

## Einleitung

### Wirklichkeit erzählen im Comic

Comics werden häufig gerade mit solchen Elementen assoziiert, die mit unserer Wirklichkeit nicht viel zu tun haben. Die Prominenz von sprechenden Tieren, Superhelden oder phantastischen Science-Fiction-Welten – um nur einige dieser Elemente zu nennen – lässt oft übersehen, dass auch faktuale Erzählungen von Anfang an zum Kernbestand des Comics gehörten. Während sich fiktionale Texte dadurch auszeichnen, dass sie vermittelt durch einen fiktiven Erzähler Sachverhalte präsentieren, ohne eine Referenz des Dargestellten auf eine Wirklichkeit außerhalb des Textes zu behaupten, erheben faktuale Texte den Anspruch, dass das geschilderte Geschehen eine konkrete außersprachliche Wirklichkeit wiedergibt. Die Leser erwarten von Wirklichkeitserzählungen entsprechend, dass die dargestellten Ereignisse tatsächlich wie geschildert stattgefunden haben, dass sie so stattfinden sollten (im Falle von normativen Wirklichkeitserzählungen wie etwa Ratgebern) oder dass sie so stattfinden werden (im Falle von voraussagenden Wirklichkeitserzählungen wie etwa naturwissenschaftlichen Prognosen; zum Konzept ‚Wirklichkeitserzählung‘ vgl. Klein / Martínez 2009).

In der Comicforschung findet sich zur Bezeichnung faktualer Comics eine Vielzahl an Begriffen (vgl. Hangartner 2016, 291-303). Einige von ihnen akzentuieren den spezifischen Gegenstandsbereich oder Geltungsanspruch faktualer Comics, wenn von „Fact-based Comics“ (Kunzle 2017), „Nonfiction Comics“ oder „Factual Comics“ (Williams 1999) die Rede ist. Die Mehrzahl der Gattungsbegriffe geht allerdings vom Zweck bzw. der Wirkungsabsicht faktualer Comics aus. Will Eisner (2000) profiliert mit seinem Begriff „Instructional Comics“ die handlungsanleitende Funktion von solchen Comics, die technisch-instrumentelles Fachwissen vermitteln oder das konkrete Verhalten der Leser in typischen Situationen steuern wollen. Auch Heike Elisabeth Jüngst (2010) stellt mit ihrem Terminus „Information Comics“ die kommunikative Funktion ins Zentrum ihrer Abgrenzung dieser Untergruppe von Comics. Besonders populär wurde indes der Begriff „Educational Comic“ zur Bezeichnung von Comics „that deal in ‚facts‘ instead of ‚fiction““ (Rifas 2010, 161). Darüber hinaus haben sich mittlerweile zur Bezeichnung besonders prominenter faktualer Subgenres eigene Termini wie „Graphic Memoir“ (für auto-/biographische Erzählungen im Graphic Novel-Format) oder „Comic-Reportage“ (für journalistisch-dokumentarische Comic-Erzählungen) durchgesetzt.

Schon früh etablierte sich faktuales Erzählen als feste Größe in der Geschichte des Comics (vgl. Duncan et al. 2016). Legt man den wirkungsbezogenen Definitionsansatz zugrunde, dann lassen sich bereits zu Beginn des 20.

Jahrhunderts klare Vertreter des „Educational Comic“ ausmachen. So veröffentlichte etwa der deutsch-amerikanische Comiczeichner Ernst Riebe ab 1912 in einer US-amerikanischen Gewerkschaftszeitung die Erlebnisse des fiktiven Charakters *Mr. Block*, der aufgrund seiner Gutgläubigkeit zum leichten Opfer kapitalistischer Propaganda und Ausbeutungsprozesse wird. Ein Blick in die Comicgeschichte macht schnell deutlich, dass sich auch Wirklichkeitserzählungen im engeren Sinne, also solche Comics, die referentialisierbare Geschehnisse im faktualen Darstellungsmodus präsentieren, schon sehr früh in verschiedenen Formaten finden lassen. So erschien ab 1918 mit Robert Ripleys Zeitungsstrips *Believe It or Not* im *New York Globe* ein Comic, der sich kuriosen Fakten aus allen Wissensbereichen widmete, enorme Popularität erreichte und im Laufe der Zeit in andere Medienformate übernommen wurde. In den 1920er Jahren hatte James C. Mansfield mit seinen Comicstrips *Highlights of History*, die in zahlreichen US-amerikanischen Zeitungen von 1926 bis 1939 erschienen und zentrale Momente der Menschheitsgeschichte fokussieren, großen Erfolg.

Als sich dann Anfang der 1940er Jahre mit den Comic-Heften ein neues Publikationsformat jenseits der Zeitungsstrips durchsetzte, das die Möglichkeit bot, längere Geschichten in Comicform zu präsentieren, nutzte man diese auch für Wirklichkeitserzählungen. Den Anfang machte 1941 die von George J. Hecht verantwortete Hefereihe *True Comics*, die zum Vorbild für viele andere faktuale Comic-Hefereien wurde. Hecht wollte mit seiner Reihe dem lauter werdenden Vorwurf, Comics wären nur auf Spannung und Nervenkitzel aus, der umso größer ausfalle, je unrealistischer die Handlung sei, etwas entgegenzusetzen. Das auf dem Heftumschlag abgedruckte Motto lautete entsprechend: „Truth is stranger and a thousand times more interesting than fiction!“ 1942 gründete M.C. Gaines den Verlag *Educational Comics*, in dem er Hefereien wie *Picture Stories from the Bible*, *Picture Stories from American History* oder *Picture Stories from Science* herausbrachte. Ab 1951 erschien die von Will Eisner verantwortete Reihe *PS – The Preventive Maintenance Monthly*, in dem er für das US-amerikanische Militär Verhaltens- und Wartungsratschläge in unterhaltsamer Form präsentierte. Ab 1953 erschien erstmals auch in Deutschland mit *Abenteuer der Weltgeschichte* eine eigene faktuale Comic-Hefereihe.

Seit dem Ende der 1960er Jahre wurde der Comic dann im Kontext der Underground-Bewegung zunehmend als Ausdrucksmedium persönlicher Erfahrungen genutzt. Mitte der 1970er gründete der Underground-Comiczeichner Leonard Rifas den Verlag *EduComics*, in dem er Comics herausbrachte, die über die gesellschaftlichen und politischen Folgen so verschiedener Themen wie Atomkraft, Tabak, Lebensmittel oder Aids aufklären. Grundlage dieser Comics waren akribische Recherchen, die Rifas charakteristischerweise mit einer dezidierten Haltung verband. Die Kombination von zuverlässiger Information und subjektiver Wahrnehmung lässt Rifas als einen Wegbereiter der faktualen Graphic Novels erscheinen. Spätestens Mitte der 1980er bildete sich die Graphic Novel als eigenständiges Publikationsformat heraus: eine Comic-Erzählung im Buchformat, die nicht auf Serialisierung an-

gelegt ist, eher selten in der comic-typischen arbeitsteiligen Produktion, sondern aus einer Hand entsteht und inhaltlich wie formal als eher anspruchsvoll gilt. Die Verarbeitung auto-/biographischer Erfahrungen sowie eine selbst- und medienreflexive Erzählhaltung zählten früh zu den typischen Merkmalen der Graphic Novel. Wesentlichen Anteil daran hatte Art Spiegelmans auto-/biographische Graphic Novel *Maus* (1986/1991), die auch dazu beitrug, dass faktuales Erzählen im Comic zunehmend als eigenständige und respektable Kunstform wahrgenommen wurde.

Heute zählen auto-/biographische und journalistische Graphic Novels zu den erfolgreichsten Genres des faktualen Erzählens im Comic. Das vorliegende Heft konzentriert sich auf diese zwei Genres und widmet drei Beiträge den auto-/biographischen und zwei den journalistischen Comic-Erzählungen.

Olivia Albiero setzt sich in ihrem Aufsatz mit den sehr erfolgreichen Comic-Biographien von Reinhard Kleist auseinander und zeigt, wie er seine Figuren an der Schnittstelle von fiktionalem und faktuellem Erzählen entwirft. Kleist eröffnet durch eine spezifische Darstellungsweise, so Albiero, in seinen biographischen Graphic Novels einen Erzählraum, in dem über das jeweils erzählte individuelle Leben hinaus immer auch auf ähnliche, aber nicht aktualisierte Lebensverläufe reflektiert werde. Dieser Beitrag wird in unserem Heft ergänzt durch ein ausführliches Interview mit Reinhard Kleist, in dem er Auskunft über sein Selbstverständnis und seine Arbeitsweise gibt. Nancy Pedri untersucht in ihrem Beitrag die besondere Funktion von Dokumenten in Graphic Memoirs von Krankheitsgeschichten, um deren Status zwischen objektiver Beweiskraft und subjektiver Emotionalisierung herauszuarbeiten. Gerade das Wechselspiel zwischen Objektivität und Subjektivität führe zu einem spezifischen Authentizitätseindruck, den dieses Comic-Genre beim Leser hervorrufe. Wie wichtig Krankheitserzählungen im Comic-Format (nicht zuletzt auch im praktischen Umgang mit Krankheit) inzwischen geworden sind, führt Imela Marei Krüger-Fürhoff in ihrem Bericht über das Berliner Forschungsprojekt *PathoGraphics* aus, das sich auf die Repräsentation von Erfahrungen von Krankheit, medizinischer Behandlung und Behinderung in Literatur und Comic konzentriert. Kate Polak untersucht in ihrem Aufsatz Graphic Memoirs über die Erlebnisse von Holocaust-Überlebenden und zeigt auf, wie in den untersuchten Comics etablierte Symbole, die zu einer Art ikonischer Synonyme für den Genozid geworden seien, zwar genutzt würden, um die Geschichten historisch zu rahmen, aber zugleich auch problematisiert und unterlaufen würden. Solche verfestigten Symbole überlagerten die individuelle Leidensgeschichte und führten zu einer stereotypen Rezeption, die die Comic-Autoren zu unterlaufen suchten. Julia Ludewig wirft in ihrem Beitrag einen Blick auf vier Comic-Reportagen und untersucht, wie diese multimodale Darstellungen nutzen, um sowohl beglaubigende wie metareflexive Effekte zu evozieren. Durch spezifische Strategien brächten Comic-Reportagen ihre Leser gleichermaßen dazu, in die Erzählung immersiv einzutauchen und über das Berichtete zu reflektieren. Aus der produktiven Spannung zwischen diesen Wirkungen speise sich das besondere Potenzial des Genres Comic-Reportage. Auch Marie

Vanoost und Sarah Sepulchre widmen sich in ihrem Artikel dem journalistischen Erzählen im Comic. Sie nehmen das Verhältnis zwischen paratextueller Rahmung und eigentlicher Erzählung in den Comics des seit 2008 erscheinenden französischen Magazins *XXI* in den Blick.

Unter den aktuell besonders geschätzten und einflussreichen Comics und Comic-Genres sind auffallend viele, die sich des Erzählens von Wirklichkeit im faktualen Modus annehmen. Die Beiträge dieses Heftes untersuchen die Erzählstrategien und Wirkungsabsichten einiger wichtiger Beispiele. Insgesamt unterstreichen sie die Relevanz comic-spezifischer narrativer Modellierung für die Bedeutung der dargestellten Wirklichkeit. Wiederkehrende Befunde sind außerdem das Wechselspiel zwischen subjektivem Ausdruck und Objektivitätsanspruch sowie die komplexe Rezeptionssteuerung zwischen Immersion und Reflexion. Angesichts der Vielgestaltigkeit des faktualen Erzählens im Comic möchte das vorliegende Heft dazu einladen, das Erzählen von Wirklichkeit im Comic noch stärker in den erzähl- und comictheoretischen Fokus zu rücken.

## Literaturverzeichnis

- Duncan, Randy / Taylor, Michael Ray / Stoddard, David (2016): *Creating Comics as Journalism, Memoir and Nonfiction*. New York.
- Eisner, Will (2000): *Comics & Sequential Art*. Tamarac.
- Hangartner, Urs (2016): „Sachcomics“. In: Julia Abel / Christian Klein (Hg.), *Comics und Graphic Novels – eine Einführung*. Stuttgart, S. 291-303.
- Jüngst, Heike Elisabeth (2010): *Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format*. Frankfurt am Main.
- Klein, Christian / Martínez, Matías (2009): *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. In: dies. (Hg.), *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. Stuttgart, S. 1-13.
- Kunzle, David M. (2017): „Comic Strip“. In: *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online*. URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127589/comic-strip/278935/The-fact-based-comic-historical-didactic-political-narrative> (28.05.2019).
- Rifas, Leonard (2010): „Educational Comics“. In: M. Keith Booker (Hg.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Santa Barbara, CA, S. 160-169.
- Williams, Jeff (1999): *Culture, Theory, and Graphic Fiction*. Lubbock.

PD Dr. Christian Klein  
Bergische Universität Wuppertal  
Wuppertal, Germany  
E-Mail: [chklein@uni-wuppertal.de](mailto:chklein@uni-wuppertal.de)

Prof. Dr. Matías Martínez  
Bergische Universität Wuppertal  
Wuppertal, Germany  
E-Mail: [martinez@uni-wuppertal.de](mailto:martinez@uni-wuppertal.de)

Prof. Dr. Lynn L. Wolff  
Michigan State University  
East Lansing, MI, USA  
E-Mail: [lwolff@msu.edu](mailto:lwolff@msu.edu)

**Sie können den Text in folgender Weise zitieren:**

Klein, Christian / Martínez, Matías / Wolff, Lynn L.: „Einleitung. Wirklichkeit erzählen im Comic“. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung / Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research* 8.1 (2019). 1-5.

URN: [urn:nbn:de:hbz:468-20190603-155506-3](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:468-20190603-155506-3)

URL: <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/344/547>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).