

Erlebte Geschichte.

Darstellungen von Trauma in den grafischen Autobiografien *Persepolis* und *Maus*.

Frederik Bahr und Till Dallmann, Kiel

1. Einleitung

Das Medium des Comics hat in den vergangenen rund vierzig Jahren einen wertvollen Beitrag für die Ästhetik und Poetik der Exilliteratur geleistet. Seit den 1980er Jahren hat sich im angloamerikanischen und deutschsprachigen Raum der Gattungsbegriff der *Graphic Novel* etabliert.¹ Der Begriff – wenn auch nicht unumstritten – reagiert auf eine erhöhte narrative Komplexität, darstellerische Innovation sowie ein ‚erwachseneres‘ Sujet zeitgenössischer Comics. Populäre *Graphic Novels* wie Alan Moores *Watchmen* oder Art Spiegelmans *Maus – Die Geschichte eines Überlebenden* weisen neben düsteren übergeordneten Themen wie der Verhandlung moralischen Verfalls oder der Shoah ein komplexes Verhältnis zwischen fiktionalem und faktuellem Erzählen auf. Gerade *Maus* als einer der berühmtesten Vertreter grafischer Literatur steht stellvertretend für den neuen Ansatz von Comicautor*innen eigene Traumata und Fluchterfahrungen im Medium des Comics zu thematisieren und mit autobiografischen Anleihen zu kennzeichnen.

Abel und Klein unterstreichen diese Beobachtung in ihrer Monografie *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Sie halten fest, dass sich *Graphic Novels* insbesondere für die Vermittlung historischer Inhalte als geeignet erwiesen haben (ohne dies jedoch genauer zu begründen).² Eine Besonderheit solcher Repräsentationen von Geschichte ist jedoch, dass diese in *Graphic Novels* bewusst subjektiv markiert werden, das Erleben der Erzählerfiguren steht im Vordergrund.³

¹ Vgl. Abel/Klein, *Comics und Graphic Novels*, S. 156.

² Vgl. ebd., S. 162.

³ Vgl. ebd.

Auch weniger gegenstandsbezogene Ansätze stellen die persönliche Prägung der von Fragestellungen nach Migration und Flucht, sozialer Ungleichheit oder Diskriminierung geprägten Comic-Narrative heraus: Dabei beweist sich die künstlerische Auseinandersetzung mit den eigenen Traumata als therapeutisches Moment für die Produzent*innen.⁴

Auch wenn die literaturwissenschaftliche Forschung das Medium des Comics in den letzten Jahren in den Fokus gerückt hat (Hinweis hierzu geben Monographien wie jene von Abel und Klein, Frahm 2010⁵ oder Packard u.a. 2019⁶), besteht insbesondere in Hinblick auf die Exil- und Migrationsforschung ein Forschungsdesiderat, da sich die bisherige Forschung eher auf die Untersuchung der spezifischen Narrativität und Medialität von Comics konzentriert hat oder in neueren Ansätzen versucht, die Produktions- oder Rezeptionsbedingungen aus gender- und kulturkritischen Perspektiven zu analysieren. Die vorliegende Arbeit will einen Beitrag zur Schließung dieser Forschungslücke leisten, indem sie die Darstellungen von Trauma in zwei einschlägigen Graphic Novels untersucht.

Ausgehend von Astrid Bögers Beobachtung, dass „Graphic Novels beziehungsweise grafische Autobiografien sich besonders gut zu eignen scheinen, um schwierige persönliche Erfahrungen [bzw. Traumata] darzustellen“,⁷ wollen wir die Repräsentation von Trauma und insbesondere die Darstellung persönlicher Traumata der Comicbuchautor*innen in den grafischen Autobiografien *Persepolis* und *Maus – Die Geschichte eines Überlebenden* untersuchen.⁸ Diese Untersuchung kann nach inhaltlichen wie formalen Gesichtspunkten erfolgen. Während in der Analyse von *Persepolis* die formal-ästhetische Perspektive überwiegt, fragt die Analyse von *Maus* stärker nach den inhaltlichen und psychologischen Hintergründen der abgebildeten Traumata. Auf diese Weise möchten wir ein größeres Spektrum der spezifischen Textstrategien abbilden, die ihren Anteil an der Repräsentation von Trauma haben. Dabei fragen wir nicht nach der Authentizität dieser

⁴ Vgl. Chute, *The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's Persepolis*, S. 93 sowie Kupczynska, *Unerzählbares erzählbar machen*, S. 222.

⁵ Vgl. Frahm, *Die Sprache des Comics*.

⁶ Vgl. Packard u.a., *Comicanalyse*.

⁷ Vgl. Böger, *Grafische Literatur*, S. 559.

⁸ Der Beitrag greift auf den in der Comicforschung nach wie vor üblichen Terminus der Autobiografie zurück, der in der Literaturwissenschaft in den letzten Jahren in Abgrenzung von anderen Begriffen wie beispielsweise dem der Autofiktion diskutiert wird. Vgl. dazu den Sammelband *Sich selbst erzählen. Autobiographie – Autofiktion – Autorschaft* von Arnold/Catani/Gröger. Ein ähnliches Begriffspaar ist das der grafischen Memoiren bzw. des *Graphic Memoirs* (vgl. Abel/Klein, *Comics und Graphic Novels*, S. 158).

Repräsentationen, sondern nach den spezifischen visuellen und literarischen Darstellungsmitteln, die generiert werden.

2. Persepolis

*Persepolis*⁹ ist eine grafische Autobiografie der iranisch-französischen Autorin und Zeichnerin Marjane Satrapi. Ursprünglich in französischer Sprache und in vier *Volumes* in den Jahren zwischen 2000 und 2003 erschienen, wurde der Comic in etwa 25 Sprachen übersetzt und hat weltweit über 2 Millionen Exemplare verkauft. Das macht *Perspepolis* zu einem der erfolgreichsten Comics der letzten zwanzig Jahre.

In *Persepolis*, das in seinem Titel auf die jahrtausendealte Kultur des Irans und des persischen Reiches verweist, verbindet Satrapi eine persönliche Coming-of-Age-Erzählung mit der komplexen politischen Landschaft des Irans während und nach der iranischen Revolution. Anstatt eine möglichst verständliche Übersicht über die komplexe gesellschaftliche und politische Situation von Iraner*innen während der iranischen Revolution zu geben, liegt der Fokus auf den Erlebnissen und dem Erfahrungshorizont der Erzählerin Marji. Die amerikanische Literaturwissenschaftlerin Hillary Chute beschreibt *Persepolis* infolgedessen als „a visual chronicle of childhood rooted in and articulated through momentous – and traumatic – historical events.“¹⁰

Drei Aspekte erscheinen in der soeben zitierten Übersicht relevant zu sein. Erstens: *Persepolis* bildet die hässliche Realität der iranischen Revolution, die von Kriegsoffern, Folterungen und extremer staatlicher Kontrolle geprägt war, durch die Linse eines Kindes ab. Dies lässt eine gewisse produktive Abstraktion von Geschehnissen erwarten, die für das Meaning-Making über historische und gesellschaftliche Zusammenhänge relevant ist. Immerhin macht die Wahl einer kindlichen Perspektive es notwendig, komplexe Sachverhalte im literarischen Kommunikationsprozess zu vereinfachen oder neu zu beleuchten. Zweitens: *Persepolis* folgt keiner starren Chronologie, sondern vermischt immer wieder Zeitebenen, besonders aber Erzählstränge des persönlich-intimen und des

⁹ Vgl. Satrapi, *Persepolis*.

¹⁰ Chute, *The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's Persepolis*, S. 94.

gesellschaftlich-kollektiven Erlebens. Das Erzählen als solches stellt sich als inhärent bruchstückhaft dar. Und drittens: Die Graphic Novel erzählt immer wieder vordergründig von traumatischen Erfahrungen, welche die Autorin in ähnlicher Art und Weise erlebt hat. Durch die namentliche Übereinstimmung von Autorin und homodiegetischer Erzählerin und den Ich-Erzählstil impliziert der Comic, dass persönliche Erfahrungen der Autorin künstlerisch verarbeitet werden. Dass die künstlerische Sichtbarmachung von Traumata ihrer eigenen, produktiven Bewältigung im Sinne eines therapeutischen Moments dienen kann, wurde bereits eingangs erwähnt. Satrapi verfolgt hierbei das poetische Programm des Nicht-Vergessen-Wollens, auf das bereits im Vorwort der deutschen Gesamtausgabe von *Persepolis* hingewiesen wird: „Man kann vergeben, aber man soll niemals vergessen.“¹¹ Wie dieses Programm im Rahmen der Erzählung von *Persepolis* umgesetzt wird und wie es sich mit einer exemplarischen Darstellung von Trauma im Medium des Comics verbindet, soll im Folgenden beispielhaft anhand eines Kapitels aufgezeigt werden.

Das neunte Kapitel des ersten Bandes von *Persepolis* trägt den Titel „Die Schafe“. Das Kapitel wird vom Affekt der Isolation bestimmt.

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht
abgedruckt werden.

Abbildung 1, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 5.

Die zehnjährige Marji (Marji als Kurzform des Namens Marjane), die im ersten Panel des Comics als homodiegetische Erzählerin identifiziert wird (s. Abb. 1), berichtet in einer für *Persepolis* typischen Kombination aus Figurenrede und Erzählerkommentar von der sich zuspitzenden Repression im Iran des Jahres 1979. Nachdem der bis dato amtierende Shah Mohammed Reza Pahlavi aufgrund gesellschaftlicher Unruhen aus dem Iran flüchtet, wird er durch eine Regierung aus religiösen Fundamentalisten abgelöst, die insbesondere die Rechte von Frauen unterdrückt. In Reaktion beginnen Freunde und Familie der Satrapis, die der gehobenen Mittelschicht angehören und westliches Gedankengut verinnerlicht haben, das Land zu verlassen. Marji fühlt sich einsam. Ihren einzigen Ruhepol stellt ihr Onkel Anusch dar, der nach der Abdankung

¹¹ Satrapi, *Persepolis*, S. 4.

des Schahs aus neunjähriger Gefangenschaft als kommunistischer Revolutionär wiedergekehrt ist. Als Anusch kurze Zeit später ebenfalls verhaftet und schließlich hingerichtet wird, entsagt Marji ihrem kindlichen Gottesglauben und Gerechtigkeitssinn. Dies stellt die erste größere Zäsur in der Adoleszenzbewegung der jungen Marji dar und kann gewissermaßen als erster Wendepunkt der Graphic Novel gelten.

Persepolis verzichtet, ähnlich wie *Maus*, auf einen naturalistischen Stil zugunsten von vereinfachten Zeichnungen, welche die dargestellten Objekte und Figuren stark stilisieren. Die einzelnen Panels sind durch eine klare Linienführung in einem hohen Abstraktionsgrad gehalten, der in Widerspruch zu den abgebildeten Inhalten – nicht selten werden explizite Gewaltakte abgebildet – steht. Dies wird noch durch die zugespitzte monochromatische Optik verstärkt: Die Bilder sind durchgehend farblos, stattdessen in harten Schwarz-Weiß-Kontrasten entwickelt, die ohne jede Shading-Technik auskommen. Entsprechend finden die abgebildeten Handlungen vor einfarbigen weißen oder schwarzen Hintergründen statt, welche den Fokus auf die Figuren lenken. Die Regelmäßigkeit in der Darstellung findet sich auch in der Panelstruktur wieder.

Die Panels sind auf einer Seite nach einer 3-mal-3-Logik angeordnet, wobei insbesondere in der Horizontalen Panels mitunter zusammengeführt werden, um eine dynamischere Anordnung zu ermöglichen. Ein gleichmäßiger Rinnstein trennt die nach dem Prinzip von subject-to-subject oder scene-to-scene gegliederten Panels. Es finden also recht große Sprünge zwischen den dargestellten Handlungen und Motiven statt, die sich in Übereinstimmung mit der bruchstückhaften Makrostruktur des Comics verstehen lassen. Selten nehmen Panels eine ganze Seite ein oder wird die Begrenzung des Rinnsteins für einzelne Panels aufgehoben, wodurch im besonderen Maß eine Aufmerksamkeitslenkung auf zentrale Ereignisse erfolgt.

In der Deutung stellen sich die einzelnen Aspekte der grafischen Gestaltung von *Persepolis* als ein komplementäres Gesamtgefüge dar. Der einfache, klare Strich lässt sich mit der kindlichen Perspektive in Verbindung bringen, aus der heraus erzählt wird: Die formale Präsentation des Comics spiegelt ihren narrativen Standpunkt. Der Bruch, der zwischen den minimalistischen Bildern und den komplizierten traumatischen Ereignissen besteht, die abgebildet werden (sexuelle Belästigung, Folter und Hinrichtungen), ist bedeutungsvoll und weist immer wieder auf die

Grenzen des Dar- und Vorstellbaren hin, mit denen die aufwachsende Marji konfrontiert ist.

Dies spiegelt sich auch in der monochromatischen Konturierung der Bilder wider. In einem Interview aus dem Jahr 2004 berichtet Satrapi: „I write a lot about the Middle East, so I write about violence. Violence today has become something so normal, so banal – that is to say everybody thinks it’s normal. But it’s not normal. To draw it and put it in color – the color of flesh and the red of the blood, and so forth – reduces it by making it realistic.“¹² Satrapi folgt in *Persepolis* einem Realismusverständnis, das für jede Form sogenannter dokumentarischer Comics sinnbildlich ist. ‚Realismus‘ wird hier nicht als äußere abbildgetreue bzw. naturalistische Wiedergabe verstanden, sondern als „bildinterpretierende Demaskierung“.¹³ Gerade indem Satrapi Gewaltakte in mitunter extremer Abstraktion darstellt (s. Abb. 2), verweist sie damit auf ihre Grausamkeit, die sich jeder piktorialen Abbildhaftigkeit entzieht.

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 2, Satrapi, *Persepolis*, 2015, S. 54.

Hierzu Hillary Chute: „The minimalist play of black and white is part of Satrapi’s stated aim, as with avant-garde tradition, to present events with a pointed degree of abstraction in order to call attention to the horror of history“.¹⁴ Kamila Kupczynska schließlich hatte für eine sich entwickelnde Traumatheorie innerhalb der Comicforschung beschrieben, dass sich in einer gleichförmigen Panelstruktur „wiederkehrende Regularitäten erkennen [lassen], die innerhalb der Logik des Narrativs auf die Elemente des Traumas hindeuten.“¹⁵ Indem *Persepolis* ähnliche Bildinhalte in eine gleichmäßige Anordnung bzw. gleichförmige Panelstruktur einbettet, schafft die Graphic Novel eine starke Metapher für die unzähligen, sich wiederholenden Gräueltaten, die im Rahmen der iranischen Revolution im privaten und öffentlichen Raum erlebt wurden. Hierzu noch einmal Hillary Chute: „The minimalist, two-tone, simplified schema of *Persepolis* at once speaks to the question

¹² Hajdu, *Persian Miniatures*, S. 35.

¹³ Grünewald, *Zwischen Fakt und Fiktion*, S. 11.

¹⁴ Vgl. Chute, *The Texture of Retracing in Marjane Satrapi’s Persepolis*, S. 98.

¹⁵ Vgl. Kupczynska, *Unerzählbares erzählbar machen*, S. 226.

of representation and also, in its accessible syntax, its visual ease, suggests the horrifying normalcy of violence in Iran.“¹⁶ Jene übergeordneten Einschätzungen zur Bedeutungshaftigkeit der grafischen Gestaltung von *Persepolis* lassen sich beispielhaft im untersuchten Kapitel „Die Schafe“ nachweisen. Im Anschluss an die Schilderung der Flüchtlingswelle unter pro-westlichen Iraner*innen wird in kurzer Folge die Ermordung zweier Freunde der Familie Satrapi durch das fundamentalistische iranische Regime dargestellt, welches nach der Machtergreifung die früheren kommunistischen Revolutionäre auszuschalten sucht.

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 3, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 67.

Abbildung 4, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 68.

Auffällig an beiden Darstellungen (s. Abb. 3 und Abb. 4) ist die Einbettung in die Panel-Sequenz. Sowohl die Ertränkung des Familienfreundes Mohsen als auch die Strangulierung der Schwester von Siamak, einem weiteren Freund von Marjis Eltern, sind als Scene-to-Scene-Umschnitte in ein Wohnzimmergespräch im Hause der Satrapis eingebettet. Ein einzelnes Panel genügt, um die Morde zu illustrieren, welche mit sachlichen Erzählerkommentaren überschrieben sind. Beide Panels sind in der Seitenarchitektur so angelegt, dass sie im größeren Ganzen zu verschwinden scheinen; die geringe Größe der Panels lenkt keine Aufmerksamkeit auf die Gewalttaten, sie selbst sind mittig am unteren bzw. linken Seitenrand platziert und werden von den anderen Panels der Seite eingerahmt. Die Darstellung der toten Körper ist umgeben von den hoffnungslosen Reaktionen der Satrapis, die von den Morden erfahren. Der omnipräsente schwarze Hintergrund der Panels lenkt den Fokus auf die Gesichter, in denen sich stilisierte Abbildungen von Wut, Trauer und Sorge ablesen lassen. Diese Umlagerung des persönlichen Raums der Satrapis mit den Abbildungen äußerster Gewalt im häuslichen Raum anderer Familien ist wiederum bedeutungsvoll für die eingangs erwähnte Vermischung von persönlich-intimem und gesellschaftlich-kollektivem Erleben in der Erzählung des Comics. Die Sequenzialität der Passage legt

¹⁶ Vgl. Chute, *The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's Persepolis*, S. 103.

nahe, dass die Opfer des Regimes unsichtbare Schicksale sind, nur einzelne unter vielen. Erst die persönliche Verbindung zu der Familie der homodiegetischen Erzählerin Marji räumt ihnen einen Platz, eine Sichtbarkeit ein, indem sie von ihnen betrauert werden. So werden sie in Marjane Satrapis Programm des Nicht-Vergessen-Wollens mit aufgenommen.

Bezeichnenderweise bleibt in der beschriebenen Sequenz die Reaktion der homodiegetischen Erzählerin Marji ausgespart. So wird einerseits nahegelegt, dass der kindliche Geist Marjis die Tragweite der erzählten Morde nicht versteht. Jedoch bleibt andererseits die kindliche Perspektive der Erzählung in der Ausgestaltung der Panels als visuelle Erzählinstanz erhalten: Über den Erzählerkommentar erfahren wir gemeinsam mit der Familie Satrapi vom Tod des Freundes Mohsen mit den Worten: „Als man seine Leiche fand, war nur der Kopf unter Wasser“ (s. Abb. 3). Das dazugehörige Panel zeigt uns die wortwörtlich genommene Repräsentation eines Mannes, dessen Kopf in einer gefüllten Badewanne verschwindet. Hier beweist sich die Grenze des Vorstellungsvermögens der kindlichen Erzählerin, die den Mord in seinem tatsächlichen Hergang nicht fassen kann: „By drawing this image from a child’s (realistically erroneous but emotionally, expressionistically informed) perspective, Satrapi shows us that certain modes of representation depict historical trauma more effectively, and more horrifically, than does realism.“¹⁷

Erst als sie von der Verhaftung ihres eigenen Onkels erfährt, wird explizit die Bestürzung der jungen Marji in einem einzelnen, vergrößerten Panel abgebildet, welches in Anlehnung an entsprechende Strategien aus dem Medium des Films ihr erschrockenes Gesicht in einer ‚Großaufnahme‘ einfängt und besonderen Fokus auf ihre Emotionen lenkt (s. Abb. 5).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 5, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 69.

Die repressiven Aktivitäten des Staats erfassen nun die intimsten Bereiche ihres Erlebens; die eigene Familie. Der kleinen Marji wird noch die Gelegenheit eingeräumt, sich als einziges Familienmitglied im Gefängnis von ihrem Onkel zu

¹⁷ Vgl. ebd., S. 102.

verabschieden.

Das Kapitel endet mit der Todesmeldung Anuschs und der darauffolgenden Entfremdung Marjis von ihrem Glauben.

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 6, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 72.

Die Todesmeldung, über die Marji in einer Zeitung erzählt, führt als freistehendes Panel ohne Rinnstein die vorletzte Seite des Kapitels an (s. Abb. 6) und ist dadurch in ihrer besonderen emotionalen Schwere formal hervorgehoben. Die Erscheinung Gottes, die Marji in der Nacht in ihrem Bett besucht, wird daraufhin von dem aufgebrachten Mädchen mit den Worten „Ich will dich nie mehr sehen“ ihres Platzes verwiesen.¹⁸ Der abstrakte Prozess einer Abkehr vom Gottesglauben wird an dieser Stelle in eine konkrete figurative Situation im Medium des Comics überführt. Die innere Dissoziation der Protagonistin, die nach Kupczynska Indiz traumatischer Erlebnisse ist,¹⁹ wird symbolisch im abschließenden seitenumspannenden Panel ausgedrückt (s. Abb. 7): einer winzigen, durch den leeren Weltraum schwebenden Marji, „ohne jeden Halt“, wie es der Erzählerkommentar beschreibt.

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 7, Satrapi, Persepolis, 2015, S. 73.

3. Maus

*Maus – Die Geschichte eines Überlebenden*²⁰ (Originaltitel: *Maus. A Survivor's Tale*) thematisiert das dunkelste Kapitel der deutschen Geschichte und wurde vor allem durch den besonderen Umgang mit der Thematik weltberühmt. Der Autor Art

¹⁸ Vgl. Satrapi, Persepolis, S. 72.

¹⁹ Vgl. Kupczynska, Unerzählbares erzählbar machen, S. 224.

²⁰ Spiegelman, Die vollständige Maus.

Spiegelman veröffentlichte das Werk in zwei Teilen. Der erste Teil *Mein Vater kotzt Geschichte aus* (Originaltitel: *My Father Bleeds History*) erschien 1986 erstmals als Buch, nachdem es zuvor in Einzelteilen im Comicmagazin *RAW* veröffentlicht wurde. Der zweite Teil *Und hier begann mein Unglück* (Originaltitel: *And Here My Troubles Began*) folgte 1991. Als große Besonderheit für das Medium Comic erhielt Spiegelman 1992 den Pulitzer-Preis für sein Werk.

Der Holocaust und die Geschehnisse um Auschwitz sind Themenbereiche, die mit der allergrößten Sensibilität behandelt werden müssen. Auf den ersten Blick scheint die Umsetzung der Shoah als Comic also ein gewagtes Unterfangen zu sein. Art Spiegelman entschied sich dennoch dazu, die biografisch-historische Lebensgeschichte seines Vaters Wladek, einem Überlebenden des Holocaust, als Tierfabel künstlerisch zu verarbeiten. Dies liegt vor allem daran, dass Art Spiegelman neben der Kriegszeit und der Gefangenschaft seines Vaters auch die Zeit des Lebens nach dem Krieg und das Trauma des Erlebten selbst thematisiert. In Gesprächen mit seinem Vater rekonstruiert er die Geschichte, wodurch er selbst zur agierenden Figur wird und über sein eigenes Schaffen und sein Dasein als Jude nach dem Krieg reflektiert. Der Comic zeichnet sich durch eine sehr komplexe Erzählstruktur aus, die mehrere Erzähl- und Metaebenen umspannt. Art Spiegelman tritt selbst als Figur auf und erfüllt in Ansätzen die Rolle einer Erzählinstanz im Gespräch mit seinem Vater, gekennzeichnet durch Textkästen mit Voice-Over-Funktion (s. Abb. 8).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht
abgedruckt werden.

Abbildung 8, Spiegelman, Maus, 2008, S. 11.

Durch ständiges Hinterfragen seiner eigenen Rolle im Comic mindert er jedoch seine eigene Erzählautorität und macht somit deutlich, dass es sich um Wladeks Geschichte handelt und er selbst nur die Rolle eines Vermittlers anstrebt.

Art lässt sich in regelmäßigen Treffen mit seinem Vater von dessen Erlebnissen zu Zeiten des Holocaust berichten. Dabei ist das Vorhaben, aus den Geschichten Wladeks einen Comic zu verfassen, allgegenwärtig und wird bereits hier durch die Gespräche mit den anderen Figuren reflektiert und hinterfragt. Vor allem dient diese Erzählebene jedoch dazu, die Beziehung zwischen Vater und Sohn ergründen zu

können. Durch die Erlebnisse des Holocaust gezeichnet, weist Wladek viele charakterliche Eigenarten auf, mit denen Art trotz Verständnis Schwierigkeiten hat umzugehen. Sobald Wladek zu erzählen beginnt, wechselt die Erzählebene in die Vergangenheit und Wladeks Geschichten kommen zur Sprache. Zwischen diesen beiden Ebenen wird fließend hin- und hergewechselt, sodass Vater und Sohn beinahe durchgehend die Geschichten Wladeks diskutieren (s. Abb. 9).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 9, Spiegelman, Maus, 2008, S. 14.

Selbstreflexion ist somit ein deutlicher Bestandteil von Spiegelmans Comic. Sie findet auf mehreren Ebenen statt, welche im Folgenden genauer betrachtet werden sollen. Durch die allgegenwärtige Reflexion schafft Spiegelman eine Transparenz, die seine eigenen Schwierigkeiten mit der Erschaffung des Comics deutlich macht und Einblicke in das allgegenwärtige Trauma gewährt.

Die Figuren in *Maus* werden als anthropomorphe Tiere dargestellt, sie besitzen also menschliche Körper mit den Gesichtern von Tieren. Die jüdischen Figuren zeichnet Spiegelman als Mäuse, die Deutschen hingegen als Katzen, wodurch eine klassische Metaphorik von Jäger und Gejagtem entsteht. Figuren anderer Zugehörigkeit werden von Spiegelman nach einfachen, dadurch jedoch auch verständlichen Klischees inszeniert, sodass Franzosen beispielsweise die Gesichter von Fröschen tragen. Der Zeichenstil wurde zusätzlich minimalistisch gehalten, Mimik und Gestik der Figuren sind nur in wenigen Fällen deutlich ausgeprägt, wodurch es beinahe so wirkt, als würden die Figuren Masken tragen. Die farblose schwarz-weiße Optik und die zumeist simple Gestaltung der Panels verleiht den Bildern im Zusammenspiel mit den ausdruckslosen Figuren eine triste Wirkung, durch die Spiegelman es schafft, eine objektive Distanz zu den Geschehnissen zu erzeugen. Durch diese Distanz und die bereits genannte Verfremdung gelingt es, sich den eigentlich nicht darstellbaren Gräueltaten des Holocausts darstellerisch anzunähern.

Diese Inszenierungsweise bildet einen starken Kontrast zu Art Spiegelmans Comic *Gefangener auf dem Höllenplaneten*, welcher in *Maus* selbst eine Rolle spielt. Diesen zeichnete Spiegelman einige Jahre vor *Maus* und verarbeitete darin den Selbstmord

seiner Mutter. In *Maus* erzählt Wladeks neue Frau Mala Art, dass Wladek deprimiert sei, da er auf *Gefangener auf dem Höllenplaneten* gestoßen sei. Art öffnet den Comic und auf den nächsten vier Seiten wird dieser präsentiert. Wo der Zeichenstil von *Maus* subtil und bewusst simplifiziert versucht ein Trauma darzustellen, wählte Spiegelman hier den gegenteiligen Weg. Die Figuren sind nicht durch Tiergesichter verfremdet, sondern zeichnen sich durch enorm ausdrucksstarke Mimik und Gestik aus (s. Abb. 10).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht
abgedruckt werden.

Abbildung 10, Spiegelman, Maus, 2008, S. 101.

Dieser Kontrast in der Darstellung wird durch den schwarzen statt weißen Hintergrund der Seite herausgestellt. Der Fokus liegt deutlich stärker auf den Emotionen der Figur Arts, erkennbar an seinen immer stärker fließenden Tränen. Eine Reflexion der Geschehnisse lässt sich hier jedoch nicht erkennen. Wie bereits erwähnt, reflektiert Spiegelman in *Maus* ständig seinen Comic, seine Rolle und das Trauma selbst, wodurch keine Vorwürfe anderen gegenüber entstehen, sondern ein Versuch präsentiert wird, etwas Unverständliches greifbar zu machen. In *Maus* lernt Art nun, dass der Comic seinen Vater, der zu gleichen Teilen das Trauma des Selbstmords der Mutter in sich trägt, verletzt hat und dass dies wohl nicht der richtige Weg der Traumaverarbeitung war. Durch das Aufgreifen von *Gefangener auf dem Höllenplaneten* in *Maus* findet somit sogar retrospektiv eine werksübergreifende Reflexion der Traumaverarbeitung in Spiegelmans Œuvre statt.

Im folgenden Teil steht nun das spezifische Trauma im Fokus, welches in *Maus* die zentrale Rolle spielt. Dieses spezielle Trauma der Holocaust-Überlebenden wird Überlebensschuld-Syndrom genannt.²¹ Dabei handelt es sich um eine Variante der posttraumatischen Belastungsstörung (PTBS). Die Betroffenen empfinden Schuldgefühle, eine Extremsituation überlebt zu haben, bei der viele Menschen ums Leben gekommen sind. Das Schuldgefühl entsteht dabei durch den Vorwurf, nicht genug unternommen zu haben, um andere zu retten. Das eigene Leben wird als unwürdig erachtet, wo doch so viele andere gestorben sind, die es mehr verdient

²¹ Vgl. Niederland, Folgen der Verfolgung, S. 10.

hätten zu leben.

In *Maus* lassen sich Formen des Überlebensschuld-Syndroms vor allem an der Figur von Wladek, dem Vater von Art, erkennen. Als Überlebender des Holocaust ist er von den vergangenen Geschehnissen schwer gezeichnet und seine Gefühle und sein Verhalten können auf seine Erlebnisse und das Leben in der Verfolgung zurückgeführt werden. Das Trauma seiner Erfahrungen schleicht sich auch in den Alltag der Figuren ein. Er hat immerwährend das Gefühl, sich in einer finanziellen und existenziellen Krise zu befinden, dabei rechnet er stets mit der nächsten drohenden Katastrophe. Er verschwendet nichts und hortet Essen und weitere Ressourcen. Art sagt selbst über seinen Vater, dass dieser zwar ein Überlebender sei, jedoch „irgendwie aber auch nicht überlebt hat“, da die Erlebnisse so tiefe Spuren bei ihm hinterlassen haben.²² Auch Art selbst weist Formen des Überlebensschuld-Syndroms auf. Als Sohn von einem Überlebenden des Holocaust ist auch er ein Überlebender. Neben dem Holocaust als großem ‚kollektiven‘ Trauma teilen sich Art und Wladek auch das intime und private Trauma, welches sie durch den Selbstmord der Mutter Anja durchlebt haben.

Im Gespräch mit seiner Frau Françoise werden Arts Gefühle dazu erörtert, das Kind von zwei Holocaust-Überlebenden zu sein.²³ Obwohl er selbst nicht dabei war, berichtet er von Alpträumen und Fantasien darüber, wie es gewesen wäre, den Holocaust zu durchleben, da dieses Thema eine so starke Präsenz in seiner Kindheit eingenommen hat. So träumt er davon, wie SS-Leute in seine Schule kommen, um die jüdischen Kinder zu verschleppen, oder auch, dass Gas statt Wasser aus den Duschen kommt, sodass er sich selbst als teilweise besessen vom Holocaust bezeichnet. Manchmal wünsche er sich sogar in Auschwitz dabei gewesen zu sein, nur um wirklich verstehen zu können, was seine Eltern durchlebt haben. Er erklärt seine Schuldgefühle als Folge davon, dass er ein einfacheres Leben als seine Eltern leben konnte. Diese Schuld und die Unmöglichkeit des Verstehens hat ihn dazu geführt, die Erlebnisse selbst zu reproduzieren, erst in seiner Fantasie als Kind, später dann als Comic.

Im Gespräch mit seinem Therapeuten offenbart er, dass er sich in einem ständigen Konkurrenzkampf mit seinem Vater, aber auch seinem verstorbenen Bruder, den er

²² Vgl. Spiegelman, *Die vollständige Maus*, S. 248.

²³ Vgl. ebd., S. 172ff.

nie getroffen hat, wahrnimmt.²⁴ Dabei hat er stets das Gefühl im Vergleich weniger würdig zu sein, da er selbst nicht den Holocaust durchlebt und überstanden hat. Seine Erfolge erachtet er im Vergleich zu Wladek als unwichtig und klein und die Vorwürfe seines Vaters zu Arts „Faulheit“ verstärken dieses Gefühl. Grafisch symbolisiert dies die Darstellung Arts im Kinderkörper (s. Abb. 11).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 11, Spiegelman, Maus, 2008, S. 201.

Hat es vorher nur so gewirkt, als würden die Figuren Masken tragen, wird diese Metaphorik hier vervollständigt, da Art und der Therapeut wirklich Mäusemasken tragen, darunter jedoch Menschen zu sein scheinen. Dies verdeutlicht, dass das Gespräch auf einer selbstreflexiven Metaebene stattfindet, welche die Umstände der Entstehung des Comics darstellt. Die gehäuften Körper, die Art umgeben, bringen die Allgegenwärtigkeit des Traumas zum Ausdruck. Zeitgleich bilden sie jedoch auch das Fundament für Arts Comic (s. Abb. 12).

Aus rechtlichen Gründen können die Abbildungen hier leider nicht abgedruckt werden.

Abbildung 12, Spiegelman, Maus, 2008, S. 199.

4. Fazit

Anhand der Analysen von *Persepolis* und *Maus* konnte die formale, inhaltliche und psychologische Komplexität der Darstellung und Thematisierung von Trauma in der grafischen Literatur dargelegt werden. Auch wenn die Analysen unterschiedliche Schwerpunkte fokussierten, haben sich folgende Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Comics ergeben: In beiden Fällen fiel die bewusst als subjektiv markierte Darstellung der Ereignisse ins Auge. Die Geschichten handeln von der Erlebenswelt einzelner Subjekte innerhalb eines kollektiven Grauens. Die Narrationen basieren

²⁴ Vgl. ebd., S. 201ff.

also auf historischen Kollektivereignissen, wobei der Fokus eindeutig auf den Spuren liegt, welche die Erlebnisse im Individuum hinterlassen haben. Die Comics unterscheiden demnach einerseits zwischen kollektiven Traumata und persönlichen Traumata, zeigen andererseits aber auch, wie beide Ebenen aufeinander bezogen sind. Als Mittel zur Traumabewältigung wird der Comic auf diese Weise ähnlich ‚intim‘ wie das Trauma selbst. Die grafische Darstellung weist dabei in beiden Fällen einen abstrakten Charakter auf, welcher durch die ausschließlich schwarz-weiße Farbgebung noch verstärkt wird. Das Element der Tierfabel in *Maus* und der simplifizierte Zeichenstil in *Persepolis* lassen sich als Mittel einer bewussten Verfremdung des real Erlebten verstehen. Erst durch diese Verfremdung, so lässt sich die Funktion dieser Darstellungsform verstehen, werden historische Ereignisse darstellbar und kommen zur Diskussion, ohne der grausamen Realität der Bilder ausgesetzt zu sein. Zudem ist es durch die Nutzung abstrakter Darstellungen möglich, Nuancen des subjektiven Erlebens oder der Erinnerung aufzuzeigen und abzubilden. Parallelen ergeben sich auch mit Blick auf die Ebene des *discours*: Beide Comics weisen eine komplexe Erzählstruktur mit diversen, achronologischen Erzählebenen auf, die die Vielschichtigkeit von Traumata darstellen. Auf diese Weise sind *Persepolis* und *Maus* Beispiele dafür, wie umfassend das Medium Comic die traumatischen Erfahrungen realhistorischer Ereignisse abzubilden vermag. In ihrem Erzähl- und Zeichenstil stellen sie Potenziale dieses Mediums aus, persönlich erlebte Geschichte auf Grundlage fragmentarischer Bild-Schrift-Gebilde auf vielschichtige Art und Weise zu erzählen.²⁵ Diese strukturelle Analogie zwischen komplexen persönlichen Erfahrungen und der Medialität des Comics mag einer der Gründe dafür sein, weshalb Graphic Novels, die historische Inhalte zum Thema ihrer Erzählungen machen, derzeit so erfolgreich sind.²⁶

²⁵ Dass der Comic der Hochliteratur in nichts nachsteht, zeigt Ute Friederich in den Untersuchungen zu Spiegelman und W. G. Sebald. Bezogen auf beide Autoren bemerkt sie, „dass das Moment der Zeugenschaft als Anstoß und Herausforderung für die literarische Produktion wirkt. [...] [B]eide wagen den Versuch, etwas zu dokumentieren, das sich der Repräsentation zu entziehen scheint.“ Friederich, *Fragmentarische Strukturen*, S. 209. Marjane Satrapis *Persepolis* ließe sich ohne Umstände als Beweis für diese Erkenntnis hinzufügen.

²⁶ So kann Astrid Bögers These, dass „Graphic Novels beziehungsweise grafische Autobiografien sich besonders gut zu eignen scheinen, um schwierige persönliche Erfahrungen [bzw. Traumata] darzustellen“ anhand unserer Analysen von *Persepolis* und *Maus* bestätigt werden. Böger, *Grafische Literatur*, S. 559.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Satrapı, Marjane: *Persepolis*. Zürich 2015.

Spiegelman, Art: *Die vollständige Maus*. Frankfurt 2008.

Sekundärliteratur

Abel, Julia / Klein, Christian: *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart 2016.

Arnold, Sonja / Catani, Stephanie /Gröger, Anita (Hg.): *Sich selbst erzählen. Autobiographie – Autofiktion – Autorschaft*, Kiel 2018.

Böger, Astrid: *Grafische Literatur (A. Bechdel: Fun Home und D. Small: Stitches)*, in: *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*, hrsg. v. Claudia Benthien, Brigitte Weingart, Berlin, Boston 2014, S. 544-560.

Chute, Hillary: *The Texture of Retracing in Marjane Satrapı's Persepolis*, in: *WSQ: Women's Studies Quarterly* 36 (2008), S. 92-110.

Frahm, Ole: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010.

Friederich, Ute: *Fragmentarische Strukturen. Wie Art Spiegelman und W. G. Sebald Zeugenschaft und Trauma erzählbar machen*, in: *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, hrsg. v. Dietrich Grünewald, Essen 2013, S. 209-220.

Grünewald, Dietrich: *Zwischen Fakt und Fiktion. Dokumentarische Bildgeschichten*, in: *ders.: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, Essen 2013, S. 9-14.

Hajdu, David: *Persian Miniatures*, in: *BookForum* Oktober/November (2004), S. 32-35.

Kupczynska, Kalina: *Unerzählbares erzählbar machen. Trauma-Narrative in der Graphic Novel*, in: *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, hrsg. v. Dietrich Grünewald, Essen 2013, S. 221-239.

Niederland, W. G.: *Folgen der Verfolgung. Das Überlebenden-Syndrom, Seelenmord*, Frankfurt am Main 1980.

Packard, Stephan u.a.: *Comicanalyse. Eine Einführung*. Berlin 2019.