

ARCHIV-VERSION

Dokserver des Zentrums für Zeithistorische Forschung
Potsdam e.V.

<http://zeitgeschichte-digital.de/Doks>



Nora Kaschuba

Die montierte Stadt. Das Berlin der Weimarer Republik in zwei Graphic Novels der 2000er Jahre

<https://doi.org/10.14765/zzf.dok-2116>

Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal *Visual-History* am 02.02.2021 mit der URL: <https://visual-history.de/2021/02/02/die-montierte-stadt/> erschienenen Textes

Copyright © 2021 Clio-online – Historisches Fachinformationssystem e.V. und Autor/in, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist zum Download und zur Vervielfältigung für nicht-kommerzielle Zwecke freigegeben. Es darf jedoch nur erneut veröffentlicht werden, sofern die Einwilligung der o.g. Rechteinhaber vorliegt. Dies betrifft auch die Übersetzungsrechte. Bitte kontaktieren Sie: <redaktion@zeitgeschichte-digital.de> Für die Neuveröffentlichung von Bild-, Ton- und Filmmaterial, das in den Beiträgen enthalten ist, sind die dort jeweils genannten Lizenzbedingungen bzw. Rechteinhaber zu beachten.



2. Februar 2021

Nora Kaschuba

Thema: Stadtfotografie/film

Rubrik: Rezensionen

DIE MONTIERTE STADT

Das Berlin der Weimarer Republik in zwei Graphic Novels der 2000er Jahre

Folgende Beiträge könnten Sie auch interessieren:

Visual-History:

Christine

Gundermann:

Comics als

historische Quelle

Visual-History:

Josephine Kuban:

Neue

„Comicheld*innen“

für Groß-Berlin

Visual-History:

Mathis Eckelmann:

Geschichte in

Bildern – Barbara

Yelins „Irina“ und

Geschichtsschreibung

im Comic

Zeitgeschichte-

online: Sina Speit,

Jochen Voit:

„Willkommen im

Designer-Knast!“.

Die Gedenk- und

Bildungsstätte

Andreasstraße in

Erfurt als

Erinnerungsort

neuer Prägung“

Visual-History: Çağıl

Çayır: Vom Comic

zum Volksidol? Zur

Geschichte von

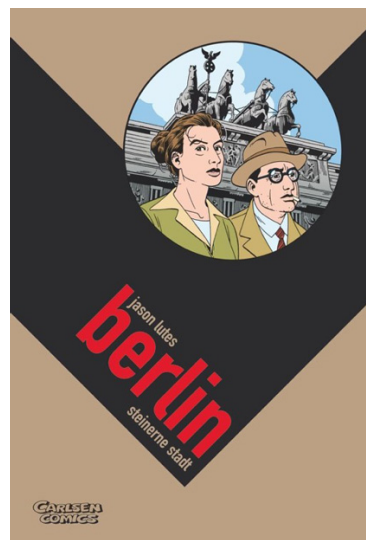
„Tarkan“

Vom Königreich Preußen bis zur Bundesrepublik Deutschland: Berlin war in seiner wechselhaften Geschichte die Hauptstadt unterschiedlichster Staatsformen und Gesellschaften. Mittlerweile ist es auch zur „Hauptstadt des Comics“ geworden, zu einem Zentrum, aber vor allem auch Objekt von Comicproduktionen. 2012 zählte der Journalist Lars von Törne fast 100 Comic-Hefte und Graphic Novels, die Berlin zum Schauplatz haben.^[1] Seitdem hat sich ihre Zahl stetig vergrößert, und die Vielfalt an historischen sowie gegenwärtigen Themen und künstlerischen Stilen ist immens.

Im Folgenden soll anhand von zwei Graphic Novels^[2], die beide in der Zeit der Weimarer Republik angesiedelt sind, besprochen werden, wie diese stadthistorische Epoche eine grafisch erzählende Verarbeitung findet: Jason Lutes' „Klassiker“ „Berlin – Steinerner Stadt“ (erster Teil der ab 2003 in der deutschen Übersetzung von Heinrich Anders beim Carlsen-Verlag erschienenen Trilogie^[3]) und der deutlich weniger bekannte Band „Wolkenbügel – Berlin im Rausch“ von Sebastian Strombach (erschienen 2018 im Jovis Verlag).



Abb. 1 Cover: Sebastian Strombach, Wolkenbügel – Berlin im Rausch, Jovis Verlag, Berlin 2018 ©



Cover: Jason Lutes „Berlin – Steinerner Stadt“, Carlsen Verlag, Hamburg 2003 ©

Beide Graphic Novels richten sich an ein erwachsenes Publikum und wurden von den Autoren selbst getextet und gezeichnet. Sie nutzen das historische Berlin nicht nur als Schauplatz, sondern behandeln die Stadt selbst als eigenständiges und titelgebendes Subjekt – sowohl im Hinblick auf Architektur und Stadtentwicklung als auch auf politische und soziale Prozesse.

Ziel dieses Beitrags ist es, vergleichend zu analysieren, wie das Berlin der Weimarer

Republik in Text und Bild dargestellt wird, welche Erzählstrategien verwendet werden und inwieweit beide Werke Geschichtscomics sind. Dies geschieht vor allem in Anlehnung an den Sammelband „Comics and the City“ (hg. von Jörn Ahrens und Arno Meteling, New York 2010), der aufzeigt, wie eng der urbane Raum schon mit der Entstehung der frühesten Comics ab ca. 1890 verbunden war, da Großstädte Teil der Handlung waren und sogar zu „atmosphärischen und symbolischen“ Protagonistinnen wurden.[4] Gleichzeitig beeinflusste die Lebensgeschwindigkeit der Metropolen auch die sich beschleunigende Produktion von Zeitungen, in denen viele Comic Strips zuerst erschienen – die ihrerseits wiederum oftmals das Großstadtleben selbst zum Thema hatten.[5] Ahrens und Meteling konstatieren für die Comics des frühen 20. Jahrhunderts: „As a genuine medium of urban modernity they do not only mirror different aspects of modern life, but also adopt its formal aesthetics and cultural prerequisites.“[6] Diese These soll nun auch anhand der beiden vorliegenden zeitgenössischen Graphic Novels diskutiert werden.

Überblick

„Berlin – Steinerne Stadt“ spielt hauptsächlich im Jahr 1928, springt jedoch mehrmals in den Winter 1918 zurück. Lutes erzählt in Episoden die Geschichte mehrerer Protagonist*innen; im Vordergrund stehen die Kunststudentin Marthe Müller, die aus Köln nach Berlin zieht, und der ältere Journalist Kurt Severing, der für die bürgerlich-linke „Weltbühne“ schreibt. Die Leser*in erhält Einblicke in die persönlichen Gedanken der beiden Figuren und erlebt durch deren Alltagserfahrungen das politische und gesellschaftliche Klima in Berlin aus einer Beobachterposition.

Die wachsenden Konflikte zwischen der kommunistischen und faschistischen Bewegung werden zusätzlich konkreter am Beispiel einer Arbeiterfamilie erzählt, die an den gegensätzlichen politischen Gesinnungen der Eltern zerbricht. Parallel werden durch die Geschichte eines jugendlichen Sohns jüdischer Antiquitätenhändler der zunehmende Antisemitismus sowie durch die Figur von Marthes lesbischer Freundin Anna die Diskriminierung von Homosexuellen thematisiert.

„Wolkenbügel – Berlin im Rausch“ präsentiert die Stadt als Ort von „Revolution, Politik, Aufbruch, Geschwindigkeit und Licht“.[7] Die Handlung beginnt im Jahr 1917 und reicht bis in die Mitte der 1920er Jahre, wobei die Schauplätze zwischen Standorten der deutschen Marine bzw. Luftwaffe und der Berliner Innenstadt wechseln. Als Leitfigur führt Cem, der türkische Assistent eines fiktiven rechtsnationalen Generals, durch einzelne Szenen, die ohne durchgehendes Narrativ verknüpft sind und die kosmopolitische links-intellektuelle Kunstwelt dem nationalkonservativen Militär gegenüberstellen. In sechs Kapiteln tauchen Künstler und Architekten wie El Lissitzky, George Grosz oder Erich Mendelsohn auf, die in Berlin Inspirationsquelle und Verwirklichungsort für ihre visionären Entwürfe finden, dabei jedoch teilweise von dem General sabotiert werden. Das letzte Kapitel zeigt die Dreharbeiten zu Fritz Langs Film *Metropolis*.

Beide Graphic Novels sind in Schwarz-Weiß gehalten, unterscheiden sich aber durch eine lineare, präzise Zeichenart bei Lutes, der die gröbere, fast skizzenhafte Gestaltung Strombachs gegenübersteht.

Geschichtscomic oder historiografische Montage?

Sowohl „Berlin“ als auch „Wolkenbügel“ erheben den Anspruch, Geschichte zu erzählen, und können damit durchaus als Geschichtscomics bezeichnet werden.[8] Allerdings ist keiner von beiden *faktual* im Sinne einer geschichtsdidaktischen, sachorientierten Erzählung. Lutes' „Berlin“ gilt als Musterbeispiel für den Comic-Roman mit einer multiperspektivischen, episodenhaften Handlung, in dessen Texten und Bildern zeichnerisch verfremdetes historisches Material mit Erfundenem zu einer Geschichte arrangiert wird. Anthony Enns bezeichnet das Buch mit Bezug auf Walter Benjamin als eine „Montage“, die, anstatt die Vergangenheit linear zu erzählen, ein „breites Archiv aus historischem und fiktionalem Material“ referenziert.[9] Lutes mache diese Zitate jedoch nicht als solche kenntlich und formuliere damit auch keinen Anspruch auf historische Authentizität.[10]

Von zentraler Bedeutung ist aber, dass die Aussagen und Handlungen von Lutes' fiktionalen Protagonist*innen durch eine Art historischen Spielraum, also die „zu ihrer Zeit mögliche Gesellschafts- und Geschichtserfahrung“ bestimmt sind.[11] Während es natürlich generell schwierig ist, historische Erfahrungsräume eindeutig einzugrenzen, findet sich bei Lutes zumindest kein Beispiel einer Figur oder Situation, das den Möglichkeitsrahmen offensichtlich übersteigt oder in so starkem Maß fiktionalisiert ist, dass es für die Leser*innen klar als „unrealistisch“ erkenntlich wäre.

Anders im „Wolkenbügel“: In Strombachs titelgebend „rauschhafter“ Erzählweise wird der historisch mögliche Handlungsrahmen allein schon dadurch überschritten, dass der Autor oft surreale Elemente verwendet, etwa wenn Cem den Fall aus einem Zeppelin überlebt oder die Roboterfrau Maria aus Fritz Langs Film *Metropolis* von 1927 als Zwischenwesen zwischen Mensch und Maschine zum Leben erweckt wird.[12] Trotzdem werden in der Graphic Novel ausgiebig klassische Authentifizierungsstrategien genutzt: In einer Art Einleitung sind Kurzporträts der erwähnten Künstler und kleine Einführungen in die jeweiligen Kunstströmungen (z.B. Dada und Neue Sachlichkeit) vorangestellt. Zusätzlich findet sich am Ende eine Legende mit wichtigen Berliner Orten wie der Friedrichstraße oder dem Presseviertel, die auf dem Stadtplan lokalisiert und erklärt werden. Ein Quellen- und Literaturverzeichnis existiert jedoch nicht. Dadurch ergibt sich eine Mischung von didaktischen, beinahe pseudo-wissenschaftlich präsentierten Elementen mit Merkmalen von Abenteuer-Geschichtscomics. Mit Benjamins Montage-Begriff lässt sich bei Strombach demnach nur begrenzt arbeiten.



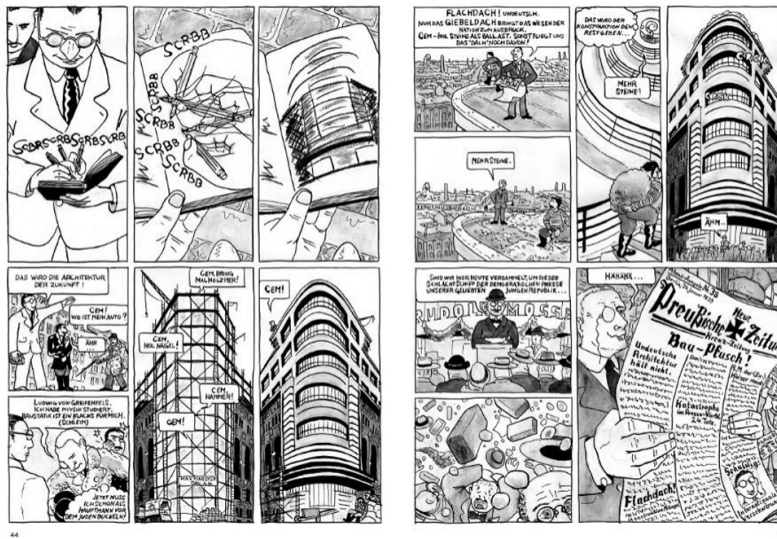
Sebastian Strombach, Wolkenbügel – Berlin im Rausch, Berlin 2018, S. 5 ©

Trotzdem könnte man argumentieren, dass in einem anderen Bedeutungszusammenhang auch „Wolkenbügel“ eine Montage ist. Die Montage als künstlerische Technik ist selbst eng mit den Großstadterfahrungen im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts verknüpft und wurde von Kunstschaffenden auf unterschiedlichste Weise verwendet.[13] Der Literaturwissenschaftler Joshua Kavaloski konstatiert bei Lutes eine Divergenz zwischen der fragmentarisch-multiperspektivischen Erzählweise und seiner zeichnerisch „realistischen“, monoperspektivischen Ästhetik, die von den Kunstströmungen der 1920er Jahre unberührt scheint.[14]

Strombachs Zeichnungen und Panel-Anordnungen verweisen jedoch teilweise auf künstlerische Einflüsse der 1920er Jahre. So scheint es, als habe Strombach sich von der Montage-Kunst des Dadaismus inspirieren lassen, die er in der Einleitung zu George Grosz – der gemeinsam mit John Heartfield als „Erfinder“ der Fotocollage vorgestellt wird – auch kurz erwähnt.[15] Einerseits betrifft das Themen wie das Verhältnis von Mensch und Maschine und die Sinnlosigkeit von Krieg, die viele Dada-Künstler*innen wie Grosz oder Hannah Höch verarbeitet und die Strombach ebenfalls aufgreift.[16] andererseits bedient sich Strombach gewissermaßen der dadaistischen Technik des „demonstrativen“ Montageverfahrens, das die verwendeten Fremdeile nicht verdeckt und in ein scheinbar organisches neues Kunstwerk integriert (wie es bei Lutes eher der Fall ist), sondern sie offenlegt und in einem Spannungsverhältnis zu dem neu geschaffenen Produkt belässt.[17]

Im Unterschied zu Kunstwerken übernimmt Strombach nicht die Technik, Fremdmaterial zusammenzufügen, sondern eher deren spannungsgeladene, disruptive Ästhetik und das chaotische Zusammenspiel von Menschenmasse und Architektur ohne klare Sichtperspektive, das etwa Grosz auch in Zeichnungen darstellte. Das trifft z.B. auf Strombachs sprunghafte Erzählstruktur zu, auf surreal anmutende Bild- und Seitenkompositionen wie der an den Bülowplatz montierte Wolkenbügel oder auf kopfüberstehende Panels.[18]

Comics als Montagen zu sehen, ist bereits eine etablierte Analysekategorie. Dabei wird der Panelaufbau in Comics häufig mit filmischen Techniken in Verbindung gebracht. So ähneln die Zwischenräume zwischen den Panels den Schnitten im Film, wenn etwa Perspektivwechsel, Ort- und Zeitsprünge erfolgen.[19] Es lohnt sich aber, für Lutes und Strombach differenziertere Montagebegriffe zu verwenden. Die Technik der künstlerischen Montage ist, wie die Comics, historisch eng mit Prozessen der Industrialisierung und der Urbanisierung verbunden. Moderne Großstädte mit ihren durchmischten architektonischen Zeitschichten wurden in der Literatur und bildenden Kunst des frühen 20. Jahrhunderts selbst als fragmentarisch und inkongruent, als „urbane Montagen“ wahrgenommen.[20] Insofern erscheint es passend, dass beide Autoren sich unterschiedlicher Montage-Techniken aus dieser Zeit bedienen, um die Stadt Berlin zu erzählen. Welche Perspektiven daraus entstehen, soll nachfolgend an Beispielen aus Architektur und Großstadtleben beleuchtet werden.



Sebastian Strombach, Wolkenbügel – Berlin im Rausch, Berlin 2018, S. 44-45 ©

Topografie und Architektur

Beide Autoren zeigen eine Mischung aus Straßenszenen, die nicht unbedingt klar verortet werden können, und markanten Gebäuden, die nicht immer benannt werden, aber von Leser*innen mit guter Kenntnis der Berliner Architektur theoretisch identifiziert werden können. Vergleicht man die jeweils dargestellten Orte, findet man kaum Überschneidungen – obwohl beide Graphic Novels hauptsächlich in der Berliner Stadtmitte zwischen Tiergarten und Alexanderplatz sowie den davon nördlich gelegenen Teilen Kreuzbergs und Schönebergs verortet sind. Die räumliche Ausdehnung, die die Stadt 1920 mit dem Zusammenschluss zu Groß-Berlin erfuhr, spielt überhaupt keine Rolle.

Auch die Geschwindigkeit, mit der sich die Figuren fortbewegen, unterscheidet sich stark. In „Wolkenbügel“ ist der motorisierte Verkehr mit Bahnen und Autos allgegenwärtig und bestimmt die Schnelligkeit der Figuren. In „Berlin“ hingegen sind zwar all diese Verkehrsmittel auch sichtbar, das Tempo ist aber das der Fußgänger*innen. Lutes' Figuren erschließen sich die Stadt zum Großteil zu Fuß, flanierend, rennend oder marschierend, und Marthes erster, negativer Eindruck bei ihrer Ankunft ist das Verkehrschaos vor dem Potsdamer Bahnhof.[21]



Jason Lutes, „Berlin – Steinerne Stadt“, Hamburg 2003, S. 20 (Ausschnitt), hier Scan nach der englischen Ausgabe (Black Eye Productions, Drawn & Quarterly, Toronto u.a. 2000) ©

Lutes zeigt Berlin als alltäglichen Erfahrungsraum und Kulisse sozialer Prozesse. Der private Wohnraum fast aller Protagonist*innen wird mit dem öffentlichen, politisch aufgeladenen Raum kontrastiert. Gleichzeitig überschneiden sich beide Sphären immer wieder, indem auch der private Raum zum Schauplatz politischer Auseinandersetzungen wird, etwa wenn die in der Arbeiterbewegung engagierte Gudrun die „Rote Fahne“ zu Hause vor ihrem Mann verstecken muss. Strombach hingegen lässt private Szenen und Räume völlig außen vor. Bis auf Bahnhofshallen – typische Transiträume – sind kaum Innenräume zu sehen, und die Stadt wird in Form von Straßenzügen und einzelnen Fassaden abgebildet. Durch den ständigen Wechsel zwischen Protagonisten und Orten ist sein Berlin kein bewohnter, verschiedenartig angeeigneter Raum, sondern eher eine Metapher für urbane Raumerfahrung an sich – aus einer Außensicht. Dadurch wird Baumaterie in „Wolkenbügel“ zu etwas Dynamischem: Es werden Gebäude geplant, gebaut und zerstört, und häufig sind Kräne im Hintergrund zu sehen.

Bei Lutes hingegen erscheint der gebaute Raum wesentlich statischer. Dort werden zwar Ruinen und Zerfall, aber keine Baustellen gezeigt, und das Straßenbild erscheint versiegelt. Dazu passt der Titel der *Steinernen Stadt*, der das gebaute Berlin als harte, massive Struktur einleitet, und der auch bildlich aufgegriffen wird, indem Lutes häufig Backsteinwände und Kopfsteinpflaster detailliert zeichnet.^[22] Im Unterschied dazu visualisiert Strombach ganz verschiedene Materialien, die mit moderner Architektur assoziiert werden. Dies betrifft vor allem gusseiserne Brücken und Geländer sowie Glas – so zum Beispiel den „Glaspalast“, die im Zweiten Weltkrieg zerstörte Ausstellungshalle am Lehrter Bahnhof.^[23]

Wo Strombach steinerne Bauten zeichnet, wird ihre Massivität sogleich gebrochen: So öffnen sich die gemauerten Hochbahn-Aquädukte als Bögen zum Straßenraum, und immer wieder wird das Wohnhaus an der Bülowstraße abgebildet, das schon um die Jahrhundertwende für die Durchfahrt der Hochbahn durchtunnelt wurde.^[24] Strombach verbildlicht zudem architektonische Konzepte, indem er z.B. Erich Mendelsohn auftreten lässt, der mit „Dynamik!“, „Stahlbeton!“, „Transparenz!“ auf drei Panels seine Prinzipien ausruft.^[25]

Darüber hinaus präsentiert Strombach Berlin als architektonischen Visionsraum und stellt die Stadt selbst dabei als Ideengeberin für Entwürfe dar – auch solche, die teilweise eigentlich für andere Orte gedacht waren oder sogar dort realisiert wurden. Prominentes Beispiel dafür ist der titelgebende Wolkenbügel, ein Entwurf für ein 60 Meter hohes Haus mit vertikalem Ausleger, den El Lissitzky für die Moskauer Innenstadt plante.^[26] Lissitzky hielt sich tatsächlich wiederholt in Berlin auf, etwa zur im Comic erwähnten Großen Berliner Kunstausstellung 1923. Er entwarf den Wolkenbügel aber erst ein Jahr später im schweizerischen Locarno, das im Comic zwar in einem kleinen Exkurs mit einer Alpenhütte dargestellt wird – die Idee, so Strombach, sei ihm allerdings schon gekommen, als er aus einem Fenster am Berliner Bülowplatz geblickt habe.^[27]

Stadtgesellschaft und soziale Gruppen

In beiden Graphic Novels werden die Protagonisten Marthe und Cem vom Großstadtleben zunächst überfordert. Lutes kontrastiert die Perspektive der zugezogenen Kleinstädterin mit der des weltgewandten Berliners Kurt. Im Verlauf von „Berlin“ eignet Marthe sich die Stadt an und entwickelt eigene Gedanken über sie. In „Wolkenbügel“ bleibt Cem hingegen ständig in Bewegung und lernt einen Künstler nach dem anderen kennen, ohne dabei eigene Sichtweisen zu erlangen. So beschränken sich seine Begegnungen auf Personen der Berliner Stadtgesellschaft, während Marthe ein breites Spektrum an Menschen aus der Bevölkerung kennenlernt, das darüber hinaus noch durch die Perspektiven der anderen Protagonist*innen ergänzt wird.

Lutes' Figuren haben dabei alle individuell ausgearbeitete Geschichten und Eigenschaften, stehen aber zu einem gewissen Grad auch repräsentativ für bestimmte Gruppen oder Typen in der Bevölkerung, wie eben zum Beispiel die Fabrikarbeiterin Gudrun für die Arbeiterbewegung. Strombachs Protagonisten sind zwar eigentlich auch Repräsentanten größerer künstlerischer Strömungen, aber durch ihren hohen Bekanntheitsgrad fällt es schwer, sie nur als *pars pro toto* einer Bewegung zu betrachten, zumal ihre sozialen Hintergründe kaum besprochen werden und vielmehr das jeweilige als genial und einzigartig präsentierte Œuvre im Vordergrund steht, ohne in soziale Kontexte eingebettet zu werden.^[28] Auffällig an der im „Wolkenbügel“ limitierten Darstellung der Berliner Bevölkerung ist zudem, dass die Graphic Novel fast nur Männer zeigt und die wenigen Frauen meist sexualisiert dargestellt werden. Selbst an Fassaden von historistischen Gebäuden, deren Ornamentik Strombach überspitzt zeichnet, werden Schmuckfiguren teilweise zu nackten Frauenfiguren mit übergroßen Brüsten.^[29]

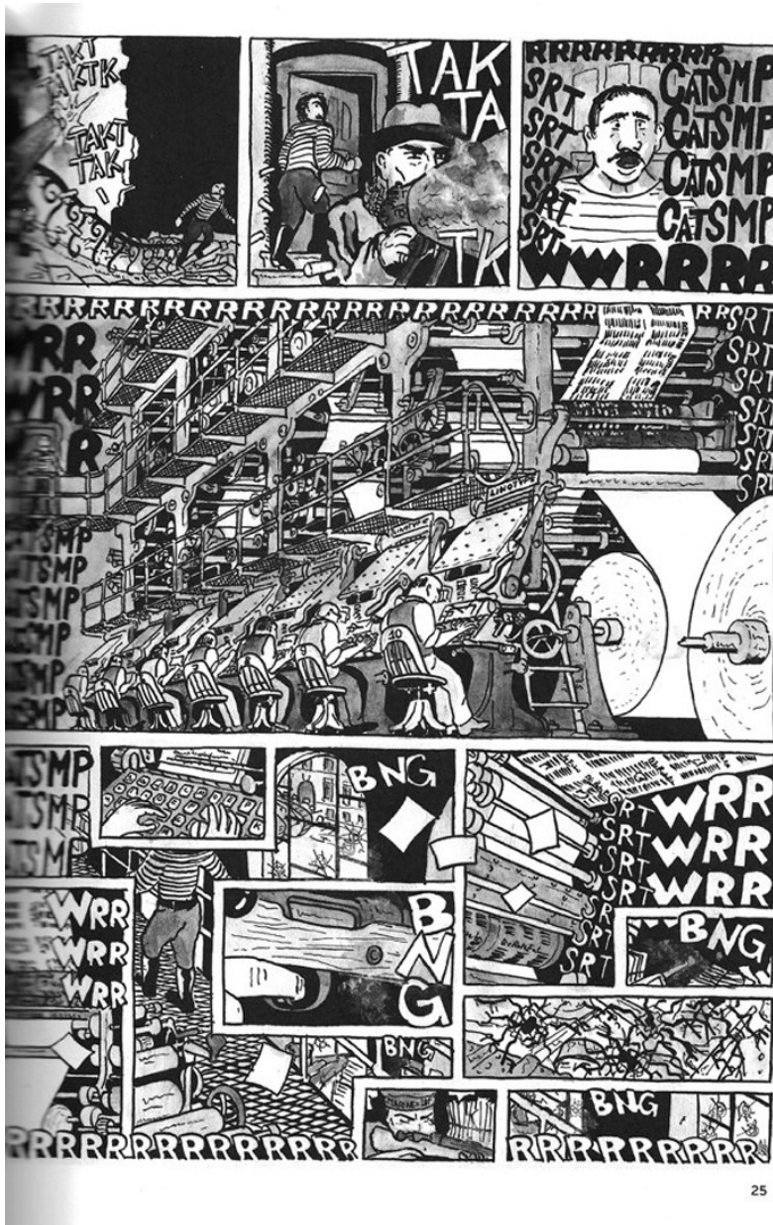
Vergleichsbeispiele Presselandschaft und Kunstszene

Ein Schnittpunkt beider Graphic Novels ist die Berliner Presselandschaft. Lutes zeigt z.B. seinen Protagonisten Kurt bei seiner Arbeit zu Hause im Bayerischen Viertel in Schöneberg. Der Journalist macht sich über die unübersichtliche Masse von konkurrierenden Wörtern und Ideen Gedanken und fragt sich, welche gesellschaftliche Wirkung sie erzielen mögen. Er vergleicht die Zeitungsproduktion metaphorisch mit den Steinen, aus denen Berlin gebaut wurde.^[30]



Jason Lutes „Berlin – Steinerte Stadt“, Hamburg 2003, S. 82, hier Scan nach der englischen Ausgabe (Black Eye Productions, Drawn & Quarterly, Toronto u.a. 2000) ©

Strombach konzentriert sich auf das „Zeitungsviertel“ in Mitte, besonders auf das Verlagsgebäude des „Berliner Tageblatts“ von Rudolf Mosse in der Schützenstraße. Seine Leitfigur Cem fällt aus einem Zeppelin in das Haus, in dem gerade zeitgleich die „Rote Fahne“ gedruckt wird und Kämpfe im Zuge des Spartakusaufstands stattfinden, durch die das Gebäude stark beschädigt wird.^[31] In diesen Szenen findet praktisch kein Dialog statt; es wird nur Cems sinnliche Erfahrung der auseinanderfallenden neo-barocken Architektur und der sich überlagernden Geräusche von Schusswaffen, Druckwalzen und der Arbeit der Setzer visualisiert, die kaum voneinander zu unterscheiden sind und deren Panels puzzleartig ineinandergreifen. Von den Kämpfer*innen und Journalist*innen wird niemand vorgestellt; es scheint, als diene diese Rahmenhandlung eher dazu, zu erklären, weshalb das Mosse-Haus in einem späteren Kapitel von Erich Mendelsohn im Stil der Neuen Sachlichkeit umgebaut wird, als dazu, Prozesse von Meinungsbildung und politischer Auseinandersetzung in der Weimarer Republik zu beleuchten.



Sebastian Strombach, Wolkenbügel – Berlin im Rausch, Berlin 2018, S. 25 (Ausschnitt) ©

In mancher Hinsicht sind diese beiden Ausschnitte symptomatisch für die Erzählweise beider Graphic Novels. Lutes' Kurt reflektiert die Stadt als „textliches Konstrukt“, in dem verschiedene Versionen von der Vergangenheit und der Gesellschaft ausgehandelt werden, und ermöglicht einen nuancierten Blick auf die meinungsbildende Funktion des Journalismus.[32] Strombach hingegen fokussiert das Bild der Zeitung als Stimmungsmacherin, indem Szenen aus der Produktion mit den Kampfhandlungen verwoben werden. Beide Themen bilden aber nicht das Hauptinteresse der Graphic Novel, sondern werden vielmehr dazu genutzt, Berlin als den chaotischen und unruhigen Nährboden für avantgardistische Kunst zu zeigen, als den Strombach die Stadt präsentiert.

Fazit

Kavaloski attestiert Berlin in literarischen, künstlerischen und teilweise auch wissenschaftlichen Auseinandersetzungen und Untersuchungen über die Weimarer Republik eine Hegemonial-Stellung, die sich aus dem Mythos der Stadt „as a major site of cultural resistance“ speise und immer weiter reproduziert werde.[33] Dazu leisten auch die beiden besprochenen Graphic Novels auf verschiedene Weise einen Beitrag. Denn trotz der sehr unterschiedlichen Blickwinkel auf Berlin und seine Geschichte, teilen Lutes' und Strombachs Berlin-Versionen einige Eigenschaften: Beide entwerfen das Bild einer

ausgesprochen heterogenen, konfliktbeladenen Metropole, deren Status als Hauptstadt und hauptsächlichster Austragungsort von politischen Auseinandersetzungen praktisch alle Bereiche des Stadtlebens und ganz besonders das kulturelle Leben durchwirkt.

Berlin erscheint als pulsierende bis chaotische Großstadt, die Menschen von außerhalb gleichermaßen anzieht, inspiriert und überfordert und dabei selbst zur Akteurin wird. Vor allem sind beide Berlins Orte der Freiheit, an dem diverse und neuartige Lebens- und Kunststile zwar von reaktionären Teilen der Gesellschaft bedroht werden, aber eben auch verwirklicht werden können – und Berlin ist dabei nicht nur der Ort der „kulturellen Resistenz“, sondern vielmehr auch der kulturellen Erneuerung, an dem unterschiedliche Geschichtsbilder und Zukunftsvisionen miteinander konkurrieren.

In beiden Werken kann Berlin, um die eingangs zitierte Beschreibung von Ahrens und Meteling aufzugreifen, als „atmosphärische und symbolische“ Protagonistin^[34] verstanden werden. Trotzdem werden ganz verschiedene Perspektiven auf die Stadt beleuchtet: Lutes zeigt Berlin als historisch plausible, sozial diverse Alltagswelt, während Strombach die Stadt als (männlich geprägten) Kunstraum fokussiert, der den geschichtlichen Möglichkeitsrahmen übersteigt. Am auffälligsten ist vielleicht der Unterschied, dass durch Strombachs Fokus auf die Raumerfahrung eher äußere, sich in der Architektur manifestierende Urbanisierungsprozesse aufgezeigt werden, während Lutes' Detailaufnahmen die Gedanken seiner Figuren und besonders bei Marthe eher den Prozess der „inneren Urbanisierung“, also der individuellen Anpassung an moderne großstädtische Lebens- und Mentalitätsformen widerspiegeln.^[35] Bei Lutes und Strombach steht sich somit das Berlin der 1920er Jahre als Stadt- bzw. als Raumerfahrung gegenüber.

Wie oben diskutiert, lässt sich Lutes' „Berlin“ eindeutig als Geschichtscomic bezeichnen, während „Wolkenbügel“ schwer einzuordnen ist. Dass Strombach dennoch viel häufiger Authentifizierungsstrategien nutzt, erscheint dabei paradox – und vielleicht auch etwas problematisch, da der Band historische Umstände nicht unbedingt wissenschaftlich korrekt vermittelt. Auf ganz unterschiedliche Weise nehmen beide Graphic Novels Erzähl- bzw. Gestaltungstechniken aus der Zeit auf, in der sie sich bewegen. Während Lutes' Werk in seinem narrativen Aufbau mit Walter Benjamins Konzept der „Montage“ korrespondiert, erinnert Strombachs Arbeit an dadaistische Montagetechniken. In beiden Graphic Novels führen diese multifokalen, fragmentarischen Strukturen dazu, dass Berlin als eine „montierte Stadt“, als eine urbane Montage aus Lebensstilen, Weltanschauungen und gebauten Zeitschichten erscheint.

Interessant ist, dass Strombach die Montage auch grafisch gezielt einsetzt, um eine zerrissene und rauschhafte Raumerfahrung zu visualisieren, die das historisch Denkbare übersteigt. Hier sei an die eingangs vorgestellte These zu den Comics im ersten Viertel des 20. Jahrhunderts erinnert: „[They] mirror different aspects of modern life, but also adopt its formal aesthetics and cultural prerequisites.“^[36] Sie trifft als *Technik* also durchaus auch auf zeitgenössische Werke zu: Aus „modern“ wird dabei „historical“. Bisher vorliegende Definitionen von Geschichtscomics schließen diese Aneignung von distinktiven historischen bzw. historisierenden Stilmerkmalen und Techniken auf textlicher wie bildlicher Ebene kaum ein. Dies wäre aber ein fruchtbarer Aspekt, der in der wissenschaftlichen Theoretisierung von Geschichtscomics weiter ausgeführt werden könnte.

[1] Lars von Törne, Die Comic-Hauptstadt. Mit Spider-Man und Donald Duck durch Berlin, in: Der Tagesspiegel, 20.04.2012, online unter <https://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/die-comic-hauptstadt-mit-spider-man-und-donald-duck-durch-berlin/6537892.html> [19.01.2021].

[2] Da beide Beispiele von den Verlagen als „Graphic Novels“ beworben werden, soll dieser Begriff im Folgenden auch verwendet werden, ohne damit eine klare Abgrenzung zum „Comic“-Begriff vornehmen zu wollen. Als „Graphic Novels“ werden oft längere Werke bezeichnet, die in Buchform erscheinen; eine trennscharfe wissenschaftliche Definition gibt es aber nicht. Vgl. Bernd Dolle-Weinkauff, Was ist ein „Geschichtscomic“? Über historisches Erzählen in Comic, Manga, Graphic Novel, in: ebd., S. 29-46, hier S. 13, online unter <https://www.comparativ.net/v2/article/view/787/690> [19.01.2021].
Nachfolgende Überlegungen zu den Eigenschaften von „Geschichtscomics“ schließen „Graphic Novels“ mit ein und verwenden Comics als einen Überbegriff für diverse Formen von Bild-Text-Geschichten.

[3] In den USA wurde „Berlin“ ab 1998 in 22 Heften veröffentlicht (Black Eye Productions, Drawn & Quarterly), die der Carlsen-Verlag in drei Bände aufteilte. Im Folgenden soll nur

der erste Band „Steinerne Stadt“ besprochen werden.

[4] Jörn Ahrens/Arno Meteling, Introduction, in: dies. (Hg.), *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*, New York 2010, S. 1-17, hier S. 4.

[5] Ebd., S. 4.

[6] Ebd., S. 6.

[7] Sebastian Strombach, *Wolkenbügel – Berlin im Rausch*, Berlin 2018, Coverrückseite.

[8] Der Begriff des Geschichtscomics ist in der Forschung weit gefasst und umschließt alle Comics, die in der Vergangenheit angesiedelt sind – auch wenn historische und fiktionale Elemente vermischt werden. Zu dieser Problematik s. Sylvia Kesper-Biermann/Bettina Severin-Barboutie, *Verflochtene Vergangenheiten: Geschichtscomics in Europa, Asien und Amerika. Perspektiven auf ein Forschungsfeld*, in: dies. (Hg.), *Verflochtene Vergangenheiten: Geschichtscomics in Europa, Asien und Amerika*, *Comparativ* 24 (2014), H. 3, S. 7-28, hier S. 17f. online unter <https://www.comparativ.net/v2/article/view/786/689> [19.01.2021], und Dolle-Weinkauff, *Was ist ein „Geschichtscomic“?*, S. 34f.

[9] Vgl. Anthony Enns, *The City as Archive in Jason Lute's Berlin*, in: Ahrens/Meteling (Hg.), *Comics and the City*, S. 45-62, hier S. 47f. Enns bezieht sich dabei praktisch auf Benjamins Gesamtwerk und arbeitet seine Sichtweisen auf Stadtanalyse und Geschichtsschreibung heraus. Er klammert jedoch teilweise die Verortung Benjamins im Diskurs um die Montage als künstlerische und literarische Form aus.

[10] Alle folgenden Angaben beziehen sich auf die deutsche Ausgabe von 2003 – in der englischsprachigen Gesamtausgabe von 2018 gibt es einen Anhang mit „References & Inspirations“, eine Liste von fiktionalen und historischen Figuren sowie Anmerkungen zu zitierten Liedtexten und dem § 175 des deutschen Strafgesetzbuches. Dieser Anhang scheint nachträglich für die Gesamtausgabe angelegt worden zu sein und wird daher auch in der bisherigen Forschung nicht beachtet.

[11] Dolle-Weinkauff, *Was ist ein „Geschichtscomic“?*, S. 38.

[12] Strombach, *Wolkenbügel*, S. 23 und S. 55f.

[13] Für einen Überblick dazu s. Hanno Möbius, *Montage und Collage. Literatur, bildende Künste, Film, Fotografie, Musik, Theater bis 1933*, München 2000.

[14] Joshua Kavaloski, *The Weimar Republic Redux. Multiperspectival History in Jason Lutes' Berlin City of Stones*, in: Lan Dong (Hg.), *Teaching Comics and Graphic Narratives. Essays on Theory, Strategy and Practice*, Jefferson, NC 2012, S. 145-160, hier S. 146.

[15] Strombach, *Wolkenbügel*, S. 3. Eine trennscharfe Unterscheidung zwischen den Begriffen Collage und Montage gibt es nicht – abgesehen von dem Wortursprung, demzufolge Collagen nur Klebearbeiten wären. Vgl. Möbius, *Montage und Collage*, S. 15f.

[16] Anja Seifert, *Körper, Maschine, Tod. Zur symbolischen Artikulation in Kunst und Jugendkultur des 20. Jahrhunderts*, Wiesbaden 2004, S. 138.

[17] Vgl. Möbius, *Montage und Collage*, S. 27f.; Viktor Žmegač, *Montage/Collage*, in: ders./Dieter Borchmeyer (Hg.), *Moderne Literatur in Grundbegriffen*, Tübingen 1994, S. 286-291.

[18] Strombach, *Wolkenbügel*, s. u.a. Cover und S. 65.

[19] Vgl. Burckhard Ihme, *Montage im Comic*. Tagungsbeitrag, o.D., http://www.comicforschung.de/tagungen/06nov/06nov_ihme.pdf [19.01.2021].

[20] Martino Stierli, *Montage and the Metropolis. Architecture, Modernity and the Representation of Space*, New Haven/London 2018, S. 14. – Erinnerung sei an dieser Stelle neben bildenden Künstler*innen natürlich auch an Schriftsteller*innen wie Alfred Döblin oder John Dos Passos, die Großstadterfahrungen zu literarischen Montagen verarbeiteten.

[21] Lutes, *Berlin*, S. 20f. Die Metapher des „steinernen“ Berlins ist allerdings keineswegs neu, sondern findet sich z.B. bereits in Werner Hegememans gleichnamiger Schrift zur Berliner Baugeschichte und Kritik an den Mietskasernen von 1930.

[22] Ebd., s. u.a. S. 93, 165f.

[23] Strombach, *Wolkenbügel*, S. 48, s. auch die Zeichnungsfragmente auf den Deckblättern der Kapitel.

[24] Beispiele u.a. Strombach, *Wolkenbügel*, S. 52 und Cover. Der U-Bahnhof Bülowstraße wurde 1902 eingeweiht, und die Durchfahrt durch ein Wohnhaus, das sog. Tunnelhaus, wurde zur Berliner Attraktion. Vgl. Gustav Kemmann, *Zur Eröffnung der elektrischen Hoch- und Untergrundbahn in Berlin*, Berlin 1902, S. 25.

- [25] Strombach, Wolkenbügel, S. 43.
- [26] Vgl. Henrik Puts, El Lissitzky (1890-1941) his Life and Work, in: El Lissitzky, 1890-1941. Architect, Painter, Photographer, Typographer. Ausstellungskatalog, Eindhoven 1990, S. 14-26.
- [27] Ebd. sowie Strombach, Wolkenbügel, S. 60f. und S. 70.
- [28] So heißt es etwa: „Mendelsohn war DER Architektur-Shootingstar der 1920er.“, Strombach, Wolkenbügel, S. 5.
- [29] Ebd., z.B. S. 26 und 33.
- [30] Ebd., S. 82-84.
- [31] Vgl. Elisabeth Kraus, Die Familie Mosse. Deutsch-jüdisches Bürgertum im 19. und 20. Jahrhundert, München 1999, S. 175.
- [32] Hier liegt laut Enns eine weitere Parallele zu Benjamins Blick auf die Stadt als ein Nebeneinander konkurrierender Geschichtsbilder: Enns, The City as Archive, S. 57.
- [33] Vgl. Joshua Kavaloski, The Haarmann Case: Remapping the Weimar Republic, in: The German Quarterly 88 (2015), H. 2, S. 219-241, hier S. 222f.
- [34] Ahrens/Meteling, Introduction, S. 4.
- [35] Zu dem u.a. von Georg Simmel geprägten Begriff s. z.B. Gottfried Korff, Mentalität und Kommunikation in der Großstadt. Berliner Notizen zur „inneren“ Urbanisierung, in: Theodor Kohlmann/Hermann Bausinger (Hg.), Großstadt. Aspekte empirischer Kulturforschung, Berlin 1985, S. 343-361.
- [36] Ahrens/Meteling, Introduction, S. 4.

Zitation

Nora Kaschuba, Die montierte Stadt. Das Berlin der Weimarer Republik in zwei Graphic Novels der 2000er Jahre, in: Visual History, 02.02.2021, <https://visual-history.de/2021/02/die-montierte-stadt/>
 DOI: <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-2116>
 Link zur [PDF-Datei](#)

Nutzungsbedingungen für diesen Artikel

Dieser Text wird veröffentlicht unter der Lizenz [Creative Commons by-sa 3.0](#). Eine Nutzung ist auch für kommerzielle Zwecke in Auszügen oder abgeänderter Form unter Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle zulässig. Im Artikel enthaltene Abbildungen und andere Materialien werden von dieser Lizenz nicht erfasst. Detaillierte Angaben zu dieser Lizenz finden Sie unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de>.