder des

Thot Tarots) und der Gnosis geöffnet werden. Es handelt sich hierbei ganz offensichtlich um eine didaktisch-visuelle Aufbereitung von Moores magischen Weltvorstellungen. Als Sophie wieder in die normale Welt zurückkehrt, wird ihr klar, dass es ihre Aufgabe ist, die existierende Welt zu zerstören, damit eine neue Welt entstehen kann. Diese Form der Apokalypse wird als reinigende Aktion gesehen, die in eine schöne neue Welt mündet.

Dieser Comic ist ein Feuerwerk an Bezügen zu allen Aspekten des magisch-okkulten Themas. Hier können nur exemplarisch einige Beispiele der Illustration dienen. Im sechsten Kapitel wird auf jeder Seite eine der 22 Tarotkarten der großen Arkana beschrieben und dargestellt. Nummer 20, normalerweise das Gericht, wird in Aeon umbenannt und der Engel, der üblicherweise mit einer Trompete dargestellt wird, wird durch Harpo Marx mit seiner Hupe ersetzt. Auf der Karte wird das Hupgeräusch durch „ankch, ankch“ wiedergegeben. Im Begleittext, der Aleister Crowley zugeschrieben wird, soll Harpokrates, der nach Plutarch, (*de iside et osiride* 19) als Herr des Schweigens bezeichnet wird, auf der Karte evoziert werden. Harpo, der in keinem Film der Marx Brothers spricht, hält zusätzlich seinen Zeigefinger vor die Lippen. Passend zu den Hupgeräuschen befinden sich auf seinem Sakko überall ägyptische Anch-Zeichen, Symbole für ein Leben nach dem Tod. Auf jeder Seite werden auch die Buchstaben von Promethea immer wieder neu zum Bild passend gemischt. Hier ergibt sich „meet Harpo“.

Die Kapitel/Heft-Einteilung in 32 Nummern entspricht übrigens der Summe der 22 großen Arkana des Tarot und der zehn Sphären der Kabbala, die ebenfalls ausführlich behandelt werden. Selbstverständlich hat das letzte Kapitel der Geschichte 32 Seiten.

Promethea ist der weibliche Prometheus. Sie hält als Herold des kommenden Zeitalters einen cadu-

ceus, den Stab, um den sich zwei einander anblickende Schlangen winden und der von allen antiken Götterboten und -botinnen getragen wird (z.B. Hermes und Iris). In der Ideenwelt trifft sie auch auf Merkur/Hermes, der ihr die abstrakte Funktion der Götter erklärt. Merkur wird als metallisch-schimmernde Figur dargestellt, was auf den alchemistischen Aspekt von Mercurium zurückzuführen ist. In diesem Comic werden die antiken Elemente vollständig der magisch-esoterischen Konzeption untergeordnet. Es fällt auf, dass hier seltene, eher unbekannte Gottheiten und Aspekte angesprochen werden, die dem durchschnittlichen Leser sicher unbekannt sind. Zum ersten Mal wird aber hier die Apokalypse am Ende der Geschichte positiv gesehen.

Der Vergleich der einzelnen Comics zeigt einerseits sehr gut die Entwicklung Alan Moores in seinen religiösen bzw. magischen Vorstellungen. Die Hinwendung zur An-

tike sowohl in *Miracleman* wie in *Promethea* sind eindeutig. Dennoch ist bei *Miracleman* die Bedeutung der antiken religiösen Konzepte für den Leser noch zu entschlüsseln, bei *Promethea* ist dieser Aspekt offensichtlich.

Daneben gibt es natürlich die antiken Referenzen bei *Watchmen*, die von den meisten Lesern wohl selbst entschlüsselt werden können und deshalb auch viel Spaß beim Lesen bereiten. Die unglaubliche Vielfalt von Referenzen, die typisch für Moore ist, spricht besonders den Tüftler und Analytiker an und ist somit auch eine besondere Herausforderung für Wissenschaftler, die gerne alles verstehen wollen.

Für den Althistoriker ist aber bei Alan Moore die Fähigkeit, sich antikes Gedankengut anzueignen und eine selbstständige Interpretation zu bieten, besonders bemerkenswert. Diese Form der Antikenrezeption sollte wohl noch ausführlicher erforscht werden.

LITERATUR

Comics

Der Mann ohne Eigenschaften nach Robert Musil. Graphic Novel gezeichnet von Mahler. Berlin 2013.

Miracleman. Band 1: Der Traum vom Fliegen, Stuttgart 2014, panini.

Miracleman. Band 2: Der rote König, Stuttgart 2014, panini.

Miracleman. Band 3: Olymp, Stuttgart 2015, panini.

J. SACCO, Sarajevo. Zürich 2015, edition moderne.

A. MOORE/D. GIBBONS, *Watchmen*. Stuttgart 2007, panini.

A. MOORE/J.H. WILLIAMS III, *Promethea*. 5 Bde. New York 2000–2005, vertigo – DC.

Sekundärliteratur

M. H. GORE, *The Origin of Marvelman*, Tennessee 2006.

G. KHOURI, *Kimota! The Miracleman companion*, Raleigh 2001.

G. KHOURI, *The Extraordinary Works of Alan Moore*, Raleigh 2008.

D. O'NEIL, *The Crimson Viper versus the Maniacal Morphing Meme*, in: T. MORRIS/M. MORRIS, *Superheroes and Philosophy*, Chicago/Ill. 2005, 21–28.

L. PARKIN, *Magic Words. The extraordinary life of Alan Moore*, London 1913.

M. WAID, *The Real Truth about Superman: And the Rest of Us, too*, T. MORRIS/M. MORRIS, *Superheroes and Philosophy*, Chicago/Ill. 2005, 3–10.

Internetressourcen

P. SANDIFER, *The last war in Albion* www.eruditorumpress.com/blog/tag/last-war-in-albion/ [10.06.2016.]

http://watchmen.wikia.com/wiki/Watchmen_Wiki [10.06.2016.]

The annotated watchmen, <http://www.capnwacky.com/rj/watchmen/chapter1.html> [10.06.2016.]

Illustrierte Klassiker

„Die spannendsten Geschichten der Weltliteratur“ – in der griechischen Version

Mit dem Motto: „Sich amüsiert bilden“ verbinden die *Illustrierten Klassiker* [*Klassika Eikonografi-mena*] zwei ihrer Hauptmerkmale: zum einen die angenehme und leichte Leseweise durch eine reiche Bebilderung und zum anderen das Nahebringen von bedeutenden Werken der Weltliteratur. Wer die *Illustrierten Klassiker* zum ersten Mal in der Hand hält, stellt sich meist zwei Fragen: was versteht man unter einem „Klassiker“ und welche Art „Illustrationen“ haben wir vorliegen? Können wir dabei von „Comics“ sprechen?

Italo Calvino definiert in seinem Buch *Warum Klassiker lesen?* den Begriff des Klassikers wie folgt: „Klassisch sind die Werke bei denen man meistens sagt: ich lese wieder, und nicht ich lese“ (Calvino 2010:5). Das ist auch, was im Grunde die Hefte der *Illustrierten Klassiker* bieten: eine erneute Leseweise, eine Bearbeitung, eine Adaption; manchmal sogar eine Adaption der Adaption. In vielen Fällen gehen diese Bearbeitungen allerdings so weit, dass man schon wieder von der Schaffung eines Originals sprechen kann.

Was die Form anbelangt, fällt auf, dass der Begriff der Illustration in Bezug auf das vorliegende Material oft mit dem Comic gleichgesetzt wird, da der Begriff „Comic“ nicht selten in der Sekundärliteratur auf die *Illustrierten Klassiker* angewendet wird. Dabei muss man feststellen, dass *Illustrierte Klassiker* eine eigene, eine Sonderform des Comics darstellen. Die Hauptdifferenzen sind dabei die Folgenden: Comics haben meist eine zentrale Heldenfigur (z.B. Mickey Mouse, Spiderman oder Superman), dessen Geschich-

ten zwar literarische Motive verarbeiten, sind jedoch im Großen und Ganzen originell, während das komische Element nicht selten eine Rolle spielt (sodass Comics in die Nähe von Cartoons geraten); außerdem erscheinen die Geschichten in Folgen, während in den *Illustrierten Klassikern* pro Heft eine eigenständige Geschichte erzählt wird, die meist auf einem literarischen Text basiert und dementsprechend meistens einen etwas größeren Umfang hat; zudem werden sie als „ernstere“ Lektüre angesehen. Nach diesen letztgenannten Merkmalen rücken die *Illustrierten Klassiker* eher in die Nähe dessen, was wir heute mit dem Begriff *graphic novel* bezeichnen. Andererseits unterscheiden sie sich von der älteren, illustrierten Erzählung wie sie in Griechenland etwa in den 1950ern üblich war (z.B. in den Ausgaben der Zeitschriften *To Ellinopoulo*, *O Koursaros*, *O Mikros Mpourlotieris*) dadurch, dass Bild und Text nicht nebeneinander stehen, sondern verbunden sind und im Dialog stehen. Und wenn man es genau nimmt, so handelt es sich bei den *Illustrierten Klassikern* nicht einmal um eine rein literarische Gattung, sondern vielmehr um ein Medium, so wie auch Douglas Wolk in *What comics are and what they aren't* schlussfolgert: „comics are not a genre; they're a medium [Comics sind keine Gattung, sie sind ein Medium]“ (Wolk 2007:11).

Nehmen wir jedoch die Dinge der Reihe nach auf, und blicken zurück auf die Entstehungsgeschichte der griechischen *Illustrierten Klassiker*:

Auf einer transatlantischen Reise in den 1950ern entdeckt Michalis Pechlivanidis, einer der drei Grün-

der des Verlages „Atlantis“, die amerikanische Serie *Classics Illustrated*. Kaum in Amerika angekommen, strebt er ein Treffen mit dem Herausgeber der Serie, Albert Lewis Kanter (1897–1973), an. Der russisch-stämmige Albert Kanter hatte im Oktober 1941 die Idee, große Werke der Weltliteratur in die gerade in Mode gekommene und gern gelesene Form des Comics zu übertragen und somit das neue Medium zu nutzen, um jungen (und etwas lesefaulen) Lesern die ‚große Literatur‘ nahe zu bringen – und hatte dabei einen riesigen Erfolg (vgl. Jones 2011 und Giddins 2004).

Der Neffe von Michalis Pechlivanidis erinnert sich: „Mein Onkel bemühte sich bald darauf, ihn [Albert Kanter] zu treffen und hat ihn ohne zu zögern nach den Druckrechten für den griechischen Markt gefragt. Kanter fühlte sich besonders geschmeichelt und gab ihm die Rechte, sogar zu einem Sonderpreis, da sich die Hefte dadurch in einem Land mit langer historischer Tradition ausbreiten und auf diese Weise noch einen Schritt weiter in Richtung Globalisierung gehen würden“ (Pechlivanidis 2012:48).

Kanter hatte den Einfluss der ersten Comics (wie z.B. *Mickey Mouse*) bemerkt und entschloss sich, das neue Medium für sich zu nutzen. So begann er im Oktober 1941 die Herausgabe der Reihe, zunächst unter dem Namen *Classic Comics*. Die „Drei Musketiere“ brachten den Stein ins Rollen; es folgten „Ivanhoe“ und „Der Graf von Montecristo“. Bereits nach dem vierten Heft, „Der letzte Mohikaner“, und knapp ein Jahr nach dem Gründungsdatum, wurde die Serie zu einem solchen Erfolg, dass Kanter neue Räumlichkeiten benötigte. Kanter kündigte beim Verlag Elliot Publishing Company, bei dem er anfangs angestellt war, und gründete einen eigenen Verlag namens Gilberton Publishing Co. 1947. Nach 34 Hefen änderte er den Namen der Reihe in *Classics Illustrated*. Zudem führte er eine weitere Reihe für jüngere



Abb. 1: „Alice im Wunderland“ in der englischen, griechischen und deutschen Ausgabe der *Illustrierten Klassiker*.

Leser ein, die *Classics Illustrated Junior*. Die Papierknappheit während des Krieges zwang ihn dazu, das 64-Seiten-Format auf 56 Seiten zu reduzieren, und durch die im Jahre 1948 steigenden Papierkosten ein weiteres Mal auf 48 Seiten zu drosseln. Zwischen den Jahren 1941 und 1962 machte Kanter etwa 200 Millionen Dollar Umsatz. 1962 musste die Reihe allerdings eingestellt werden, unter anderem aufgrund der großen Konkurrenz und den immer beliebter werdenden Fernsehserien. Mit „Faust“ schließt im August 1962 die Herausgabe neuer Titel, obwohl weitere geplant waren. Diese Titel erschienen dann in den ausländischen Ausgaben des Unternehmens, vorwiegend in England. Dabei handelt es sich um 13 weitere Titel, die nicht in den USA erschienen sind, etwa die Ausgaben der „Aeniade“, „The Argonauts“, „The Gorilla Hunters“, „Sail with the Devil“, oder „Dr. No“ (der sich sehr deutlich an der Verfilmung und weniger an Ian Flemings Roman orientiert).

Die deutsche Hefereihe trägt den Untertitel „Die spannendsten Geschichten der Weltliteratur“. Sie erschien zwischen 1956 und 1972 bei unterschiedlichen Verlagen. Die Hefte 1 bis 30 erschienen im Verlag Internationale Klassiker (Hamburg),

Nummer 32 bis 114 im Bildschriftenverlag (Hamburg), Nummer 115 bis 203 (Heft 192 erschien nie) im Bildschriften Verlag (Aachen) und die letzten beiden Hefte im Bildschriftenverlag (Aldorf). Im Laufe der Zeit gab es auch diverse Neuauflagen. Zwischen 1991 und 2002 erschienen außerdem im Norbert Hethke Verlag Nachdrucke und bisher nicht veröffentlichte Neuerscheinungen dieser Serie. Seit 2012 wird die Reihe vom CCH-Verlag bzw. vom „Neuen Bildschriftenverlag“ mit neuen Titeln fortgesetzt.

Die *Illustrierten Klassiker* sind in vielen Ländern erschienen: außer England, Griechenland und Deutschland beispielsweise auch in Brasilien, Belgien und Holland (Jones 2011:9-16). Doch nur die griechische Reihe weist die Besonderheit auf, eigene Hefte in großer Zahl produziert zu haben. Bei den aus dem Amerikanischen übernommenen Heften sticht zudem die ausgezeichnete Qualität der Übersetzungen hervor – z.B. im Vergleich zu den entsprechenden deutschen Übersetzungen.

Die Gebrüder Pechlivanidis konnten sich also auf eine bereits erfolgreiche Serie stützen. Zudem hatten sie Erfahrung in der Herausgabe von Kinderbüchern, die bis 1936

zurückreicht. Die Familie kam ursprünglich aus Anatolien und stellte eigentlich traditionell Socken her. Nach dem Krieg erwarb sie aber neue Druckmaschinen und wagte einen Neustart. Die noch junge Technologie des Offsetdrucks und seine Vielfarbigkeit erlaubte den Gebrüder Pechlivanidis, große Auflagen zu produzieren, die zudem mit geringen Kosten verbunden waren und die zunächst vornehmlich für Printwerbung genutzt worden war. Im März 1951 wurde nun das erste übersetzte Heft der *Illustrierten Klassiker* gedruckt: „Les Misérables“ [Die Elenden] von Victor Hugo.

Der Journalist Aris Malandrakis erinnert sich an den Tag, an dem dieses erste Heft erschien:

„An diesem eisigen Morgen des 1. März 1951 erschütterte ein unerwartetes Ereignis die Schmuggler der Kioske [gemeint sind jene Leser, die nur schauen und nicht kaufen]: neben den aufgehängten Titelblättern, die vom Unterschlug der Kommunisten und der Verbannung der elenden Landesverräter sprachen [es ist die Zeit des Bürgerkriegs in Griechenland], präsentierte das bunte Deckblatt einer Zeitschrift ganz andere Elende, jene die Victor Hugo gepriesen hat, und das in der Form eines Comics“ (Malandrakis 2001:1).



Abb. 2: Kiosk mit diversen Illustrierten im Aushang, darunter auch die Illustrierten Klassiker (viertes Heft von links; Foto aus Privatbesitz).

Die Menschen wurden von der farbigen Zeitschrift magisch angezogen, bei der nicht nur das Deckblatt, sondern sogar der ganze innere Teil bunt bebildert war. Das war zu dieser Zeit nicht selbstverständlich. Die *Illustrierten Klassiker* gehörten zu den ersten Editionen der Kinder- und Jugendliteratur, die nicht bloß Texte illustrierten, sondern Text und Bild kombinierten, zudem Text in Sprechblasen platzierten. Pantelis Pechlivanidis erinnert sich an diese Zeit und sagt:

„Es war die Zeit, in der der Markt aus dem dumpfen schwarzweißen Druckerzeugnis, das mit einem groben Deckblatt umhüllt war, herauskam und brennend nach etwas lebhafteren, fröhlicherem, lebendigerem lechzte“ (Pechlivanidis 2012:42).

Und es war nicht allein das Bildprogramm, das neu war, sondern auch die Sprache. Denn in Griechenland herrschte zu dieser Zeit noch eine Art Mehrsprachigkeit, bei der die gedruckte Sprache, die gehobene, gelehrte Sprache, die „Katharevousa“, sich von der gesprochenen, einfachere Formen verwendenden Volkssprache, der „Dimotiki“, unterschied. Gerade die Klassiker der Weltliteratur, vor allem die antiken

klassischen Werke, wurden aus dem Altgriechischen in die Hochsprache übersetzt, und auch die ersten Zeitschriften für Kinder und Jugendliche verwendeten eine eher gelehrte Variante der Dimotiki. Die *Illustrierten Klassiker* nutzen die gesprochene Dimotiki, und diese besondere Erneuerung hat auch mit dem jungen Medium des Comics zu tun, das in großem Maße die direkte Rede in den Sprechblasen verwendet. Da auch dies für die Leser neu war, musste es in den ersten Heften dem Leser erklärt werden:

„Die Bilder sind von links nach rechts zu lesen, in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, usw. Dieses Zeichen hier [die Sprechblase] zeigt, welche Figur gerade spricht. Diese Wolken bedeuten, dass die Figur nicht spricht was darin steht, sondern es denkt“ (Zoiopoulos 2000:126, vgl. auch Malandrakis 2001:10).

„Die Elenden“ hatten einen solchen Erfolg, dass sie umgehend vergriffen waren und bald darauf eine Neuauflage erforderten. Das Heft verkaufte sich ausgesprochen gut, sodass (nach Aussage der Herausgeber) insgesamt eine Million Exemplare verkauft wurden. Die Auflage der einzelnen Hefte betrug im Durchschnitt 200.000 bis 300.000 Exemp-

lare (Zoiopoulos 2000:128). Es handelte sich also im Allgemeinen um eine äußerst beliebte Reihe. Pechlivanidis erzählt:

„Tag und Nacht arbeiteten die Druckmaschinen, damit wir die aufeinanderfolgenden Auflagen bewerkstelligen konnten, nicht nur des ersten Heftes, sondern auch der darauf folgenden“ (Pechlivanidis 2012:50).

Seitdem erschien die Zeitschrift zweimal im Monat, später viermal, also wöchentlich, wobei zwei davon jeweils eine Neuauflage darstellten. Allerdings ließ auch die Kritik nicht lange auf sich warten. So bemerkt der Journalist Kostas Tsalousis:

„Die amerikanisierte Form der Helden von Victor Hugo und den anderen Hauptdarstellern der Weltliteratur überraschte, reizte, störte und erboste, genauso wie das Vorhaben des Herausgebers, die Klassiker auf das Niveau des Bürgersteigs herabzusetzen“ (Tsalousis 1996).

Die Popularisierung von Weltliteratur verstörte, ebenso wie der Import amerikanischer Kultur. Gerade um dieser Reaktion vorzugreifen, erschienen sehr bald im März des Jahres 1953 neben den Übersetzungen aus dem Amerikanischen auch die ersten eigenen, griechischen Titel. Das erste griechische Heft war „Perseus und Andromeda“ (Heft 43, Texte: Vassilis Rotas, Illustrationen: Kostas Grammatopoulos). Interessant ist dabei, dass der griechische Text nicht gesetzt, sondern handschriftlich wiedergegeben wird. Der handschriftliche griechische Text wird auch noch später gelegentlich in der Wiedergabe der direkten Rede beibehalten. Es folgten weitere eigene Titel, wobei nicht immer eine direkte literarische Vorlage erkennbar ist und diese auch nur in sehr eindeutigen Fällen ausgewiesen wird.

Neben den Verlegern wurde Vasilis Rotas (1889–1977, Abb. 3) mit der redaktionellen Betreuung der Reihe beauftragt. Vasilis Rotas ist heute vorwiegend als Autor von Thea-

terstücken und als Kinderbuchautor bekannt. Zudem gehört er zu den wichtigsten Übersetzern englischer und deutscher Literatur und insbesondere von Shakespeare ins Neugriechische. Das Besondere an seinen Übersetzungen ist, dass er hierfür die Volkssprache verwendete. Dasselbe unternahm er auch bei der Übertragung antiker Tragödien, was durchaus zu Reaktionen führte. Dass dies ein empfindliches Thema war, zeigen auch frühere Versuche von Übertragungen in die Volkssprache, die sogar zu blutigen Ausschreitungen führten, wie beispielsweise im Falle der ersten Übersetzung des Neuen Testaments ins Neugriechische im Jahre 1901. Die damit verbundenen Straßenkämpfe sind unter der Bezeichnung „Evangelika“ (im engl. als *Gospel Riots*) bekannt. Zu einer ähnlichen Reaktion führte die Aufführung der „Oresteia“ von Aischylos im Nationaltheater in Athen aus dem Jahre 1903 (hier spricht man von den sogenannten „Oresteia“). Vasilis Rotas schreibt und übersetzt etwa 20 Jahre später, die Reaktionen sind zwar spürbar, sie enden aber nicht mehr in blutigen Aufständen.

Die Nähe und Verbindung von Vasilis Rotas zum Theater erlangt große Bedeutung für die Hefte der *Illustrierten Klassiker*. Seine Partnerin Voula Damianakou erinnert sich da-



Abb. 3: Vasilis Rotas auf den Bergen während der Besatzungszeit (Foto: Spyros Melentzis).

ran, wie sie gemeinsam an den Heften arbeiteten:

„Er war damals frisch geschieden und er brauchte das Geld für die Alimente. Und so saßen wir beisammen, stundenlang und haben an den Illustrierten Klassikern gearbeitet. Ich saß an der Schreibmaschine und Rotas diktierte mir. Es war so einfach für ihn ... Er wusste, was jedes Bild zeigen sollte und wie jede Figur zu sprechen hatte. Das Theater hatte ihm gezeigt, wie er es anstellen sollte“ (Margomenou 1996:C111).

Die Verleger hatten Rotas viele Freiheiten gegeben, sodass er im Grunde die Verantwortung für die Themen der griechischen Hefte trug. Damianakou erinnert sich diesbezüglich: „Die Themen der *Illustrierten Klassiker* suchte Rotas im Grunde selbst aus. Er schlug sie Pechlivanidis vor und der stimmte meistens zu“ (Margomenou 1996:C111). Nur an eine Ausnahme kann sich Damianakou erinnern:

„[...] Ich kann mich ein einziges Mal daran erinnern, dass Pechlivanidis ein eigenes Thema vorge schlagen hat. Es war der „Bellerophon““. Ein anatolisches Thema, vielleicht, weil es mit seinen Wurzeln zu tun hatte. Und Rotas sagte niemals nein, er bevorzugte jedoch stets die Themen aus der griechischen Antike. Antigone, Damon und Phidias ... Sie sollten die Kinder Griechenland lehren, wenigstens durch das Comic“ (Margomenou 1996:C111).

Pantelis Pechlivanidis erinnert sich wiederum an seinen Vater Giorgos Pechlivanidis, wie dieser Material aus Enzyklopädien, historischen Reihen, Alben, touristischen Broschüren, Kupferstichen zum Unabhängigkeitskrieg usw. für den Fall sammelte, dass diese für die Anleitung und Ideenbelieferung der Künstler nützlich sein könnten:

„In meiner Erinnerung hat sich immer noch das Bild meines Vaters tief eingepägt, wie er an manchen sommerlichen Nachmittagen, in den Pausen seiner gerade laufenden Arbeit, in khakifarbenen Shorts und Feinripphemd, hochkonzentriert die fetten Stapel an Material durchblättert und dann mit der Schere nützlich erscheinende Fotos, Skizzen, Bilder usw. heraus schnitt und auf dem Fußboden zur Auswahl ausbreitete“ (Pechlivanidis 2012:47).

Von 87 griechischen Titeln stellen mindestens 34 Bearbeitungen von Vasilis Rotas dar (Karagiannis 2002: 85). Dieser Sachverhalt ist besonders interessant, wenn man Rotas' politische Ausrichtung in Betracht zieht. Rotas nahm sowohl an den Balkankriegen (1912–13) als auch am Ersten Weltkrieg aktiv teil und gehörte zu jenem Regiment griechischer Soldaten, das 1916 geschlossen (d.h. etwa 7.000 Soldaten) in das Kriegsgefangenenlager nach Görlitz gebracht wurde, nachdem Ostmakedonien durch Bulgarien eingenommen worden war (vgl. Alexatos 2015 und den Dokumentarfilm von Janis Karayannakos 2013). Die „Griechen von Görlitz“ stellen ein eigenes, äußerst spannendes Kapitel der deutsch-griechischen Beziehungen dar, das auch im Bereich der Volkskunde von Bedeutung ist (aus diesem Gefangenenlager stammt zum Beispiel auch die erste Aufzeichnung eines Bouzoukspielers). Vasilis Rotas, der in den Jahren 1916–1919 in Görlitz verblieb, trat auch dort aktiv in Erscheinung, da er bei der Herausgabe einer deutsch-griechischen Zeitschrift mitwirkte.

Während des Zweiten Weltkrieges gehörte Rotas zu jenen griechischen Partisanen, die in den Jahren 1941–1944 in Verbindung mit der Kommunistischen Partei in den Bergen für die Befreiung von der nationalsozialistischen Besatzung kämpften. Von besonderer Bedeutung ist, dass er dort das „Theater der Berge“ gründete, eine Art Volkstheater der Partisanen (vgl. Abb. 4).



Abb. 4: Eine Aufführung des „Theaters der Berge“ (Foto: Spyros Melentzis).

Rotas konzentrierte sich bei den Themen der *Illustrierten Klassiker* auf die antike Mythologie und das Theater, die mittelalterliche bzw. byzantinische Geschichte und Literatur sowie auf den Befreiungskampf von der osmanischen Herrschaft 1821. Mit seiner Auswahl formte er den Kanon der *Illustrierten Klassiker*. Um es in Zahlen zu fassen (Pechlivanidis 2012:50): von den 275 Heften sind 187 (vorwiegend durch Rotas besorgte) Übersetzungen, antike Themen behandeln 47 Hefte, davon thematisieren mindestens 13 antike Dramen; 26 Hefte die Revolution von 1821 und literarische Texte des 19. Jahrhunderts, während byzantinische Themen in zwölf Hefen vertreten sind und lediglich drei sich mit Texten der Hochblüte des neugriechischen Theaters befassen.

Rotas konzentriert sich aus didaktischen Motiven auf revolutionäre Themen und auf Nationalliteratur, adaptiert antike Tragödien und auch neugriechische Romane auf einfache Weise. Revolution, Freiheit und die nationale Sache bilden für Vasilis Rotas einen ideologischen Schwerpunkt. In seinen eigenen Theaterstücken ideologisiert er die griechische Geschichte, er nähert sich der Griechischen Revolution aus einer marxistischen Sichtweise, versteht

sie als einen Befreiungskampf, der gleichzeitig auch ein sozialer Kampf ist, wie er vor allem auf die Heldenfiguren von 1821 projiziert wird (vgl. Grammatas 2002:99). Die Helden des damaligen Kampfes, die in den Bergen für die Unabhängigkeit gegen die Osmanen kämpften, werden zum Sinnbild für die Partisanen, die gegen die Nationalsozialisten Widerstand leisten.

Ein weiterer Punkt von Interesse ist der Umstand, dass die amerikanischen *Classics Illustrated* oft nicht auf dem literarischen Werk, sondern auf seiner Verfilmung basieren, manchmal sogar in einem Ausmaß, dass man ganze Szenen und auch Porträts der Filmstars wiedererkennt. In vielen Fällen war es der Erfolg einer Verfilmung eines literarischen Werkes, der ausschlaggebend für seine Transformation in die Form des Comics war und hohe Verkaufszahlen versprach. In Griechenland war die filmische Produkti-

on der 1950er Jahre nicht besonders fruchtbar, was die Übertragung von literarischen Klassikern auf die Leinwand anbelangt; das Theater aber konnte einen wichtigen Anstoß geben. Am deutlichsten zeigt sich dies bei der Ausgabe des „Erotokritos“ (Heft 120, 164, 1120, Text nach Theodoros Synadinos; Illustration: Nitsa Savrami; vgl. Abb. 5).

Die literarische Vorlage dieses Werkes entstand um 1590 auf der zu dieser Zeit unter venezianischer Herrschaft stehenden Insel Kreta, die Bearbeitung stammt von Vinzenzios Kornaros. Es wird als eines der ersten wichtigen Werke der neugriechischen Literaturgeschichte angesehen (vgl. die engl. Übersetzung durch Stephanides 1984). Von der Form her handelt es sich um einen in fünf Teile gegliederten Versroman, der 10.010 gereimte Fünfehnzilber umfasst. Die Handlung basiert im Wesentlichen auf dem provenzalischen Roman *Paris et Vienne* (um 1432) von Pierre de la Cépède, der aufgrund seiner Beliebtheit in zahlreichen Übersetzungen überliefert ist. Weitere Vorlagen sind



Abb. 5: Titelbild des „Erotokritos“ (Klassika Eikonografimena, Heft 1120).

Ludovico Ariostos „Orlando Furioso“ (1494) oder Matteo Maria Boiardos „Orlando Innamorato“ (1483).

Beim „Erotokritos“ handelt sich um eine Liebesgeschichte, die die Besonderheit aufweist, weit auseinander liegende historische Epochen zu vereinen: einerseits die Antike, andererseits das zeitgenössische Kreta, das in der Zeit von Kornaros in einer renaissanceähnlichen Hochblüte stand. Aretousa ist die Tochter des Königs von Athen, Erotokritos der Sohn des Beraters des Königs. Sie verlieben sich und Erotokritos begibt sich auf eine große Reise, um diese nicht standesgemäße Liebe zu vergessen. Zwischenzeitlich veranstaltet der König ein Turnier zum Zweck der Brautschau und Erotokritos kehrt zurück, um daran teilzunehmen; selbstverständlich geht er als Sieger hervor. Daraufhin drängt Erotokritos seinen Vater, für ihn um die Hand der Königstochter anzuhalten, was aber ganz und gar nicht auf die Zustimmung des Königs trifft: Erotokritos wird verbannt und Aretousa in einem Turm festgehalten. In einer heimlichen Verlobung schwört das Paar sich ewige Treue. Einige Zeit später wird das Reich von den Walachen bedroht und Erotokritos kehrt zurück, um für seine Heimat zu kämpfen. Er macht sich allerdings durch einen Zaubertrank, der sein Gesicht Schwarz färbt, unkenntlich. Durch Erotokritos' Einsatz wird schließlich das Reich gerettet. Der König möchte sich bei dem unbekanntem Helden kenntlich zeigen und bietet ihm seine Tochter zur Gemahlin an. Diese verweigert sich aus Treue zu Erotokritos, den sie nicht wieder erkennt und droht, sich das Leben zu nehmen. Noch rechtzeitig verwandelt sich Erotokritos zurück und die Erzählung endet mit der Hochzeit. Die glückliche Vereinigung der Liebenden wird als Einleitung eines neuen, sich vom Mittelalter abkehrenden Zeitalters angesehen, in welchem dem Schicksal entgegengetreten und Rangunterschiede überwunden werden können. Das Dra-

ma „Erofilii“ (um 1595) von Georgios Chortatzis etwa, das aus demselben Umfeld stammt und von einer ebenfalls nicht vom König gutgeheißenen Liebesbeziehung handelt, endet im Gegensatz dazu für alle Hauptfiguren des Stücks tödlich. Auch „Erofilii“ wurde in der Reihe der *Illustrierten Klassiker* herausgegeben (Heft 275, 1224, Texte: Vasilis Rotas, Illustration: unbekannt); allerdings war dieses Heft weniger erfolgreich.

Lange Zeit war der „Erotokritos“ als leichte Lektüre verpönt, als Lesestoff für Frauen bzw. Mägde abgewertet, als geistig wenig anspruchsvoll bezeichnet worden (Damvergis 1889:10). In den 1930er und 40er Jahren wird er allerdings neu entdeckt (Giorgos Seferis, Odysseas Elytis, Nikos Kondoglou), als Nationalwerk gepriesen und wegen seiner Volkssprache – es ist im kretischen Dialekt geschrieben – als Ausdruck des wahren Volksgeistes angesehen, sodass diese Generation an Literaten maßgeblich für die Erhebung des Werkes in den literarischen Kanon verantwortlich war. Die Einschätzung von Autor und Werk durch Kostis Palamas wird zum Diktum:

„Schämen soll sich eine Nation, die nach fünf Jahrhunderten immer noch nicht verstanden hat, dass der Dichter des ‚Erotokritos‘ der große und unsterbliche Dichter der griechischen Nation ist“ (Palamas 1907:155).

Die Aufnahme des Werkes bestätigt auch das Heft der *Illustrierten Klassiker*, das den „Erotokritos“ in die Liste der größten Autoren und besten Werke („Die größten Autoren/die besten Werke“) direkt nach „Romeo und Julia“ (Heft 123) aufnimmt (siehe bspw. die Auflistung in Heft 1035, Rückseite, Deckblatt).

1929 findet eine der Aufführungen des „Erotokritos“ auf der Bühne statt, deren Regie von Theodoros Sinadinos (1880–1959) besorgt wurde und die zu den meist diskutierten ihrer Zeit zählt. Sinadinos firmiert auch auf dem Titelblatt des Comics als Bearbeiter. Der Text des Comics

folgt sehr stark der Theateradaptation. Besonders interessant dabei ist, dass auch das Bildprogramm an die Kostüme erinnert, so etwa der Hut, ein mittelalterlicher Hennin, den die Königstochter, gespielt von der Schauspielerin Marika Kotopouli, trägt. Gerade dieser Hut zog bei der Bühneninszenierung die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich; auch der Dichter und Literaturnobelpreisträger Giorgos Seferis war vom Hut beeindruckt und schreibt in seiner Studie zum „Erotokritos“ (1946):

„Frau Kotopouli, die Aretousa spielte, trug einen Trichter auf dem Kopf wie die Burgfräulein zur Zeit des Rittertums und beweinte den Erotokritos wie die Klagenweiber aus Mani. Die Interpretation versuchte das Unversöhnbare zu versöhnen: das fränkische Konstrukt, als das das Gedicht von einem speziellen Gelehrtenkreis angesehen wurde, und die provinzielle Ethnographie, wie es andere sahen. Man hatte nicht bemerkt, dass Erotokritos ganze Jahrhunderte gelebt hatte und einen eigenen, persönlichen Charakter hatte“ (Seferis 1973:278).

Synadinos wollte den griechischen Charakter des Werkes ausarbeiten und konservierte seine volkstümlichen Eigenschaften, indem er den kretischen Dialekt überwiegend beibehielt. Im Comic werden ebenfalls die Versform und der kretische Dialekt übernommen, wenn auch etwas vereinfacht, um der Notwendigkeit eines Glossars zu entgehen.

Das Beispiel des „Erotokritos“ zeigt, wie durch die *Illustrierten Klassiker* versucht wird, nicht allein Werke der Weltliteratur, sondern auch der griechischen Literaturgeschichte dem jungen Publikum zu vermitteln. Die Reihe ist somit deutlich didaktisch ausgerichtet und wirkt durchaus kanonbildend. Gerade dieser didaktische, oft affektiert patriotische Duktus trägt maßgeblich dazu bei, dass die *Illustrierten Klassiker* heute kaum noch den Geschmack von Kinder und Ju-

gendlichen treffen. Trotzdem gab es in den letzten Jahren mehrere Neuauflagen der Reihe (mit begrenzter Anzahl von Heften), die eher auf eine erwachsene Leserschaft zielten, da ein großer Teil hiermit Kindheitserinnerungen verknüpft. Ältere Hefte werden als Liebhaber- und Sammlerobjekte gehandelt. Dabei sind im Bereich der Comic-Produktion die *Illustrierten Klassiker* selbst zum Klassiker geworden.

Deutsche Übersetzung aller griechischen Zitate durch die Autorin.



Abb. 6: Links: Aretousa, gezeichnet von Nitsa Savrami („Erotokritos“, *Klassika Eikonografimena*, Heft 1120: 8); Rechts: Die Schauspielerin Marika Kotopouli, Aretousa verkörpernd und einen Hennin tragend, in der Aufführung des „Erotokritos“ von Theodoros Synadinou 1929 (ELIA, BAH.0005).

LITERATUR

G. ALEXATOS, *Oi Έλληνες του Γκαίρλιτς 1916–1919* [Die Griechen von Görlitz]. Thessaloniki 2015.

I. CALVINO, *Perché leggere i classici*. Mailand 2010.

P. CHARIS, *Ερωτόκριτος*. Διασκευή του Συναδινού [Erotokritos. Bearbeitung von Synadinou], *Ελληνική*, 3. 11. 1929.

I. DAMVERGIS, *Περί Ερωτοκρίτου και του ποιητού αυτού* [Über Erotokritos und dessen Dichter] [Buchkritik], *Εβδομάς* 22 (8 Juni 1889, 9-11-23 (10 Juni 1889, 9-11).

G. GIDDINS, *Seduced by Classics Illustrated*, in: S. HOWE, (Hg.): *Give our regards to Atomsmashers! Writers on comics*. Toronto 2004, 78-94.

T. GRAMMATAS, *Η θεατρική απεικόνιση της ιστορίας το έργο του Β. Ρώτα* [Die Abbildung der Geschichte durch das Theater im Werk von V. Rotas], in: *Διαβάζω* 434 [Spezialheft zu Vasilis Rotas] (November 2002), 97-110.

W.B. JONES, *Classics Illustrated. A cultural history*. Jefferson 2011.

Y. KARAYANNAKOS, *Die Griechen in Görlitz* (Spurensuche) [Dokumentarfilm], 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=KZ3YBBt0fWc>

A. KARAGIANNIS, *Χρονολόγιο* [Chronologische Tabelle], in: *Διαβάζω* 434 [Spezialheft zu Vasilis Rotas] (November 2002), 80-86.

A. KARAGIANNIS, *Ο Βασίλης Ρώτας και το έργο του για παιδιά και εφήβους*. Θέατρο. Ποίηση. Πεζογραφία. Κλασσικά εικονογραφημένα [Vasilis Rotas und sein Werk für Kinder und Jugendliche. Theater. Dichtung. Prosa. Illustrierte Klassiker]. Athen 2007.

G. KOUKOULAS, *Επανάστατικά εικονογραφημένα* [Revolutionäre Illustrierte], in: *Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία* „7“, 23. 3. 2008.

A. MALANDRAKIS, *Οι αριστοκράτες των κόμικς* [Die Aristokraten der Comics], in: *Ελευθεροτυπία* 9, Heft 36/2001, 10-13.

K. PALAMAS, *Κοστis, Γράμματα Β'* [Grammata II]. Athen 1907.

P. PECHLIVANIDIS, *Αντιφώνηση: Η μικρή ιστορία της βιβλιοθήκης του πατέρα μου και της οικογένειας Πεχλιβανίδη* [Antwortrede: Kleine Geschichte der Bibliothek meines Vaters und der Familie Pechlivanidis], in: *Βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Κρήτης: Τα βιβλία που αγάπησαν οι αδελφοί Πεχλιβανίδη και δωρήθηκαν στη βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Κρήτης*. Rethymnon 2012: *Σύλλογος Φιλων της Βιβλιοθήκης του Πανεπιστημίου Κρήτης*, 37-56.

G. SEFERS, *Δοκιμές Α'* [Versuche I]. Athen 1973.

G. SKARPELOS, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς* [Geschichtliche Erinnerung und Griechentum in den Comics]. Athen 2000.

T. STEPHANIDES, *Erotokritos*. Athen 1984.

T. SYNADINOS, *Ερωτόκριτος* (Δράμα σε τέσσαρα μέρη) [Erotokritos (Drama in vier Teilen)]. Athen 1930, Εκδοτικά καταστήματα „Ακροπόλεως“.

K. TSAOUSIS, *Τα εικονογραφημένα τριών γενεών Ελλήνων. Ο νερούλας που έγινε εκδότης* [Die Illustrierten dreier Generationen von Griechen. Der Wasserträger der Herausgeber wurde], *Το Βήμα*, 25. 8. 1996.

D. WOLK, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. New York 2007.

N. ZOIPOULOS, *Τα χαρτίνα όνειρα των παιδικών μας χρόνων* [Die papierenen Träume unserer Kindheit]. Athen 2000.

Oliver Näpel

Geschichtskultur, Comics, Geschichtsunterricht

Die Freizeitangebote sind in unserer Mediengesellschaft nahezu explodiert. Zu jeder Sparte und jedem Thema findet sich in Fernsehen und Kino, Radio, Ausstellungswesen, Printmedien und nicht zuletzt im Internet eine Fülle an Angeboten. Wie alles andere boomen auch historische Themen. Dass die Angebote dabei von ganz unterschiedlicher Qualität sind, ist eine Binsenweisheit. Und auch, dass der Bildungsauftrag von Schule erfordert, die junge Generation zu einer bewussten und selbstkritischen Nutzung dieser Angebote zu befähigen, muss hier nicht näher erörtert werden. Eine solche Forderung existiert seit längerer Zeit, unabhängig davon, wie diese Zielsetzung nun benannt wird: Medienkompetenz, geschichtskulturelle Kompetenz, De-Konstruktionskompetenz oder auch einfach nur reflektiert-reflexives Geschichtsbewusstsein, um nur einige der verwendeten Begrifflichkeiten zu nennen.

Die Comic-Produktion ist im deutschsprachigen Raum im Vergleich zum US-amerikanischen, japanischen und v.a. dem franko-belgischen Raum weniger ausgeprägt. Während vor allem im Letzteren (hauptsächlich französische) Geschichte vielfach ins Bild gesetzt wird, sind Produktionen zur deutschen Geschichte eher selten, wie es hierzulande überhaupt weniger Geschichtscomics gibt. Die meis-

ten ‚Comics über die Vergangenheit‘ sind Importe, wobei nur ein Bruchteil der franko-belgischen Geschichtscomics auch in Deutschland veröffentlicht wird.

Das mag immer noch daran liegen, dass Comics lange Zeit – zumindest in Österreich und Deutschland – als Trivilliteratur angesehen wurden, vor der man die Kinder schützen und bewahren sollte. Frühe Ansätze, Comics zu nutzen, um (angeblich) leseunkundige und desinteressierte SchülerInnen zu erreichen, gingen in ihrer Zielsetzung fehl (vgl. Näpel 2011:35ff). Comics sind mitnichten ein triviales Medium. Zwar müssen nicht alle Comics als anspruchsvoll aufgefasst werden, gleichwohl ist es ein komplexes Erzählmedium, das mittlerweile vielfältige Angebote zu allen denkbaren Themen und Genres für ganz unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen bereithält. Weniger im deutschen, dafür umso mehr im internationalen Kontext sind Comics als wichtiger Teil des Kunst- und Kulturbetriebes sowie der Medien- und Geschichtskultur anerkannt. Eine prinzipielle Unmöglichkeit der Thematisierung auch schwieriger Aspekte, wie z.B. des Holocaust, wird nicht mehr angenommen, auch wenn es bisweilen noch Vorbehalte gibt (vgl. hierzu ausführlich Munier 2000; Gundermann 2007; Mounajed 2009; Näpel 2011).

Der Einsatz von Comics als Vermittler von „Geschichte“ und als Teil der kritisch zu rezipierenden Geschichtskultur hat nur zögerlich Eingang in die Schule gefunden, sieht man einmal von *Asterix* im Lateinunterricht ab. In Schulbüchern tauchen sie bislang eher einzeln auf, z.B. als unterhaltender Einschub in Form eines edukativen Comics zur Erläuterung der athenischen Demokratie (zeitreise 1:87), als marginales Einsprengsel (z.B. Einzelpanels aus *Asterix* ohne tiefere Einbindung in geschichtsdidaktisch relevante Erkenntnisprozesse, in *Geschichte entdecken 1:154*) oder als Verweis auf außerschulisch zu rezipierende Darstellungen. Geschichtsspielfilme und historische Kinder- und Jugendliteratur werden dagegen stärker berücksichtigt.

Der folgende Aufsatz wird zunächst den Bereich Geschichtscomics näher bestimmen, eine kurze Einführung in die Erzähltechniken und Stilmittel anbieten, einen groben Überblick über aktuelle Geschichtscomics zur Antike versuchen, um abschließend Beispiele für den Anfangsunterricht mit Comics vorzustellen.

Geschichtscomics

Was versteht man unter Geschichtscomics und wie lassen sie sich typologisieren? Der erste Bereich erscheint zunächst selbstevident: Geschichtscomics sind Comics, die „Geschichte“ erzählen bzw. Vergangenheit bildlich rekonstruieren, deren Handlung also in einer als Vergangenheit erkennbaren Zeit angesiedelt ist. „Geschichte“, genauer: meist klischeehafte Geschichtsbilder, werden aber auch in Comics aufgegriffen, deren Handlung in der

Zukunft bzw. in einer fantastischen Zeit spielt (vgl. *Flash Gordon, Trigan*). Die historischen Versatzstücke können ganz unterschiedliche Funktionen erfüllen und geben Aufschluss über die Verbreitung stereotyper Vorstellungen zu einzelnen Epochen bzw. ihrer Verwendung und Verbreitung im Unterhaltungsmedium Comic. Die Thematisierung dieses Aspekts im Geschichtsunterricht ist aus verschiedenen Gründen kaum realisierbar, daher wird hier nicht näher darauf eingegangen.

In Geschichtsdidaktik und Comicforschung liegen mehrere Versuche einer konkreteren Typologisierung vor (vgl. die o.a. Literatur, kurzer Überblick: Telaar 2012:22-26), die alle nicht restlos überzeugen können, weil zur Einteilung in sich uneinheitlich verschiedene Kategorien (Stil, Inhalt, Erzählgenre, Triftigkeitsgrad, Didaktisierung, Quellenbezug,...) herangezogen werden. Es bliebe im Einzelfall zu untersuchen, inwieweit Aspekte genuin historischen Erzählens der Narration zu Grunde liegen und mit den Genrekonventionen literarisch-belletristischer Erzählungen verwoben sind, einander gegenseitig bedingen oder widersprechen (zum historischen Erzählen siehe u.a. Barricelli 2012). Die hierfür notwendig komplex ausgebildete Narrationskompetenz wäre dafür Voraussetzung, kann aber im Anfangsunterricht so noch nicht erwartet werden. Daher erübrigt sich hier eine entsprechende Diskussion. Für schulische Zwecke mag eine grobe Dreigliederung genügen:

1. *Edukativen Comics*: Vergangenheit wird auf Grundlage von Quellen und Forschungsliteratur möglichst triftig rekonstruiert. Daten, Fakten, Ereignisse und Personen sind historisch verbürgt. Gruppen, die sich kaum oder nur indirekt über Quellen erschließen lassen, die also keine Selbstzeugnisse (bis auf archäologische) hinterlassen haben, werden dennoch mit größtmöglicher Triftigkeit dargestellt. So orientiert sich die Darstellung des Alltagslebens der ‚einfachen‘ Menschen, beispielsweise von Kindern, Frauen, SklavInnen und Gladiatoren am Forschungsstand. Meistens werden sie idealtypisch in einer repräsentativen Figur (Personifizierung) zusammengefasst. Als didaktisches Mittel sind sie eine Art Rekonstruktionszeichnung der Alltagsgeschichte. Da in aller Regel Dialoge und Inneneinsichten nicht überliefert sind, muss aber auch fiktional erzählt werden. Als didaktisch konzipierte und – vom Anspruch her – geschichtswissenschaftlich triftige Darstellung dienen sie primär der Vermittlung von Informationen. Eine De-Konstruktion ist für den Anfangsunterricht sicher komplex, weil voraussetzungsreich, kann jedoch in Teilaspekten vorgenommen werden (z.B. Thematisierung eines fehlenden Quellenbezugs).
2. *Funnies*: Diese humoristischen Comics sind (meistens) im sogenannten Funny-Stil gezeichnet, wie z.B. die Disney-Figuren oder Asterix und Obelix. Eine triftige oder realitätsgetreue Abbildung der Vergangenheit ist nicht intendiert. Im Gegenteil spielen die Produzenten mit Tatsachen, Ereignissen und Figuren, verfremden und verzerren sie bewusst. Je genauer die ‚richtige Geschichte‘ bekannt ist, desto besser sind diese Veränderungen erkennbar, wird der damit intendierte Humor verständlich. Da hier verbreitete Klischees zur Antike (u.a. Epochen) genutzt werden, ließen sich diese Werke in höheren Stufen als geschichtskulturelle Quellen interpretieren. Im Anfangsunterricht sind sie auf Grund der einfachen Erkennbarkeit kontrafaktischer Darstellung und des ironisch-satirischen Rekurses auf „Geschichte“ aber eher auf einer einfacheren Ebene einsetzbar (z.B. Vergleich der Darstellung eines römischen Soldaten mit Reliefs, Statuen etc. aus der römischen Antike).
3. *„Belletristische“ Geschichtscomics*: Die Handlung folgt den Erzählkonventionen literarischer Genres, so z.B. des Abenteuerromans, der Liebesgeschichte oder der Kriminalerzählung, nicht selten in Mischformen. Wie bei edukativen Comics sind hier viele Elemente triftig dargestellt und Ergebnis gründlicher Recherche, gleichwohl dient die ‚verbürgte Geschichte‘ eher als Setting oder Hintergrund, vor dem sich eine fiktionale Geschichte entlang der literarischen Konventionen entspannt. Zeichnerisch sind sie realistischer gehalten als die Funnies, vom Semi-Funny (wie z.B. durch *Tim und Struppi* bekannt) bis hin zu hyperrealistischen Zeichenstilen, die eine fotorealistische Abbildung, zumindest des Settings, anstreben. Auch wenn es schwieriger ist, hier Fakten von Fiktionen zu unterscheiden, handelt es sich um eine didaktisch lohnenswerte Auseinandersetzung (reflektiert-reflexives Geschichtsbewusstsein, geschichtskulturelle Kompetenz), nicht zuletzt weil diese Geschichten auch von Jugendlichen und Erwachsenen noch gelesen werden (lebenslanges Lernen).

Weder der gewählte Zeichenstil noch das zu Grunde liegende Genre lassen pauschal auf den Triftigkeitsgrad der Darstellung schließen. Hierfür müssen andere Aspekte herangezogen werden, die weiter unten erörtert werden.

Erzähltechnik von Comics

An einem Beispiel aus einem Geschichtscomic sollen einige Merkmale kurz vorgestellt werden (C 1, vgl. hierzu ausführlich u.a. Eisner 1985; McCloud 1994; Schüwer 2008).

Das Beispiel, das inhaltlich weiter unten besprochen wird, verdeutlicht die klassische Erzählweise des Medi-

ums: Durch Bildrahmen begrenzte Einzelbilder (Panels) werden zu einer Handlungssequenz aneinander gereiht (enge Bildreihe). Dialoge werden durch Sprechblasen mit entsprechendem Text oder auch Symbolen (hier: Frage- und Ausrufungszeichen als Symbol für Unverständnis bzw. Überraschung) den Figuren zugeordnet. Die Intonation kann durch entsprechende grafische Umsetzung des Textes visualisiert werden (Fettdruck für Lautstärke, Lettering, Hinzufügen von Symbolen, variierende Gestaltung der Sprech- und Gedankenblasen, letztere hier nicht im Bild). Bewegung wird durch entsprechende Linien verdeutlicht (Bewegungslinien/Speedlines), die visuelle Gestaltung der Handlung erfolgt analog zu filmsprachlichen Mitteln (Zoom, Kameraperspektiven, Kamerafahrt, Perspektivwechsel, Schnitt/Gegenschnitt etc.). Die Einzelbilder stehen jeweils stellvertretend für ganze Handlungsabläufe, von denen eine exemplarische Haltung eingefroren ist. Die durch Lücken zwischen den Bildern (Hiatus, Zeitsprung, *gutter*) verdeutlichten Zeit- und Handlungssprünge werden von der Betrachterin/vom Betrachter in seiner Vorstellung vervollständigt und so die Handlung verflüssigt (Induktion). Geräusche werden durch Soundwords (Onomatopöie) ins Bild gesetzt. Die relativ starre Seitenkonzeption der Beispielsequenz ist nicht in allen Comics vorzufinden, war aber lange Zeit die vorherrschende Form in Funnies und Semi-Funnies. Die Gestaltung der Bildumrandung oder die Farbgebung können heute auch in diesen Stilrichtungen abwechslungsreich eingesetzt sein, um z.B. auf unterschiedliche Zeitebenen zu verweisen, Bilderformen und -größe können variiert werden, die Bildanordnung kann in einem dynamischen und variationsreichen Seitenlayout umgesetzt sein.

Den Stil des Auszugs repräsentiert die *ligne claire*: Die Figuren sind reduktionistisch stilisiert, Hintergründe werden nur noch angedeutet, wenn das Setting einmal visuell konkretisiert ist (hier: Brücke und Wald). Anders als im Funny-Stil sind Figuren und Setting stärker naturalistisch gehalten, wenngleich nicht „fotorealistisch“. Viele Abenteuercomics sind in diesem Stil gehalten, aber letztlich sind die Stilrichtungen sehr variantenreich. Selbst auf nationaler Ebene lassen sich keine einheitlichen Stilformen mehr beschreiben, vielmehr hat sich im Zuge der Globalisierung und gegenseitigen Beeinflussung eine Fülle an unterschiedlichen Zeichenstilen entwickelt. Ein grobes Raster bieten die Pole Abstraktheit (avantgardistische Stilrichtungen) und Naturalismus in der Darstellung.

Stilrichtungen lassen dabei nicht unbedingt auf die Inhalte und das Alter des Zielpublikums schließen. Zwar suggerieren Bezeichnungen wie Funny oder Semi-Funny (wie der Begriff Comic selbst) eine Beschränkung auf lustige, humoristische Inhalte für ein jüngeres Publikum, dies muss aber nicht so sein. Im franko-belgischen Raum ist das auf Grund der Vielfältigkeit dortiger Comicproduktionen bekannt, im deutschsprachigen we-



C1: Alix 8, Das Etruskergrab, 5, Klassische Bildreihung/ligne claire.

niger. So hat es in Deutschland teilweise für Irritationen gesorgt, dass der als Semi-Funny gestaltete Band *Die Suche* das Thema Nationalsozialismus mit dem Anspruch auf Ernsthaftigkeit und Triftigkeit aufgegriffen hatte (für eine fundierte Auseinandersetzung, siehe Brüning 2010).

Ähnlich wie der Geschichtsroman muss auch der Geschichtscomic die Lücken in den Quellen fantasievoll schließen. Dialoge sind in aller Regel noch weniger überliefert als die alltäglichen Verrichtungen. Während der Roman vieles der Imagination den LeserInnen überlassen kann, muss im Comic (und im Film) jedes Detail gezeigt werden. Es verwundert daher nicht, dass viele ComicproduzentInnen eine akribische Recherche bzgl. Architektur, Kleidung, Aussehen der Personen etc. betreiben und versuchen, diese Erkenntnisse möglichst genau und richtig ins Bild zu setzen. Dieser Bereich ist häufig ähnlich fundiert wie die zu didaktischen Zwecken verwendeten Rekonstruktionszeichnungen im Geschichtsschulbuch.

Es wäre sinnvoll, im Anfangsunterricht aber kaum zu leisten, wenn die zu Grunde liegende Erzählabsicht

(z.B. traditionales, exemplarisches, genetisches, kritisches, zyklisches, telisches Erzählen; Typologisierungen u.a. nach Rösen 2015; Pandel 2010; Barricelli 2012) als Unterscheidungskriterium herangezogen würde. Da es sich aber meistens um Produktionen aus nicht deutschsprachigen Geschichtskulturen handelt, wäre in diesem Sprachraum allenfalls das exemplarische Erzählen für SchülerInnen erkennbar, festgemacht an der herausragenden Figur des Protagonisten, dessen Handlung und Gesinnung die heute anerkannten ‚westlichen Werte‘ spiegeln. Andere Sinnbildungen sind meist erst dann erkennbar, wenn der jeweils nationale geschichtskulturelle Kontext bekannt ist. Das ist kaum zu leisten, wenngleich in späteren Schulstufen übernationale (also z.B. europäische) Sinnbildungen in den Blick genommen werden können. Da hier der Fokus auf den Anfangsunterricht gelegt wird, muss dies hier nicht näher erörtert werden.

Geschichtcomics und ‚Wahrheit‘

Zur Feststellung der Triftigkeit kann nicht allein der Zeichenstil oder der Realismus der Zeichnungen herangezogen werden. Allenfalls können auf der Oberflächenebene hierüber Aussagen zur Detailtreue getroffen werden. Will man beurteilen, inwieweit die in diesen Formaten dargestellte Zeit möglichst ‚korrekt‘, d.h.

geschichtswissenschaftlich konsensfähig, abgebildet wird, sind für den Geschichtsunterricht die von Hans-Jürgen Pandel angeführten Authentizitätskategorien hilfreicher (Pandel 1993:97-104).

Mögliche Authentifizierungsstrategien sind: fotorealistische Zeichnung von Setting und Figuren, Zitate von Bild- oder Schriftquellen, konkrete Quellen- und Fachliteraturverweise, die genaue Benennung von Ort und Zeit, die Darstellung historisch verbürgter Ereignisse und Personen sowie ‚wissenschaftliche‘ Ergänzungen (Hintergrundinformationen, Glossar etc.; vgl. hierzu auch, wenngleich an einem nicht antikebezogenen Comic diskutiert: Hillenbach 2013).

Antike im Comic zwischen Hochkultur und Dekadenz

In der Geschichtskultur changiert das gängige Bild der römischen Antike zwischen Bewunderung für Technologie, Architektur und teilweise auch gesellschaftlich-politische Errungenschaften auf der einen und Cäsarenwahn, Dekadenz, Sexorgien und Gewaltexzessen auf der anderen Seite – so auch im Comic. Antike dient dann, ganz ähnlich wie z. B. „der Orient“, „das finstere Mittelalter“, als exotischer Fluchtpunkt aus unserer angeblich reglementierteren und scheinbar sinnenunfreundlicheren Gegenwart.

Es gibt eine Reihe von Comics zur Antike, die sich ausgezeichnet zur De-Konstruktion eignen würden. Zu denken wäre hier an *300* und seine filmische Umsetzung von Frank Miller für den griechisch-persischen Bereich oder *Vae Victis!*, jüngst *Murena* und *Die Adler Roms*. In diesen finden gängige Klischees bildhaften Ausdruck, wie das „dekadente Rom“, wie es schon in den gesellschaftskritischen und propagandistischen Berichten seit der Antike gezeichnet worden ist.

So gerät die (vollemanzipierte) Protagonistin der Reihe *Vae Victis!* von einer Vergewaltigungssituation in die nächste, feiert *300* ein opulentes Ergötzen an (teils devianter) Sexualität und Gewalt – zudem hochpolitisiert und ideologisch aufgeladen. Aber auch in Serien, die sich offenkundig stärker um tatsächliche Triftigkeit bemühen, dürfen orgiastische Szenen und explizite Gewaltdarstellungen nicht fehlen (*Die Adler Roms*, *Murena*). Zwar sind derartige Szenen ‚historisch verbürgt‘, aber nur ein naiver, unwissenschaftlicher Umgang mit Quellen erlaubt, diese Schilderungen als Realität römischen Lebens eins zu eins ins Bild zu setzen. Diese Diskussion kann im Anfangsunterricht nur ansatzweise geführt werden, weil hierfür eine umfassende, ideologiekritische Auseinandersetzung mit den Quellen selbst erforderlich ist, die im Geschichtsunterricht, zumal in frü-

Authentizitätsbereiche nach Pandel

Die Bereiche **Quellenauthentizität** und **Erlebnisauthentizität** müssen hier nicht erörtert werden: Für die Antike könnten nur Comics aus der damaligen Zeit selbst solche Authentizitäten bieten, aber in der Antike gab es noch keine Comics im modernen Verständnis. Drei andere Typen sind hier von größerer Bedeutung:

Faktenauthentizität meint, dass die in der Erzählung geschilderten Ereignisse tatsächlich stattgefunden haben und die in der Erzählung involvierten Personen zu dieser Zeit lebten und entsprechend beteiligt waren. Da sich nicht für alle Handlungsträger gesicherte Quellen finden lassen, sollte wenigstens die

Typenauthentizität gewahrt sein. D.h., dass z.B. „der Senator“, „der Sklave“ etc. so handeln, denken und sich äußern, wie es vermutlich in ihrer Zeit realistisch gewesen wäre. Gerade hierzu fallen die größten Widersprüche auf, handeln, denken und reden doch vor allem die Protagonisten, die im Comic häufig aus solchen quellenmäßig eher wenig belegten Gruppen stammen, in aller Regel modern und postaufklärerisch.

Von großer Bedeutung ist auch die **Repräsentationsauthentizität**. Pandel meint damit, dass die von den Individuen durchlebten Ereignisse und Schicksale von exemplarischer Natur sein sollten. Ihr Schicksal sollte also stellvertretend für andere gleiche oder wenigstens ganz ähnliche Schicksale stehen können. Auch dies wird im Comic nur selten eingelöst, konzentrieren sie sich doch auf das Leben und Wirken einzelner, herausragender und außergewöhnlicher Figuren.

hen Schulstufen, zeitökonomisch eine Herausforderung darstellt. Zumindest eine Sensibilisierung sollte auch schon im Anfangsunterricht beginnen.

Gleiches gilt für viele Darstellungen des Mittelalters bis hin zu den Borgia und den nachfolgenden Papstfamilien, nicht nur im Comic. An der Aufzählung lässt sich schon erkennen, wieso die Eignung im Konjunktiv steht. Nicht nur wegen der Altersbeschränkung – viele Geschichten sind erst für Jugendliche ab 16 oder sogar 18 Jahren empfohlen – lassen sich derartige Abbildungen im Schulunterricht nicht aufgreifen. Zum einen wäre – nachvollziehbar – mit Protesten von Eltern zu rechnen, zum anderen ist das Zeigen oftmals gewaltverherrlichender Abbildungen genauso problematisch wie die Darstellung von auf Voyeurismus abzielenden sexuellen Ausschweifungen.

Auch in späteren Schulstufen dürfte es schwierig sein, derartige Aspekte der Geschichtskultur zu thematisieren. Unabhängig von möglichen interkulturellen Kommunikationsschwierigkeiten – die freizügige Abbildung von Sexualität, weniger von Gewalt, ist in vielen Kulturkreisen hochproblematisch – dürften hier Schamgrenzen und Intimsphären auch älterer SchülerInnen verletzt werden, sollten sie sich in der Schule, zumal in Benotungssituationen, gezwungen sehen, über Dinge wie Lust und (ausufernde, heute tlw. als pervers konnotierte) Sexualität mit LehrerInnen zu diskutieren, mal abgesehen davon, dass so manche Darstellung offenkundig auch erotisch und anregend intendiert ist. Zudem zielen diese Darstellungen primär auf die Wünsche eines männlichen Publikums: Es sind aufreizende Frauenfiguren, die als Liebessklavinnen o.ä. nackt oder halbnackt präsentiert werden, während die männlichen Geschlechtsmerkmale (meist) züchtig bedeckt bleiben, hinter Sprechblasen verborgen werden etc. Selbst die Sportler in der Arena tragen noch eine, wenn

auch knappe, ‚unhistorische‘ Bedeckung, nicht nur in *Asterix* (Asterix bei den olympischen Spielen:39ff).

Da in den gängigen Medien der Geschichtskultur zur Antike häufig Gewalt, Sexualität und Dekadenz lustvoll ins Bild gesetzt werden, finden sich solche Darstellungen auch in Comics für jüngere SchülerInnen (so z.B. in *Keos 3:41*, Ägyptische Liebessklavinnen). Das schränkt den potenziellen Fundus für den Geschichtsunterricht stark ein, ganz vermeiden lässt sich dieser Bereich nicht. Selbst in edukativen Comics wird weibliche Nacktheit selbstverständlich gezeigt (*Prisca und Silvanus I: Badende Frauen in der Therme*; Unterrichtsvorschlag in Gundermann 2007:108f). Grundlage ist wohl das weitläufige Bild der Antike, das von der Nacktheit in der bildlichen und figürlichen Darstellung von Göttern und Heroen geprägt ist, wie sie auch im Geschichtsschulbuch abgebildet wird. Dass es sich aber nicht um ein Spiegelbild antiken Alltagslebens handelt, sondern um heroische Nacktheit, die nur nach strengen Regeln gezeigt wurde, und meist dem Göttlichen und Heldenhaften vorbehalten war, wird in aller Regel im Geschichtsunterricht nicht thematisiert.

In zwei Bereichen finden sich auch in den um Triftigkeit bemühten Geschichtsdarstellungen häufig bewusste oder unbewusste Abweichungen vom Forschungsstand, die im Geschichtsunterricht thematisiert werden können: Der eine Bereich bezieht sich auf die ursprünglich farbige Gestaltung von Statuen und Gebäuden, die Polychromie der Antike, der andere auf die Werteorientierung der Protagonisten, die generell als Werte-Anachronismus bezeichnet werden kann.

Polychromie der Antike

Dass antike Statuen und Gebäude farbig dekoriert waren, ist in der archäologischen Forschung schon lange unumstritten, auch wenn hierüber heftige Debatten geführt wurden

(vgl. dazu Zintzen 1998, besonders 111ff). Allenfalls zur Art der Farbgebung herrschten Meinungsunterschiede vor, die durch neueste Rekonstruktionsverfahren weitgehend gelöst sind. Gleichwohl hat sich in der Öffentlichkeit die in der Renaissance geprägte und im Klassizismus zum Ideal erhobene „weiße Reinheit“ der Antike durchgesetzt, teilweise bis in die heutigen Schulbücher hinein. Wie sehr sich dieses Bild der „monochromen Erhabenheit der Antike“ in der Öffentlichkeit durchgesetzt hat, lässt sich an den Reaktionen auf die Wanderausstellung „Bunte Götter – die Farbige antiker Skulptur“ (seit 2003) in der Öffentlichkeit und im Feuilleton der überregionalen Presse nachvollziehen (vgl. z.B. Siebler 2006, zur Polychromie den jüngsten Ausstellungskatalog: Haag u.a. 2012). Interessanterweise galt dieses Ideal nicht für die Darstellung früher Hochkulturen, die in der Geschichtskultur schon lange als ausgesprochen farbenfroh präsentiert wurden. Sinnbildhaft erfahrbar wird dies z.B. im Berliner Pergamonmuseum in der – vielleicht unbeabsichtigten – kontrastiven Gegenüberstellung des Pergamon Altars mit dem Ischtartor. Ob hier stereotype Vorstellungen vom sinnlich-exotischen Orient im Gegensatz zur nüchternen Erhabenheit der (europäischen) Antike eine Rolle spielen, wie für andere Kontexte belegt, müsste eine andere Untersuchung zeigen (vgl. dazu Näpel 2011, hier 89-174 u. 393-484). Ein Vergleich mit aktuellen Rekonstruktionen kann dieses Phänomen in das Bewusstsein der SchülerInnen bringen. In jüngeren Schulbüchern wird der Farbenfreude in der Antike genau wie in den Frühen Hochkulturen mittlerweile Rechnung getragen durch die Abbildung von farblich rekonstruierten Skulpturen bzw. der Berücksichtigung zeitgenössischer Farbgebung in Rekonstruktionszeichnungen (z. B. entdecken und verstehen 1:82 [Ägypten], 91 [Griechenland], 129 [Römisches Kaiserreich]; anders noch Geschichte und Geschehen A 1:155).

Die De-Konstruktion der Ideologisierung durch (Nicht)Farbgebung ist für den Anfangsunterricht eine hohe Hürde, mag aber als Anregung dienen, dieses Thema, fächerverbindend mit dem Kunstunterricht, im späteren Schulverlauf aufzugreifen.

Der anachronistische Held, die emanzipierte Heldin

Grundlage historischer Erkenntnisprozesse sind Sachanalyse und Sachurteil, also ein Verstehen der individuellen Umstände, Handlungen etc. vor ihrem entsprechenden Zeithorizont. Geschichtsfilme, -romane und auch -comics bemühen sich besonders stark um die Verlebendigung früherer Lebensumstände. Will man – wie im Geschichtsunterricht und historischer Bildung allgemein – zu begründeten Werturteilen gelangen, ist das Verstehen der Welt-, Lebens- und Menschenvorstellungen der damals Agierenden unausweichlich. Hier lassen sich in der Figur der Protagonisten die größten Diskrepanzen nachweisen. Besonders in den Identifikationsfiguren spiegeln sich vielmehr unsere heutigen Wertmaßstäbe und -vorstellungen, die in früheren Zeiten häufig noch ungedacht bzw. anders gedacht wurden. Frauenfiguren, egal in welcher Epoche, werden daher meistens als moderne, voll emanzipierte Frauen gezeichnet, männliche Figuren als postaufklärerische Humanisten. Beide vertreten die Ideale von Demokratie, Toleranz, Autonomie, Pazifismus und Humanismus und stehen damit im Konflikt und Gegensatz zu den zeitgenössischen Personen, die hierdurch zumindest implizit, häufig auch explizit als „barbarisch“ und rückständig negativ verzeichnet werden. Das lässt sich z. B. in der Figur des Leonidas zeigen (*300*), aber auch – kindgerechter – in jener des titelgebenden jungen Helden der Reihe *Alix*. Und auch im bereits erwähnten edukativen Comic *Prisca und Silvanus*, zeigt die Protagonistin unsere heutige Abscheu vor der Brutalität der Gladiatorenkämp-

fe (abgedruckt in Mounajed/Semel 2010:12). Eine solche Reaktion von damals sozialisierten Kindern mit entsprechend internalisierten Menschenbildern ist eher unwahrscheinlich, auch wenn in der Antike durchaus Kritik an den Kämpfen geäußert wurde. Es ist nicht einfach, ein Bewusstsein für solche Anachronismen zu schaffen, aber weil die Identifikationsfiguren so offenkundig unseren heutigen Idealen entsprechen und so als außergewöhnliche Figur erkennbar sind, kann eine Problematisierung der Historizität menschlicher Wertvorstellungen gelingen.

Geschichtcomics zur Antike im Geschichtsunterricht

Vorbemerkung: Aus urheberrechtlichen Gründen ist es hier nicht möglich, längere Sequenzen aus den Werken zu präsentieren. Alle Abbildungen werden geschichtswissenschaftlich und -didaktisch besprochen, sodass es sich um Bildzitate handelt. Der Verfasser beschränkt sich auf Publikationen, die im Fachhandel erhältlich sind. Das hebt das Problem des Urheberrechtes nicht auf, sondern verlagert es letztlich an die Schule, da Ganzschriften nicht einfach kopiert werden können. Es bleibt in den Fachkonferenzen zu entscheiden, ob die entsprechenden Comics als Klassensatz angeschafft werden können oder ob die Lehrerinnen und Lehrer mit knappen Auszügen arbeiten sollen. Gedruckte Unterrichtshandreichungen mit Comicmaterial bilden eine Ausnahme (so z. B. Mounajed/Semel 2010; anzumerken wäre allerdings, dass hier – neben anderen Schwächen – zu unreflektiert auch Comics wie *300* für den Geschichtsunterricht empfohlen werden).

Die kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsdarstellungen setzt voraus, dass man über das notwendige ‚gesicherte‘ Wissen verfügt. Abweichungen vom geschichtswissenschaftlichen Stand sind nur dann zu erkennen, wenn ersterer bekannt ist. Das wirkt für den Anfangsunter-

richt durchaus Schwierigkeiten auf. So ist es für SchülerInnen nicht zu erkennen, dass Asterix und Obelix fiktional sind, Cäsar hingegen historisch verbürgt ist, wenn sie von Cäsar noch nichts erfahren haben. Allenfalls seine realistischere Darstellung im Comic gibt einen ersten Anhaltspunkt. Folgerichtig lassen sich Comics am besten im Rahmen einer Erarbeitungsphase oder am Ende einer Unterrichtsreihe einsetzen, wenn die notwendigen Grundlagen hierfür gelegt sind. Es hängt unter anderem auch vom Schulbuch ab, ob die dort zu erarbeitenden Inhalte umfangreich und differenziert genug angeboten werden. Die kurzen Angaben zu „klassischen“ Themenbereichen – Alltagsleben, Wohnen, Gladiatoren, Frauen, Kinder etc. – z.B. in dem österreichischen Schulbuch *Zeitbilder 2: Von der Urgeschichte bis zum Mittelalter* (2012) reichen hierfür wohl kaum aus. Es müssten also weitere Informationsmaterialien hinzugezogen werden, wie altersgemäße Angebote aus dem Buchhandel oder dem Internet.

Die historische Kulisse der Geschichtcomics, das Aussehen der Statuen, Gebäude, Kleidung, Gegenstände, findet sich in Schulbüchern, z. B. in Form von Rekonstruktionszeichnungen, sodass für diesen Bereich genügend Informationen vorliegen dürften. Darüber hinaus darf man auch von einem insgesamt schon ausgeprägten Wirklichkeitsverständnis von 12-14-Jährigen ausgehen, die fantastische und fiktionale Elemente in Funnies und Semi-Funnies wenigstens ansatzweise erkennen bzw. einschätzen können.

Eine Beschäftigung mit Geschichte im Comic kann auf drei Anforderungsniveaus geschehen, die auch in Form einer Binnendifferenzierung arbeitsteilig in Kleingruppen erfolgen kann.

Geschichte in Funnies

Die Thematisierung von Geschichte im Funny liegt auf dem einfachsten Anforderungsniveau, weil hier fast

alles erfunden ist, mehr noch, „Geschichte“ offenkundig kontrafaktisch erzählt wird. Schon die visuelle Gestaltung verdeutlicht, dass diese „Geschichte“ höchstens noch einen verfremdeten wahren Kern enthält. Im Vordergrund steht das humoristische Spiel mit Geschichte, indem die bekannten Protagonisten, z.B. Donald Duck und seine Familie oder Micky Maus und Goofy, in die Vergangenheit reisen oder selbst als historisch verbürgte Figur dargestellt werden (z.B. in der Reihe: *Goofys komische Historie*: Goofy als Hannibal (C2), außerdem als: Odysseus, Tutanchamun, Edward Gibbon (Verfall und Untergang des Römischen Reiches) etc.). Einleitend oder abschließend sind einige (didaktisch sehr reduzierte) Angaben zur ‚tatsächlichen‘ Geschichte eingebaut, sodass auch dem kindlichen Leser deutlich werden kann, dass ein Wahrheitsanspruch nicht erhoben wird. Im Gegenteil besteht der Reiz der Geschichten in der Verzerrung und humoristischen Wendung von Geschichte. Gleichwohl lassen sich in ihnen viele Anspielungen auf ‚gesicherte Kenntnisse‘ finden, wie auch durchaus stimmige Aspekte ins Bild gesetzt werden, meistens auf die Kulisse bezogen. Es dürfte SchülerInnen leicht fallen, die fiktionalen Elemente von den verbürgten (weil: plausibleren) zu unterscheiden, vor allem dann, wenn Aspekte visualisiert werden, die aus dem Geschichtsschulbuch oder hinzuzuziehenden Sachbüchern bekannt sind.

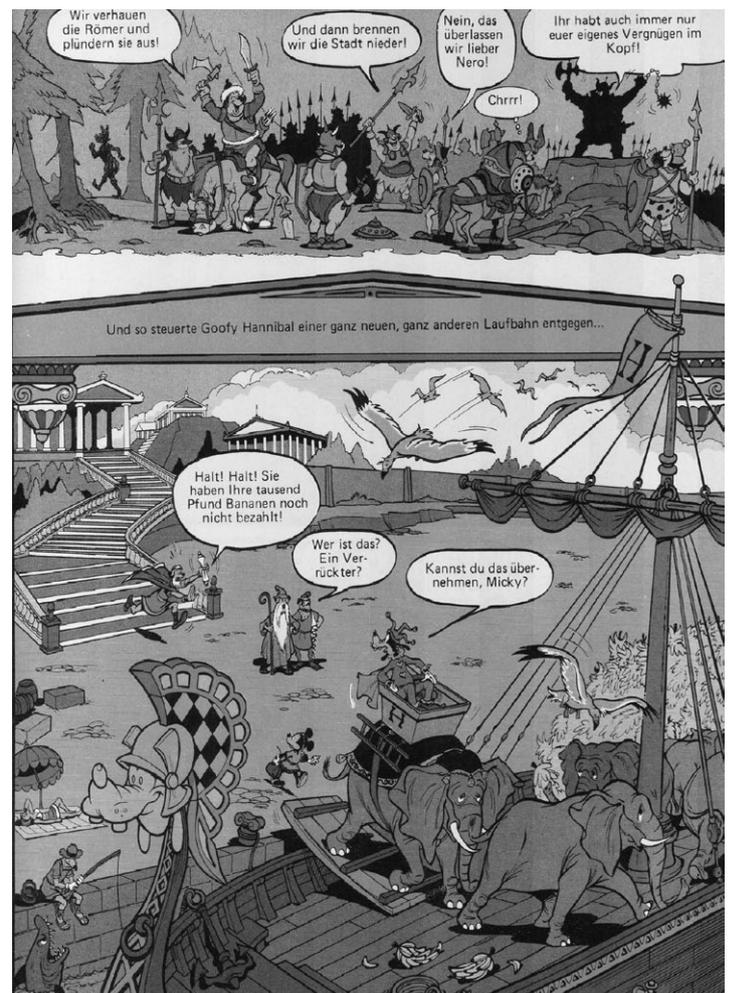
Da „Geschichte“ im Funny auf Interesse bei jüngeren SchülerInnen stößt, gibt es neben der Taschenbuchreihe *Enthologien*, die sich u.a. historischen Themen widmet, auch eine Sonderreihe der Lustigen Taschenbücher: *LTB History* mit Bänden zur Frühgeschichte und zur Antike.

Zwei Geschichten bieten sich mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung an (*LTB History*: Bd. 2: *Abenteuer der Antike*).

1. Das achte Weltwunder (C 2): Hier finden Archäologen der Jetztzeit ein unvollständiges Schriftstück, auf dem die sieben Weltwunder abgebildet sind, ein achttes scheint zu fehlen. Micky Maus und Goofy reisen daraufhin mit einer Zeitmaschine in die Antike, um es zu finden. In fantasievoller Ausschmückung besuchen die Protagonisten die damaligen Weltwunder, zu denen auch (knappste) Hintergrundinformationen geliefert werden. Darüber hinaus wird den Geschichten ein kurzer historischer Überblick vorangestellt. Dass Goofy mit einem erfolgreichen Regentanz die hängenden Gärten von Babylon vor der Vertrocknung rettet, ist nur eine der vollfiktionalen Einschübe, die als solche von SchülerInnen erkannt werden dürften.
2. Micky's Weltgeschichte: Die Römerstraße (C 3): Die Geschichte spielt um 30 v. Chr. in Gallien. Während der fiktionalen Handlung werden immer wieder triftige Details eingestreut, z.B. zum Straßenbau, und der Abschluss der Erzählung (hier nicht abgedruckt) er-

laubt eine kritische Diskussion des „Segens des Fortschritts“.

Möglicherweise erscheinen Jugendlichen diese Geschichten zu kindisch. Auch bei älteren Kindern ist aber die Serie *Asterix* beliebt. Auch *Asterix* erhebt keinen Anspruch auf historische Korrektheit, im Gegenteil: Eigentlich ist die zeitgenössische französische Gesellschaft im karikierenden Visier, zumindest in den Bänden, die noch von René Goscinny (1926–1977, Autor bis Bd. 24) geschrieben wurden. Seit seinem Tod hat die Serie inhaltlich deutlich an Qualität eingebüßt. Die vielfachen Bezüge zur französischen, zunehmend auch europäischen Gegenwart können Kinder in aller Regel aber nicht erkennen, die Serie begann 1959, weil die rekurrierten Ereignisse, zeitgenössischen Personen im historischen Gewand (Schauspieler und Politiker) ihnen unbekannt sind. Die Geschichten bleiben insgesamt aber leicht als fiktional erkennbar. Das Setting ist dabei teilweise recht triftig in Szene gesetzt, auch wenn es durch den Funny-Zeichenstil verfremdet abgebildet wird. Zudem gibt es Sekundärliteratur, die sich mit den korrekt wiedergegebenen Aspekten der Antike befasst, sodass LehrerInnen hier Hilfestellung bekommen kön-



C2: Goofy – Eine komische Historie VII: 38, Hannibal als Clown.



C3: LTB 2, Antike: 142f, Goofys Rettung der hängenden Gärten von Babylon
 C4: LTB History 2, Antike: 178f, Rekonstruktion archäologischer Erkenntnisse: Römischer Straßenbau.

nen (van Royen 1998, Brodersen 2001; mit aller Vorsicht kann hier sogar der Wikipediaeintrag zu *Asterix* empfohlen werden (Stand Februar 2016).

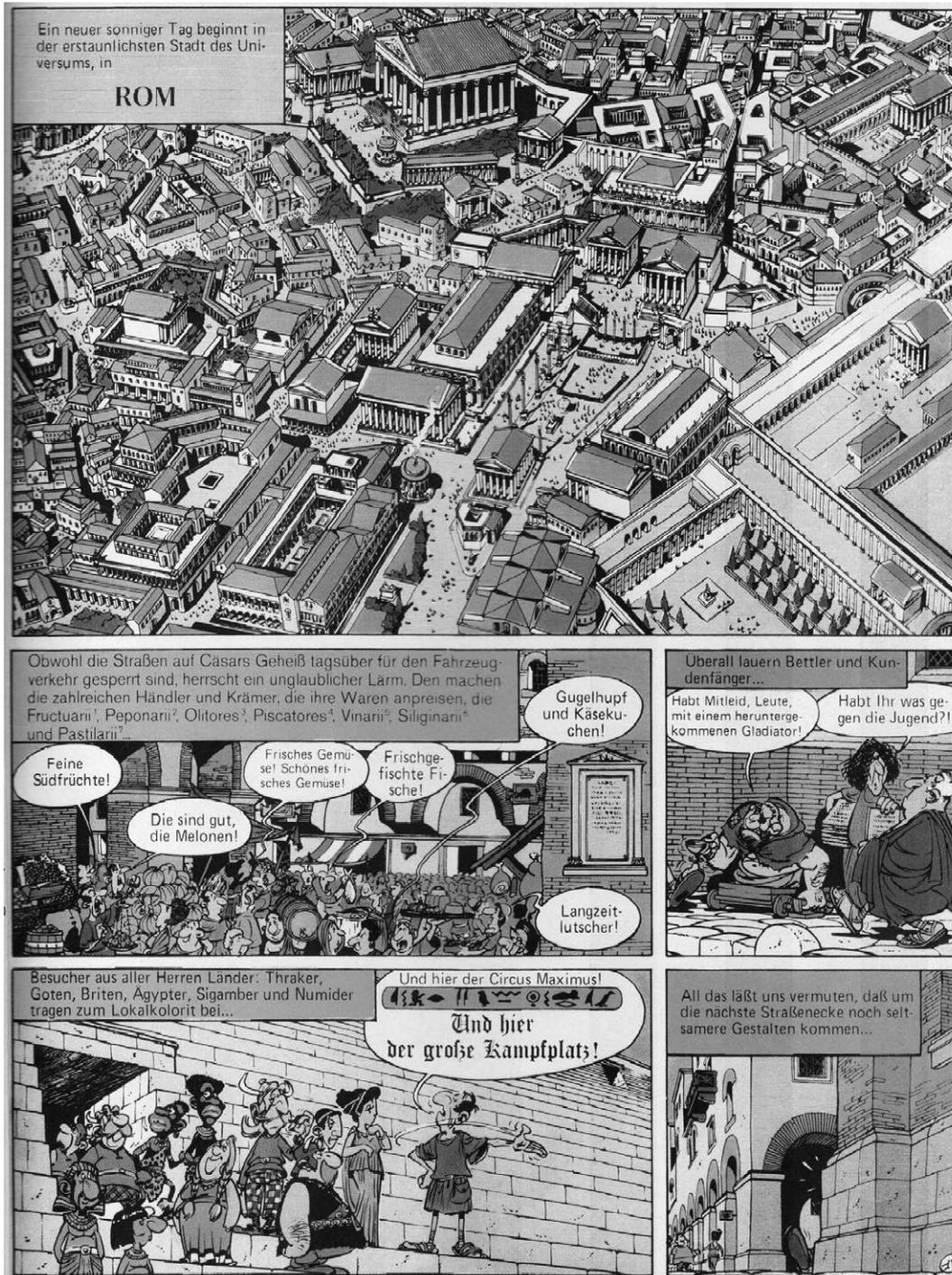
Es bieten sich die Bände an, die sich mit den auch im Geschichtsunterricht thematisierten Bereichen beschäftigen:

- **Asterix und Kleopatra (C5a/b):** Eine Schwierigkeit liegt in der Recherche zum tatsächlichen Aussehen Kleopatras, auf das im Comic wiederholt ironisch hingewiesen wird; von Kleopatra ist kaum Verlässliches aus den Quellen zu entnehmen, (ver-)zeichnen sie Kleopatra doch primär anekdotenhaft und propagandistisch; letztlich fokussieren die meisten Darstellungen nicht erst mit der Historienmalerei ihre (vermeintlichen) figürlichen Reize (für einen [nicht-wissenschaftlichen] Überblick siehe www.bilder-geschichte.de/kleopatra.htm), sind die Darstellungen nicht selten erotischer Natur (vgl. Clauss ⁴2010, zu Kleopatra in *Asterix*: ders. 2001); andere Sequenzen mögen hier kindgemäßer sein, wenn Obelix z.B. die Nase der Sphinx abbricht und so als Verursacher ihres heutigen Aussehens dargestellt wird, mit ironischem Seitenhieb auf Archäologen und die Tourismusindustrie; spannend, wenn auch nicht ‚auflösbar‘, wäre eine Auseinandersetzung mit der auf Plinius zurückgehenden, auch im Comic gezeigten Anekdote, in der Kleopatra eine Perle in Essig auflöst, um sie zu trinken (*Asterix und Kleopatra*:11), was in der Antike als Zeichen von Extravaganz galt (vgl. hierzu und zur Quellenlage der Anekdote Anderson 2003:24f; zur chemischen Plausibilität: Reinert 2010); hieraus ließen sich Einblicke in die Probleme der Quellenkritik und in die Natur historischer Kontroversen gewinnen; die nicht weniger spannende Konstruktion und Rezeption des „Orients“, die in ihrer Figur (in Verbindung mit dem „orientalisierten“ Marc Anton) von antiken Geschichtsschreibern bis heute in Kunst, Theater, Film, Roman und Comic zu Ausdruck kommen, können im Anfangsunterricht nicht besprochen werden, seien hier als Empfehlung für Geschichtsinteressierte aber nicht verschwiegen (zur visuellen Konstruktion des Orients als „das Fremde“ in Bildquellen, Kunst und Comic siehe Näpel 2011);
- **Asterix als Gladiator:** Die Ironisierung der Gladiatorenkämpfe kann Ausgangspunkt für eine differenziertere Auseinandersetzung mit diesem Thema sein (zum historischen Hintergrund vgl. Mann ⁴2010);
- **Asterix als Legionär:** Neben einigen stimmigen Aspekten des Legionärslebens, die zur Veranschaulichung herangezogen werden können, finden sich Ironisierungen, wie z.B. zur (heutigen) Bürokratie, wenn ein Beamter Formulare in mehrfacher Ausführung in Stein meißeln muss (*Asterix als Legionär*:16f). Die offenkundigen Schwächen eines solchen Verfahrens lassen diesen Aspekt auch ohne Verständnis der Gegenwarts kritik als fiktional erkennen;
- **Asterix bei den olympischen Spielen:** Neben den Details der olympischen Spiele selbst, die mit altersgemäßen Materialien hierzu verglichen werden können, bietet sich ein (allerdings sehr anspruchsvolles) Projekt zum Thema „Doping – von der Antike bis heute“ an (allgemein zu *Asterix*



C5a: *Asterix und Kleopatra*: 21, „historisches Wirken“ fiktionaler Figuren

C5b: *Asterix und Kleopatra*: 22.



C6: Asterix, Die Lorbeeren des Cäsar: 5, Stadtansicht Roms im Funny.

weiligen Geschichten zu erfahren (www.comedix.de). Selbstverständlich sollte die Lehrperson die Einträge vorher kritisch geprüft haben.

In Asterix werden häufig mit charmantem Witz nationale Selbst- und Fremdstereotype der Gegenwart ironisch aufgegriffen. Auch die verbürgten historischen Personen handeln nach heute gültigen Maßstäben bzw. nicht selten nach den Rollenklischees des Kunstlergespanns. Kleopatra ist dann weniger die ägyptische Königin als vielmehr die in den Asterix-Bänden wiederholt dargestellte Karikatur der (hauptsächlich) auf äußere Schönheit bedachten und irrational-lauischen Frau, wie auch Cäsar eher Rollenerwartungen erfüllt als ‚historisch‘ zu agieren. Im Unterricht gilt es hierfür zu sensibilisieren, wenn die SchülerInnen dies nicht selbstständig erkennen können.

Arbeitsschwerpunkte:

- Asterix: Die Lorbeeren des Cäsar (C5): Da die Erzählung in weiten Teilen in Rom angesiedelt ist und auch das Alltagsleben der Römer abbildet, bietet sich hier ein Vergleich mit der Darstellung in Geschichtsschulbüchern an; vor al-

lem auf die Architektur bezogen werden eine Reihe realienkundlicher Aspekte anschaulich ins Bild gesetzt (siehe auch van Royen/van der Wegt 2001:91-120).

Zudem gibt es durch ein Online Asterix Archiv die Möglichkeit, über den lexikalischen Bereich nähere Informationen zu den Figuren und den historischen Bezügen in den je-

- beurteilen der ‚Korrektheit‘ der Zeichnungen; erkennen und benennen triftiger und fiktionaler Elemente;
- Beurteilung der Intention/Gründe für die Fiktionalisierung;
- Recherche nach Kritiken/Rezensionen, Vergleich mit eigener Rezeption;

- Diskussion: Funnies statt Geschichtsschulbuch?

Geschichte im Semi-Funny

Die meisten Geschichtscomics im franko-belgischen Raum folgen den Erzählkonventionen des Abenteurers und sind im Zeichenstil der *ligne claire* (vgl. C1) gehalten. Jacques Martin (1921–2010) ist als Autor und Szenarist in diesem Bereich besonders hervorzuheben. Seine seit 1948 bis heute (tlw. von anderen Autoren/Zeichnern) fortgesetzte Serie *Alix* fußt auf akribisch recherchierten Hintergrundinformationen und einer zeichnerisch anspruchsvollen Umsetzung des Settings. Neben die Ursprungsserie sind mittlerweile Begleitserien getreten, die sich noch stärker an geschichtswissenschaftlichen Erkenntnissen orientieren und vermittelt vielfacher Rekonstruktionszeichnungen (im Comic-Stil) einen Streifzug durch die Antike ermöglichen (*Les Voyages d'Alix*, bislang nur auf Französisch). Eine fiktionale Handlung liegt diesen Werken nicht zu Grunde und Alix selbst tritt nur marginal in Erscheinung.

Die Ursprungsserie handelt von Alix, einem gallisch-römischen jungen Mann, der in einem engen Verhältnis zu Cäsar steht und oft in seinem Auftrag das Römische Reich bereist, um ungeklärte Fälle oder Probleme zu lösen. Die o.a. Abbildung C1 gibt einen ersten Eindruck von der Machart der Serie. Interessanterweise wird dort eine antike Quelle direkt ins Bild gesetzt (C. Suetonius Tranquillus, *Divus Augustus* 94,7 [siehe Q1]). Hieran ließe sich, auf Grundlage einer vorherigen Quellenkritik, diskutieren, inwieweit hierdurch der Comic ‚historisch korrekt‘ ist, jedenfalls normativ triftig bzw. nach Pandel faktenauthentisch wäre (siehe dazu die Arbeitsanregungen unten). Aber auch andere Bände bieten sich an, wenn z. B. die aus römischen Quellen überlieferten Barbarenklischees dekonstruiert werden (Alix 21: Die Barbaren, v.a.



C7: *Alix* 8, *Das Etruskergrab*:13, *Der moderne Held*.

ab S. 27) oder wenn durchaus zutreffende Einsichten in das Alltagsleben der Antike gegeben werden. Alix selbst ist dagegen die anachronistisch moderne Figur, deren Denken und Handeln von unseren heutigen Werten geprägt ist. Stets ist er der Beschützer der Schwachen, voller Empathie und Toleranz. (C7)

Arbeitsanregungen:

- Arbeite die Haltung heraus, die Alix gegenüber Sklaven/Verbrechern zeigt.
- Führe an, mit welchen Mitteln hier für welche Position Sympathie erzeugt wird und begründe deine Einsicht.
- Begründe/beurteile, inwiefern Alix' Haltung eigentlich unhistorisch ist.

- Diskutiere, wieso der Comic-Autor und der Comic-Zeichner Alix so darstellen.
- Arbeite den möglichen Einfluss derartiger Darstellungen auf unsere Wahrnehmung der Vergangenheit heraus.
- Diskutiere Möglichkeiten, wie derartige Aspekte auf ihre Angemessenheit hin überprüft werden können.

Geschichte im realistischen Comic

Alix findet seine chronologische Fortsetzung in der neuen Serie *Alix Senator*, deren Handlung um 12 v. Chr. angesetzt ist. Die Serie ist naturalistischer gezeichnet und die Handlungsstränge und Erzählung sind komplexer. Das politische Leben der Antike erhält breiteren Raum, wenngleich auch hier fiktionale Elemente die Haupthandlung ausmachen. Der Held ist nun ca. 50 Jahre und auf Grund seiner Verdienste von Augustus in den Stand eines Senators erhoben worden. Die Serie richtet sich an ein etwas älteres Publikum, ist aber auf Grund ihres weitgehenden Verzichts auf die Darstellung von Sex und Gewalt auch für 12-14-Jährige schon geeignet. Setting und Ambiente sind triftig abgebildet. Die Serie wird von einer – französischsprachigen – Internetseite begleitet, die neben einem Lexikon der abgebildeten Orte, Ereignisse und Personen auch Hintergrundinformationen zu den Alben bietet (alixsenator.com). Abschließend werden Aspekte der Alben aufgezählt, und die NutzerInnen sollen einschätzen, ob sie wahr oder falsch sind. Eine Antwort erhält man, indem man die Thesen anklickt.

Dem ersten Band ist ein historischer Anhang beigelegt, in dem „Fakt“ von Fiktion unterschieden wird. Die Handlung dieses Bandes spielt primär in Rom und kann auf die Korrektheit der baulichen und politischen Zustände gut untersucht werden. Zudem hat sich die Autorin der Serie ausführlich zum

Schaffensprozess geäußert (Q2). Ihre Ausführungen bieten eine gute Grundlage für die Dekonstruktion der Erzählung, v.a. aber geben sie Einblicke in die Motivation der Produzenten, Geschichtscomics zu machen. In dieser Erzählung entpuppt sich die o.a. Adlerszene, das Zeichen göttlicher Ausersehung Oktavians, als von Cäsar inszeniert (C8).

Der Band kann gut als Ganzschrift gelesen werden, auch weil die Handlung noch weitgehend in der ‚Realität‘ angesiedelt ist. Die folgenden Bände rücken fantastische und kontrafaktische Elemente in den Vordergrund. So hat dort Caesarion überlebt und plant als ägyptischer Pharaon den Sturz Augustus’.

Zu Q1: Sueton wurde vermutlich zwischen 69 und 72 geboren und ist zwischen 140 und 150 n. Chr. gestorben. Er ist daher kein unmittelbarer Zeitzeuge der Augusteischen Zeit, hatte aber noch die Möglichkeit, Zeitzeugen zu befragen. Er übte unterschiedliche Tätigkeiten als Würdenträger aus und war bis ca. 121/122 n. Chr. in offizieller Funktion am Hof Kaiser Hadrians tätig. Die Forschungskontroverse um die Funktion der Kaiserviten kann hier nicht nachgezeichnet werden, ein paar knappe Anmerkungen müssen genügen: Sueton teilte die Kaiser in gute (v.a. J. Cäsar, Augustus) und schlechte Herrscher (v.a. Caligula, Nero) ein. Dies verdeutlichte er in der Beschreibung ihres vorbildhaften bzw. abzulehnenden Verhaltens, ein Bild, das sich bis heute zumindest in der Geschichtskultur erhalten hat. Die Monarchie war für ihn göttlich legitimiert, wie er als Kind seiner Zeit das göttliche Wirken insgesamt als real angesehen hat.

Eine ideologiekritische Quelleninterpretation mag im Anfangsunterricht schwierig erscheinen. Anschlussfähig ist sie an die in aktuellen Geschichtsschulbüchern des deutschsprachigen Raums vorhandenen Methodenseiten zur Interpretation schriftlicher Quellen (z. B. die kritische Auseinandersetzung mit der Selbstdarstellung Augustus’

durch seine der Nachwelt hinterlassenen Verzeichnisse [so in *Menschen/Zeiten/Räume* 1:175]). Möglich ist auch die Verbindung mit den oft auf göttliche Legitimation abzielenden visuellen Quellen, wie der Gemma Augustea oder der berühmten Statue Augustus von Prima Porta, die sich in vielen Schulbüchern als (farbige) Rekonstruktion findet (vgl. dazu Zanker 2009).

Arbeitsanregungen:

- Interpretation der Quelle Q1, Hinweis auf mögliche legitimatorische und propagandistische Absichten des Verfassers;
- Vergleich mit der bildlichen Umsetzung (C1); erkennen, dass die Quelle viel der Imagination überlässt, der Comiczeichner aber jedes Detail zeigen muss; fiktionale, aber möglicherweise triftige Ausgestaltung der Szene; Integration des fiktionalen Alix; Diskussion: Quellenbezug als Zeichen historischer Korrektheit?
- Vergleich mit der Auflösung (C9, Inszenierung des göttlichen Zeichens durch Cäsar), Diskussion der Triftigkeit, ist dies aus heutiger Perspektive eine „realistischere“ Rekonstruktion von Vergangenheit?
- Gegebenenfalls: Erarbeitung des „wissenschaftlichen“ Anhangs von Band 1;
- Erarbeitung der Ausführungen der Comic-Autorin (Q2), u.U. in Sinnabschnitten arbeitsteilig zu erschließen: Motivation der Autorin/ Begründung des gewählten Zeitabschnitts; Grundlagen der Erzählung; Unterscheidung zwischen Fakten und Fiktionen; Umgang mit geschichtswissenschaftlicher Forschung;
- Abschließende Diskussion: Wahrheit im Geschichtscomic? Konsequenzen für die eigene Nutzung von Comics?

Projektanregungen:

- Einen eigenen Comic erstellen
Es stellt für den Geschichtsunterricht m.E. eine zu hohe Hür-



C8: Alix Senator 1: 48, De-Konstruktion (?) augusteischer Propaganda?

Q1: Gaius Suetonius Tranquillus: Kaiserviten: Augustus 94, 7 (zitiert nach Martinet 2000:299)

„Als er zu sprechen anfing, befahl er auf dem Landgut seines Großvaters nahe der Stadt den Fröschen, die dort durch die Fügung des Schicksals Lärm machten, mit dem Gequake aufzuhören, und seitdem sollen dort die Frösche nicht mehr quaken, so heißt es.“

Als er beim vierten Meilenstein der Via Campana in einem Wald frühstückte, riss ihm ein Adler aus heiterem Himmel das Brot aus der Hand und glitt, nachdem er damit bis zum höchsten Punkt aufgestiegen war, sanft herab und gab es ihm unversehens zurück.“

C1: Alix 8, Das Etruskergrab: 5, Göttliche Vorsehung. Siehe S. 35 in diesem Heft.

de dar, einen eigenen Comic zu erstellen, auch wenn dies in Unterrichtsvorschlägen angeregt wird. Abgesehen von den verbal/textnarrativen Kompetenzen bei der Erstellung der Grundnarra-

tion und der Dialoge, muss das SchülerInnenergebnis im Vergleich zu Geschichtscomics krude ausfallen. ComiczeichnerInnen und -szenaristInnen wie -autorInnen verfügen in aller Re-

gel nicht nur über ein außergewöhnliches Talent, sondern sind auch jahrelang ausgebildet worden. Die Comicproduktion dauert meistens Monate, manchmal auch Jahre. Natürlich kann

Q2: Valérie Mangin, Autorin der Serie *Alix Senator* in einem Interview (abgedruckt in Carlà 2014, 113-116)

„Die Idee zu diesem neuen *péplum** wurde im Jahr 2010 geboren. [...] ‚*Alix Senator*‘ spielt im Jahr 12 v. Chr. Also etwa 40 Jahre nach der Originalserie. Der Held hat weiße Haare. Er hat eine Familie gegründet und ist vor allem Senator geworden. Als entschiedener Befürworter von Augustus folgte er diesem während des gesamten Bürgerkriegs. Im Gegenzug entschädigte ihn der neue Kaiser, indem er ihm eine Million Sesterzen gab, um ihm den Aufstieg in den *ordo senatorius* zu ermöglichen. Es ist ein weiter Weg vom jungen gallischen Abenteurer, der mit mehr oder weniger Zurückhaltung den Plänen Cäsars gegen Pompeius diene.

Natürlich ergaben sich diese Entscheidungen aus der bewussten Absicht, sich von der klassischen ‚*Alix*‘-Serie abzusetzen. Sie wird immer noch fortgesetzt und ich hatte von Anfang an das Gefühl, dass ich nichts Großes beitragen könnte. Es schien mir als Autorin interessanter, einen „Reboot“ zu versuchen, wie man es oft bei amerikanischen Comics findet: eine vollständige Erneuerung des Universums einer sehr gefestigten Serie. Aber nachdem dies beschlossen war, blieb eine sehr wichtige Frage übrig: In welchem historischen Moment sollte man diesen neuen *Alix* ansiedeln? Ich hätte ihn nur zehn Jahre altern lassen und ihn im Jahr 40 v. Chr. zeigen können, zur Zeit des Perusinischen Krieges, oder nochmal zehn Jahre später, als Octavian gegen Ägypten zog und den Selbstmord von Kleopatra und Marcus Antonius herbeiführte. Man hätte dann eine ganz andere Serie gehabt. Wäre sie zur Zeit der Bürgerkriege oder direkt nach deren Ende angesiedelt, wäre meine Geschichte sehr viel stärker auf die militärischen und politischen Intrigen konzentriert, als diejenige, die ich schließlich verwirklicht habe. Ich gebe zu, dass dies nicht das ist, was ich am liebsten geschrieben hätte, und vor allem steht es im Gegensatz zu dem einzigen Element der Originalserie, das mir unbedingt schützenswert erscheint: zum Geist, in dem Jacques Martin sie geschrieben hat. *Alix* ist eher eine Serie von mysteriösen Abenteuern, als ein *péplum** im herkömmlichen Sinne. Das Seltsame, das Wunderbare muss wichtig bleiben und darf nicht um der historischen Elemente willen verschwinden.

Allerdings ist das Jahr 12 v. Chr. nicht vollständig „neutral“. Octavian ist Augustus geworden und erlangt in diesem Jahr das letzte der großen römischen Ämter, das ihm noch fehlt: Er wird Pontifex Maximus. Das Prinzipat ist eingerichtet, und zwar für lange Zeit. Die Welt hat sich im Vergleich zu Cäsars Zeit verändert. Ich war daran interessiert, zu zeigen, wie *Alix* mit diesen Veränderungen umgeht: Wie kann er, der loyale und freiheitsliebende Held, mit diesem Aufstieg des Kaisers zum Autoritarismus leben, dieses Mannes, dem er so lange ein Freund war? Wird er ihm weiterhin dienen oder sich schließlich gegen ihn auflehnen? Dies ist eine der Fragen, die die Serie durchziehen werden.

Der erste Band spielt fast ausschließlich in Rom. Deshalb waren wir schon zu Beginn mit konkreten Problemen bei der Rekonstruktion der antiken Hauptstadt konfrontiert. Angesichts des Rufes unserer Vorgänger bei den Abenteuern von *Alix* erwartete man bei uns einen Fehltritt. Zum Glück stand uns der berühmte Plan von Rom zur Verfügung, das große Gipsmodell des Architekten Paul Bigot. Es ist sehr genau, und eine gute virtuelle Rekonstruktion erlaubt es sogar, im Internet darin spazieren zu gehen. Aber es ist nicht perfekt für uns: Es zeigt die Stadt in der Zeit Kaiser Konstantins im 4. Jahrhundert, über 300 Jahre nach der Zeit, die uns interessiert. Viele Veränderungen sind in der Zwischenzeit geschehen, die wir ständig berücksichtigen müssen.

Darüber hinaus sind viele Gebäude vollständig verschwunden. Zum Beispiel gibt es praktisch keine Überreste der Gemäcker von Augustus und Livia auf dem Palatin. Thierry Démaré [d.i. der Zeichner, Anm. d. Verf.] musste sie mit Hilfe der wenigen Beschreibungen und einiger Wandmalereien, die dort gefunden wurden, wieder zum Leben erwecken. Für den Rest ließ er sich von Fußböden, Gemälden und Möbeln inspirieren, die anderswo in Italien gefunden wurden. Wir kommen hier an die Grenzen des historischen Comics. Wo es nicht möglich ist, genau zu sein, muss man sich damit begnügen, realistisch zu sein.

In einer Serie wie ‚*Alix Senator*‘ ist es für den uninformierten Leser deutlich schwieriger, zwischen wahren und erfundenen Dingen zu unterscheiden, als in ‚*Le Fléau des Dieux*‘ [d.i. eine in der Zukunft angesiedelte Fantasy-Geschichte der Autorin, die mit historischen Versatzstücken arbeitet, aber offenkundig vollfiktional ist, dt: Die Geißel der Götter; Anm. d. Verf.] Es gibt wenig Zweifel daran, dass Agrippa, der Schwiegersohn des Augustus, nicht von einem Adler ausgenommen wurde [also anders als in ‚*Alix Senator I*‘, S. 13 abgebildet; Anm. d. Verf.], aber sah die Curia genau so aus, wie wir sie darstellen? Das ist nicht ersichtlich. Wir erhielten auch einige Kommentare von LeserInnen, die sich mit diesem Gebäude befassten: Sie hatten die TV-Serie ‚*Rome*‘ gesehen und waren erstaunt, dass wir den Senat nicht als Halbrund dargestellt hatten. Um zu versuchen, möglichst viele Unklarheiten zu beseitigen, haben wir uns entschieden, die Alben mit einem Ergänzungsband zu versehen, der einige historische Punkte präsentiert, die in den Geschichten erzählt werden. Der erste bezieht sich auf Augustus.

Der Großteil der Informationen, die über den Kaiser gegeben werden und die ich im Album nutzte, stammt von modernen Historikern. Ich habe zum Beispiel viel aus Augustus von Pierre Cosme übernommen. Fürs Erste werden die antiken Quellen nur anekdotisch in der Erzählung auftauchen. So zitiere ich eine Passage aus den Kaiserbiographien von Sueton. [...] Dies ist eine klassische Szene der kaiserlichen Propaganda. Aber ich nutze sie vor allem, um die Verbindung von ‚*Alix Senator*‘ mit ‚*Alix*‘ von Jacques Martin zu bestärken. [...]

In meiner gesamten Serie versuche ich, möglichst seriöse und genaue dokumentarische Quellen zu nutzen. [...] Aber wie auch in der Vergangenheit werde ich nicht zögern, die Grenzen der Geschichte zu übertreten, in ihre Grauzonen einzutauchen, um die Abenteuer meiner Helden dorthin zu führen. Ich mache immer einen Comic, nie einen Kurs über das antike Rom, trotz meiner Liebe dazu. Es ist die generelle Schwierigkeit des *péplum**, sich im Gleichgewicht zwischen Kunst und Geschichte zu halten, aber das ist es auch, was es interessant macht.“

**péplum*: wörtlich: Sandalen-/Historienfilm; gemeint ist hier aber wohl eher neutraler: Geschichtscomic, Anm. d. Verf.

es nicht der Anspruch des Geschichts- oder des Kunstunterrichtes sein, derart professionelle Werke zu produzieren. Es liegt letztlich in der Hand der LehrerInnen, die Lerngruppe richtig einzuschätzen, ob die vergleichsweise amateurhaften Ergebnisse sich nicht demotivierend auswirken. Richtig ist natürlich, dass in vielfacher Hinsicht hierbei viele Kompetenzen erworben und vertieft werden können, die zu einem reflektiert-reflexiven Geschichtsbewusstsein führen können:

- Die triftige Rekonstruktion;
- Einsicht in die Pluralität und Begrenztheit von Interpretationen, das Erstellen einer historischen Narration etc.
- Podiumsdiskussion veranstalten
Es ist leicht möglich, eine Podiumsdiskussion auf Grundlage der o.a. Materialien zu führen; es müssten idealtypische VertreterInnen (ZeichnerIn, AutorIn, HistorikerIn, BetrachterIn, LehrerIn) zugeteilt werden, die sich im Rahmen einer Podiumsdiskussion unter Publikumsbeteiligung der Frage „Geschichtscomics – der bessere Geschichtsunterricht?“ stellen.
- Kritik / Feedback

Das Internet als Kommunikationsmedium bietet vielfältige Möglichkeiten, in Austausch mit anderen BetrachterInnen zu treten bzw. Kommentare und Kritiken öffentlich zu machen: Auf Verlagsseiten und in Comicforen tauschen sich Interessierte über diese Werke aus und auch die bekannten Versandhandelsfirmen bieten die Möglichkeit, Kommentare zu den Werken hochzuladen; es könnten auch Wikis erstellt oder ergänzt werden. Für die Schule wäre wichtig, dass in der Kritik nicht nur ästhetische, sondern auch begründete historische und geschichtskulturelle Aspekte in eine Kritik mit einfließen.

- Ausstellungen gestalten
Eine weitere Möglichkeit besteht darin, das vorhandene Material aufzuarbeiten, zu ergänzen und im Rahmen von Beamer-Präsentationen oder als klassische Ausstellungswand zu konzipieren, indem das Material kompiliert und reflektiert kommentiert wird. Vielleicht ist in Aulen o.ä. auch eine Art kleinerer Ausstellungen zur Antike im Comic möglich. Hier könnten unterschiedliche Darstellungen kontrastiv nebeneinander gestellt

werden, die eigene Rezeption mit Kritiken/Rezensionen verglichen werden etc.

Bei sämtlichen in diesem Beitrag eingesetzten Passagen aus Comics handelt es sich um Bildzitate, die entsprechend kommentiert und im Zuge geschichtsdidaktischer/geschichtswissenschaftlicher Argumentationen im Sinne des Urheberrechtsgesetzes als zitierfähig/als Bildzitat angesehen werden müssen, sodass auf eine Rechteeinholung verzichtet werden konnte.

LITERATUR

Zitierte Comics

300, Bd. 1-5. Frank Miller (Z/T). 1999.

Adler Roms, Bd. 1-4 (wird fortgesetzt). Enrico Marini (Z/T). 2009 ff.

Alix. Bd. 1-26 (wird fortgesetzt). Jacques Martin (Z/T u.a.). 1974 ff. [Belgien seit 1948]

Alix Senator, Bd. 1-3 (wird fortgesetzt). Thierry Démaré (Z)/Ders., Valérie Mangin (T). 2013ff.

Asterix. Bd. 1-36 (wird fortgesetzt). Alberto Uderzo (Z, ab Bd. 25 auch T)/René Goscinny (T, bis Bd. 25). 1968ff.

Enthologien, Bd. 1-28 (wird fortgesetzt). Diverse Z/T. 2009ff.

Flash Gordon. Vol. II: Three Against Ming. Alex Raymond (Z/T). Princeton (USA) 1990 [USA 1935ff.].

Die Geißel der Götter. 6 Bde. Aleksa Gajic (Z)/Valerie Mangin (T). 2002–2011.

Goofy – Eine komische Historie. 8 Bde (Neuaufgabe). 2006ff. [Erstveröffentlichung].

Keos. 3 Bde. Jean Pleyers (Z)/Jacques Martin (T). 2001. [Belgien 1992–1999].

Lustiges Taschenbuch: History, diverse Z/T. 6 Bde. 2014f.

Murena, Band 1-9 (wird fortgesetzt). Philippe Delaby (Z)/Jean Dufaux (T). 1998 ff.

Prisca und Silvanus. 2 Bde. Roloff (Z)/Dorothee Simko (T). 1995f.

Die Suche. Eric Heuvel (u.a. Z/T). 2009.

Trigan, Bd. 1-3 (Neuaufgabe, wird fortgesetzt). 2015ff. [Erstveröffentlichung] .

Vae Victis! Bd. 1-15 (Fortlaufend). Jean-Yves Mitton (Z)/Simon Rocca (T). 1995ff.

Zitierte Schulbücher

entdecken und verstehen 1, Differenzierende Ausgabe. Berlin 2015.

Geschichte entdecken 1: Von den frühen Kulturen bis zum Mittelalter. Ausgabe Nordrhein-Westfalen. Bamberg 2012.

Geschichte und Geschehen A 1. Stuttgart u.a. 1998.

Menschen/Zeiten/Räume 1. Differenzierende Ausgabe. Gesellschaftslehre Nordrhein-Westfalen. Berlin 2015.

Zeitbilder 2: Von der Urgeschichte bis zum Mittelalter. Wien 2012.

zeitreise 1. Stuttgart 2011.

Literatur

J. ANDERSON, Tiepolo's Cleopatra. Melbourne 2003.

M. BARRICELLI, Narrativität, in: M. BARRICELLI/M. LÜCKE (Hg.), Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Bd. 2. Schwabach/Ts. 2012, 255-280.

K. BRODERSEN (Hg.), Asterix und seine Zeit. Die große Welt des kleinen Galliers. München 2001.

- F. BRÜNING, Sprechblasen des Bösen, in: Süddeutsche Zeitung, 17.05.2010, Kultur, online unter: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/2.220/holocaust-comic-sprechblasen-des-boesen-1.260544> [10.06.2016].
- F. CARLÁ (Hg.), Caesar, Attila und Co. Comics und die Antike. Darmstadt 2014.
- M. CLAUSS, Asterix und Kleopatra, in: K. BRODERSEN (Hg.), Asterix und seine Zeit. Die große Welt des kleinen Galliers. München 2001, 72-88.
- M. CLAUSS, Kleopatra. München ⁴2010.
- W. EISNER, Comics & Sequential Art. Tamarac 1985.
- C. GUNDERMANN, Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts. 2007.
- S. HAAG/V. BRINKMANN/U. KOCH-BRINKMANN (Hg.): Bunte Götter. Die Farbigkeit antiker Skulptur. Wien 2012.
- U. HANGARTNER/F. KELLER/D. OECHSLIN (Hg.), Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information. Bielefeld 2013.
- A. HILLENBACH, Authentisierungsstrategien in historischen Comics, in: HANGARTNER u.a. 2013, 131-148.
- T. LOCHMANN, „Antico-mix“. Antike in Comics. Basel 1999.
- V. MANGIN, Von der Antike in den Weltraum, in: CARLÁ 2014, 107-118.
- C. MANN, Die Gladiatoren. München 2013.
- C. MANN, Kleopatra. München ⁴2010.
- H. MARTINET, C. Suetonius Tranquillus. Die Kaiserviten. De vita Caesaris. Berühmte Männer. De viris illustribus. Lateinisch – deutsch. Düsseldorf-Zürich ²2000.
- S. McCLOUD, Comics richtig lesen. Hamburg 1994.
- R. MOUNAJED, Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtcomics im Geschichtsunterricht. Frankfurt am Main 2009.
- R. MOUNAJED/S. SEMEL, Begleitmaterial Geschichte: Comics erzählen Geschichte: Sequenzen aus Comics, Mangas und Graphic Novels für den Geschichtsunterricht. Bamberg 2010.
- G. MUNIER, Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart. Hannover 2000.
- O. NÄPEL, Das Fremde als Argument. Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic. Frankfurt am Main 2011.
- O. NÄPEL, Die Phänomenologie des Comics, in: H. SASKIA (Hg.), Methoden geschichtsdidaktischer Forschung. Münster 2002, 207-218
- H.-J. PANDEL, Historisches Erzählen. Narrativität im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts. 2010.
- H.-J. PANDEL, Die Wahrheit der Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, in: B. JASPERT, Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit. Hofgeismar 1993, 72-108.
- R. VAN ROYEN/S. VAN DERVEGT, Asterix. Die ganze Wahrheit. München 1998.
- R. VAN ROYEN/S. VAN DERVEGT, Asterix – auf großer Fahrt. München 2001.
- J. RÜSEN, Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft. Köln 2013.
- M. SCHÜWER, Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier 2008.
- M. SIEBLER, Edle Einfalt, satte Farbe, in: Frankfurter Allgemeine, 15.01.2006, Wissen, online: http://www.faz.net/aktuell/wissen/physik-chemie/antike-edle-einfalt-satte-farbe-1305022.html?printPagedArticle=true#pageIndex_2 [10.06.2016].
- U. SINN, Asterix und Olympia, in: BRODERSEN 2001, 159-176.
- S. TELAAR, Der Holocaust bei Spiegelman, Croci, Kubert und Heuvel. Eine Untersuchung zum historischen Lernen durch Comics, Hamburg 2012, online unter google books.
- U. WILLMANN, Asterix bei den Historikern, in: Die Zeit, 40/2001, online: http://www.zeit.de/2001/40/Asterix_bei_den_Historikern/komplettansicht [10.06.2016].
- P. ZANKER, Augustus und die Macht der Bilder. München ⁵2009.
- C. ZINTZEN, Von Pompeji nach Troja: Archäologie, Literatur und Öffentlichkeit im 19. Jahrhundert. Wien 1998.

Online Ressourcen

alixsenator.com [10.06.2016].

comedix.de [10.06.2016].

C. GUNDERMANN, Geschichtskultur in Sprechblasen: Comics in der politisch-historischen Bildung, in: Aus Politik und Zeitgeschichte (APUZ 33-34, 2014), online unter: <http://www.bpb.de/apuz/189530/comics-in-der-politisch-historischen-bildung?p=all> [10.06.2016].

R. MOUNAJED, Comics und historisch-politische Bildung, in: Dossier Kulturelle Bildung, online unter: <http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/kulturelle-bildung/136753/comics-und-historisch-politische-bildung?p=all> [10.06.2016].

C. REINERT, Kleopatras Perlencocktail, in: Spektrum der Wissenschaft, 03.08.2010, Archäologie, online unter www.spektrum.de/news/kleopatras-perlencocktail/1041377 [10.06.2016].

www.bilder-geschichte.de/kleopatra.htm [10.06.2016].

Historische Sozialkunde

Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung

1/2016: Historischen Lernen mit Konzepten

KÜHBERGER Christoph: Editorial | HELLMUTH Thomas/KÜHBERGER Christoph: Historisches und politisches Lernen mit Konzepten | AMMERER Heinrich: Oben und unten: „Macht“ und „Herrschaft“ im konzeptorientierten Unterricht | BUCHBERGER Wolfgang: Perspektivität – ein epistemologisches Basiskonzept im Geschichtsunterricht | MÖRWALD Simon: Multiperspektivität und Kontroversität im Geschichts- und Politikunterricht | KIRCHMAYR Wolfgang/MATTLE Elmar: Leben in, mit und von der Natur – Das Konzept „Lebens- und Naturraum“

4/2014: Empirische Geschichtsdidaktik Einsichten und Ergebnisse zum historischen Lernen

FUCHS Eduard/KÜHBERGER Christoph: Editorial | AMMERER Heinrich: Einfühlsame KanadierInnen, kritische ÖsterreicherInnen? Eine vergleichende interkulturelle Pilotstudie zum Geschichtsbewusstsein | NEUREITER Herbert: Möglichkeiten und Grenzen des Generierens quantitativer Daten aus qualitativen Daten | HOFMANN-REITER Sabine: Zeitverständnis am Übergang von der Grundschule zur Sekundarstufe. Ergebnisse einer empirischen Studie | MITTNIK Philipp: Zentrale Themen des Geschichtsunterrichts in Österreich. Analyse der Reifepfugungsaufgaben an Wiener AHS | BERTRAM Christiane: Von der Vergangenheit erzählen oder historisches Denken lernen? Zeitzeugenbefragungen im Geschichtsunterricht | NEUREITER Herbert/FUCHS Eduard: Glossar

2/2012: Geschichtsdidaktik aus subjektorientierter Perspektive

HELLMUTH Thomas/KÜHBERGER Christoph: Editorial | AMMERER Heinrich: Geschichtsbewusstsein als grundlegende Kategorie der Geschichtsdidaktik | VAN NORDEN Jörg: Der narrative Konstruktivismus als Paradigmenwechsel | HELLMUTH Thomas/JURJEVEC Hanna: Instruktion und Konstruktion. Überlegungen zu einer konstruktivistischen Geschichtsdidaktik | KALCSICS Katharina: Subjektive Konzepte und ihre Rolle im Unterricht | HOFMANN Sabine: Kind und Zeit – Überlegungen zur Entwicklung des Zeitkonzepts

Fachdidaktik:

KÜHBERGER Christoph: Geschichte schreiben – Ansätze einer subjektorientierten Geschichtsdidaktik

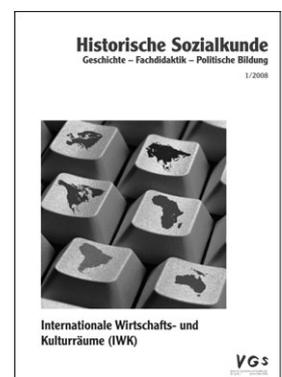
1/2008: Internationale Wirtschafts- und Kulturräume (IWK)

KÜHBERGER Christoph: Editorial | KÜHBERGER Christoph: Neue Weltgeschichte im Geschichtsunterricht | SONDEREGGER Arno: Kulturräume Afrikas, Kulturraum Afrika? | SCHICHO Walter: Wirtschaftsräume in historischer Perspektive

Fachdidaktik:

ÖHL Friedrich: Internationale Wirtschafts- und Kulturräume – IWK | KÜHBERGER Christoph: Gibt es den Orient?

Hefte 2008–2014 = € 5,- / Heft 2016 = € 6,-
Alle 4 Hefte im Paket zum Sonderpreis von € 16,-
Preise zuzügl. Versandkosten



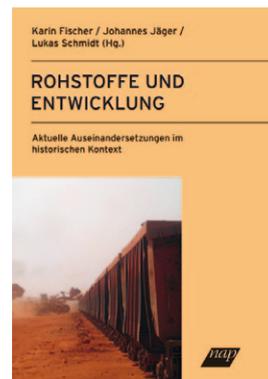
HISTORISCHE SOZIALKUNDE / INTERNATIONALE ENTWICKLUNG

Band 35: Umkämpfte Rohstoffe **Aktuelle Entwicklungen im historischen Kontext**

Karin Fischer/Johannes Jäger/Lukas Schmid (Hg.)

ISBN 978-3-7003-1955-9, 216 Seiten, 252 Seiten, Wien 2016, New Academic Press

Rohstoffe sind knapp und umkämpft. Ihre Verfügbarkeit prägt Entwicklungsprozesse und Lebensweisen in Nord und Süd. Ihr Preis ist heftigen Schwankungen unterworfen. In den letzten Jahren erlebten wir einen ausgeprägten Boom vieler Rohstoffe auf den eine tiefe Krise folgte. Der vorliegende Band zeigt wirtschaftliche, politische und ökologische Zusammenhänge von Rohstoffausbeutung und -verbrauch auf und stellt diese in einen global-historischen Kontext. AutorInnen aus unterschiedlichen Disziplinen gehen den Ursachen von Rohstoffboom und Krise auf den Grund und beleuchten deren Auswirkungen am Beispiel von Ländern und Regionen. Sie analysieren die Strategien unterschiedlicher Akteure auf nationaler und internationaler Ebene und beschreiben Konflikte um Rohstoffe in lokalen Kontexten. Der Band gibt Einblick in historische, entwicklungstheoretische und entwicklungspolitische Zugänge zu Rohstoffpolitik und stellt die Frage nach möglichen Alternativen zu einer ressourcenintensiven Entwicklungsweise.

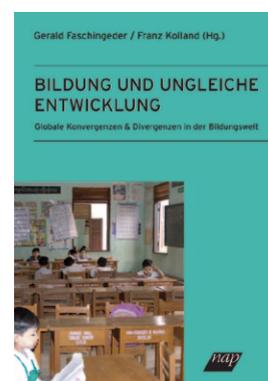


Band 34: Bildung und ungleiche Entwicklung **Globale Konvergenzen & Divergenzen in der Bildungswelt**

Gerald Faschingeder/Franz Kolland (Hg.)

ISBN 978-3-7003-1935-1, 216 Seiten, Wien 2015, New Academic Press

Es war einmal eine Zeit, da galt Bildung als ein Mittel, den Menschen Selbstbestimmung, Befreiung von Herrschaft und die autonome Gestaltung des eigenen Lebens zu ermöglichen. Das mag wie im Märchen klingen - und vielleicht war die Idee der emanzipatorischen Bildung auch nur ein Märchen, die von der politischen und historischen Entwicklung sehr rasch eingeholt wurde, wo auch immer sie sich entfalten wollte. Dieser Band entstand aus dem Bedürfnis der Herausgeber, der Frage nachzugehen, was aus der Idee der emanzipatorischen Bildung geworden ist. Die bildungspolitischen Diskussionen, ob auf nationaler, regionaler oder globaler Ebene, orientieren sich heute an ganz anderen normativen Vorgaben und sind vom Leitbild der Wettbewerbsfähigkeit dominiert. Hat dies zur Folge, dass die globale Entwicklung im Bildungsbereich zu einer allgemeinen Konvergenz führt? Welche Spielräume bestehen noch für Alternativen und eigenständige Bildungswege? Emanzipation müsste naturgemäß zu Divergenz führen, da sie der Vielfalt menschlicher Existenzweise mehr Platz lässt. Dieses Buch möchte der Geschichtsvergessenheit der globalen Bildungsdebatte etwas entgegenhalten und damit einen Beitrag zur Politisierung dieses Diskursfeldes, auch in Wissenschaft und Lehre, leisten.

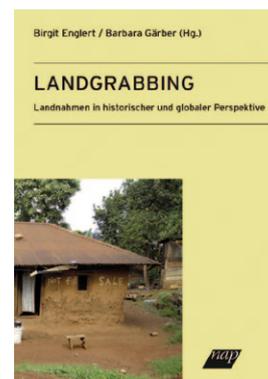


Band 33: Landgrabbing **Landnahmen in historischer und globaler Perspektive**

Birgit Englert/Barbara Gärber (Hg.)

ISBN 978-3-7003-1895-8, 260 Seiten, Wien 2014, New Academic Press

„Landgrabbing – Landnahme“ – der Definitionsrahmen wurde bewusst breit angelegt und bezieht sich auf Landnahmen in unterschiedlichen historischen, geographischen und politischen Kontexten, so etwa in Bezug auf koloniale Eroberung, vor dem Hintergrund totalitärer Regime und im Zuge von Landreformen. Auch die gegenwärtige Form von Landgrabbing durch private und staatliche Investoren nimmt eine zentrale Rolle ein und wird anhand von Beispielen aus afrikanischen Ländern diskutiert. Die Enteignung von Land im Namen des Naturschutzes, sogenanntes „Green Grabbing“, wird dabei ebenso behandelt wie Landgrabbing nach Katastrophen wie dem Tsunami in Südostasien. Landnahmen finden jedoch nicht ausschließlich auf nationaler Ebene statt, sondern auch in lokalen und familiären Kontexten. Besonders betroffen sind Frauen, deren Landrechte aufgrund herrschender Geschlechterverhältnisse in vielfacher Hinsicht unsicher sind. Darüber hinaus beleuchtet der Band die Auswirkung von Landnahmen auf die Folgegeneration und veranschaulicht anhand der philippinischen Landrechtsbewegung Formen des Widerstandes. „Landgrabbing“ wird sowohl in seiner aktuellen Ausprägung als auch in historischer Perspektive beleuchtet, Kontinuitäten in Bezug auf Landnahmen werden sichtbar gemacht.



**Preis für AbonnentInnen der Zeitschrift „Historische Sozialkunde“:
pro Band € 20,- (+ Versandkosten)**

VGS – VEREIN FÜR GESCHICHTE UND SOZIALKUNDE – c/o Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien
Universitätsring 1, A-1010 Wien, Tel. ++43/1/4277-41330, Fax ++43/1/4277-9413
e-mail: vgs.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at, <http://vgs.univie.ac.at>