

te – mit revisionistischen Tendenzen auseinandersetzen musste.³⁹ Der dominante ›realistische Zuschnitt‹ der Werke wird zum bewussten Programm einer Fiktion, die für eine demokratisch legitimierte Anerkennung der Opfer sowie die Verurteilung der Täter schreibt, die per Recht und Gesetz nicht stattgefunden hat. Zudem prangert sie den Mangel an einer von der Demokratie als Leitinstanz angesehenen ›formellen Wahrheit‹ an, indem sie eigene ›Wahrheiten‹ und Gegendiskurse zum offiziellen Gedächtnis entwirft. Im Kontext dessen wurde das Aushandeln erinnerungskultureller Grundfesten zum Kampf um die Deutungshoheit über die Vergangenheit, in dem der *bipartidismo* beziehungsweise *dualismo ideológico* und die jeweiligen Selbstverständnisse der sich gegenüberstehenden Interessengruppen zunächst weiter gefestigt wurden.

Aufgrund der historischen Bedingungen, denen die Erinnerungspolitik unterworfen waren, ist es nicht verwunderlich, dass sich nach dem Ende der Diktatur vor allem diejenigen und ihre Erzählungen Stimme und Gehör verschafft haben, deren Geschichte(n) bis dahin vom offiziellen Diskurs unterdrückt wurden.⁴⁰ Der Erinnerungs-Boom der 1990er steht nicht nur in einer realistischen, sondern in einer dezidiert links-demokratischen und antifaschistischen Tradition. Diese prangert nicht nur die Gräueltaten von Bürgerkrieg und Diktatur an, sondern stellt auch die vermeintliche Exemplarität der *transición* in Frage. In dieser wurde ohne klaren Bruch mit der Vergangenheit eine Versöhnung proklamiert, die die asymmetrische Ausgangssituation zwischen den ehemals *vencedores* und *vencidos* negierte. Indem die Schwerpunktsetzung auf eine moralische Aufwertung der *vencidos* abzielt, haben die Texte maßgeblich zur Ausprägung einer spezifischen ›Kultur der Verlierer‹ beigetragen: »Se recrea una cultura de la derrota y una identidad homogeneizadora basada en la superioridad moral del vencido.«⁴¹ Darin liegt eine Re-Definition seitens politischer und intellektueller Bewegungen, die auf die moralische Größe und Identität der Verlierer abzielt, um ein Gegengewicht zu den in der Diktatur implementierten und nach ihrem Ende perpetuierten Denk- und

39 Die der Erinnerung an den Bürgerkrieg durch den Franquismus in unterschiedlichen Phasen übergestülpten Legitimationsdiskurse blieben zunächst im öffentlich-rechtlichen Raum unangetastet, so dass sich im öffentlichen Raum nach dem Ende der Diktatur die Angst vor einem »libre vuelo de la memoria« ausgebreitet hatte, auf den man mit dem *pacto de silencio* reagierte: »Podríamos decir que la España de la Transición es ejemplo de un espacio invadido por el miedo al miedo, a la angustia, que surgiría si se hubiera dado libre vuelo a la memoria que supuso la Guerra Civil« (Juana Gamero de Coca: *La mirada monstruosa de la memoria*, Ediciones Libertarias, Madrid 2009, 26.). Diese historische Klammer, in die die Beschäftigung mit der Vergangenheit eingefasst war, führte dazu, dass eine Annäherung an die Thematik und somit auch die Erinnerung relativ unmittelbar der Fiktion zufiel.

40 Cf. Odette Martínez-Maler: »De la Chape de plomb à la ›fièvre mémorielle‹: La transmission de la mémoire antifranquiste«, in: Bourderon, Roger (Hg.): *La guerre d'Espagne. L'histoire, les lendemains, la mémoire*, Tallandier, Paris 2007, 325-332, 325.

41 Aróstegui: op.cit., 69.

Diskursmuster zu etablieren. Aus dieser moralischen Position heraus haben sich die meisten fiktionalen Werke nach außen hin diesem Diskurs der Verlierer verschrieben. Das bedeutet jedoch nicht, dass der Bruch mit dem Gedankengut des Franquismus und der ideologischen Doktrin immer gelingt. David Becerra Mayor zeigt in seiner Studie beispielsweise auf, wie neben den bewusst revisionistischen Texten auch solche, die sich in den Diskurs der Verlierer einschreiben, franquistische Diskurs- und Denkmuster (unbewusst) perpetuieren.⁴² Ebenfalls problematisch sind Stilisierungen und Romantisierungen der Gegenseite, also »mythicized and monumentalized depictions of the Spanish Second Republic«.⁴³ Auch sie werden in den Fiktionen verbreitet – »[...] in an attempt to gain the cultural war over the legacy of the dictatorship.«⁴⁴

Die Werke im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen reagieren mehrheitlich auf diese konfliktgeladene, zersplitterte und polarisierende Konstellation im öffentlichen Raum mit Tendenzen der Konsensfindung. Um den teils widersprüchlichen Zielen und Ansprüchen, die in diesem Zusammenhang an sie gestellt werden, gerecht zu werden, greifen der Studie von Claudia Jünke zufolge »die meisten der seit den 1990er Jahren entstandenen, erfolgreichen und am stärksten rezipierten Bürgerkriegsfiktionen bei der Darstellung von Geschichte in unterschiedlichem Maße auf Mythisierungsverfahren zurück [...]«.⁴⁵ Diese werden verstanden als »ein Modus der Vergangenheitsaneignung [...], der auf [...] Komplexitätsreduktion und Bedeutsamkeitssteigerung basiert und der eine Enthistorisierung des präsentierten historischen Geschehens bewirkt.«⁴⁶ Die Enthistorisierung gehe zudem mit einer »despolitización, [...] y descontextualización del acontecimiento histórico [...]«⁴⁷ einher. Dies erlaube es, den Bürgerkrieg in der Retrospektive vielmehr als kulturelle Gemeinsamkeit eines Kollektivs zu betrachten, als ihn in ideologisch-politischer Hinsicht zu bewerten.⁴⁸

Becerra kommentiert diese Entwicklung in seiner Studie kritisch: »El pasado, en la novela española actual, no es más que una construcción nostálgica de un tiempo que ya no nos pertenece.«⁴⁹ Diese Form der ›Abspaltung‹ der Vergangenheit von der Gegenwart durch Verfahren der Mythisierung und Schematisierung trägt Becerra zufolge zur »desactivación política« des Rezipienten bei und »impide al lector reconocerse en su pasado, experimentar la Historia de forma activa, al concebir el

42 Becerra Mayor: op.cit.

43 Pacheco Bejerano: op.cit., 18.

44 Ibid.

45 Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 347.

46 Ibid.

47 Claudia Jünke: »Pasarán años y olvidaremos todo – La Guerra Civil Española como lugar de memoria en la novela y el cine actuales en España«, in: Winter (Hg.), loc.cit., 101-129, 105.

48 Cf. Ibid., 126.

49 Becerra Mayor: op.cit., 367.

pasado como algo que le es ajeno.«⁵⁰ Gemäß dieser Argumentation geht es in der Mehrheit der Texte, die aus dem Bürgerkriegs-Thema als ›moda literaria‹ resultieren, darum, die Gegenwart als konfliktfrei und konsensfähig zu präsentieren, was den außerliterarischen Diskursen diametral entgegenläuft.⁵¹

Auch Ana Luengo verweist auf diese Form der Geschichtskonstruktion in den Bürgerkriegsfiktionen, die sich zwischen Konstruktion und Dekonstruktion von Mythen, faktischer Annäherung an die Vergangenheit und Idealisierung bewegt:⁵²

Se demuestra, por una parte, que siguen transmitiéndose mitos explotados por el Franquismo [...] así como lugares comunes de la Transición [...] por otra parte, el análisis señala cómo muchas novelas prefieren lo contemplativo y la idealización de una época que da mucho de sí literariamente, al replantamiento crítico y político con el fin de desentrañar y replantar lo que sucedió.⁵³

In ihrer Untersuchung betont Luengo auch den generationsbedingten Aspekt und den Überlieferungscharakter, der den Verhandlungsstrategien eingeschrieben ist. Gebunden an normative Wertungen vermittelt er immer auch die »tradierten Gebote und Verbote des erinnernden Umgangs mit Geschichte«. ⁵⁴ Die Verhandlungsstrategien selbst »coopera[n] en la transmisión de los recuerdos en la esfera de lo público, [...] [y] tiene[n] una influencia en la construcción de la memoria cultural.«⁵⁵ In seiner Studie »Dibujando la Guerra Civil« bestätigt Michel Matly den generationellen Aspekt auch für die Comic-Produktion. Und in den veränderten Darstellungsformen der korpuskonstituierenden Werke kommt er auf radikale Weise zum Ausdruck.⁵⁶

Aufgrund der Tatsache, dass die meisten seit den 1990er Jahren entstandenen Texte aus einer republikanischen Tradition schreiben, ist der Diskurs über die ›Republikaner‹⁵⁷ größtenteils von einem »carácter idealista-utópico« gekennzeichnet, so dass die Beteiligten zu Verteidigern von Freiheit, Gleichheit und Solidarität stilisiert werden.⁵⁸ Die ›Nationalisten‹ dagegen werden zumeist jeglicher Individua-

50 Ibid., 36.

51 Cf. Ibid., 366.

52 Cf. Ana Luengo: *La encrucijada de la memoria*, Ed. Tranvía – Verlag Walter Frey, Berlin 2004, 257.

53 Ibid., 273.

54 Schneider: op.cit., 35.

55 Luengo: *La encrucijada de la memoria*, loc.cit., 273.

56 Cf. Matly: op.cit., 121-122.

57 In der gesamten Studie nutze ich die gängigen Zuschreibungen ›Nationalisten‹ und ›Republikaner‹, um die beiden politischen und ideologischen Lager zu kennzeichnen, wenngleich mir bewusst ist, dass diese Zuschreibungen Vereinfachungen sind und das Selbstverständnis der rechten Gruppierung als ›Nationalisten‹ die linke Gruppierung, in der nicht alle republikanisch gesinnt sind, aus dem Nationendiskurs ausschließt.

58 Natürlich lassen sich auch hier Ausnahmen anführen, die dieser Art der Repräsentation entgegenarbeiten. So z.B. *Pa nègre* (Villaronga 2010), der in der Kritik vor allem aufgrund seiner

lisierung beraubt und als »grupo anónimo de enemigos« dargestellt.⁵⁹ Wie Jünke zeigt Luengo auf, dass die Protagonisten im Zuge der Enthistorisierung und Entpolitisierung idealisiert und in ihrer Rolle als Held und Opfer zur moralischen Stimme werden, die an die »kollektive Verantwortung« appelliert.⁶⁰ Auch im Kino über den Bürgerkrieg und seine Nachwehen dominiert weiterhin eine vereinfachende Sicht auf die Polemik um den Bürgerkrieg, die »gut« und »böse« auch in der Figurenästhetik moralisch gegenüberstellt – »[e]ste planteamiento narrativo suele ser acompañado de una puesta en escena académica y un diseño de la producción meticuloso en los datalles, recreando el pasado con todo de los *heritage films*.«⁶¹

Für Jünke gehen die Verfahren der Mythisierung und der narrativen Schematisierung auch mit dem Ziel einher, einer breiteren Leserschaft Zugang zur Thematik zu gewähren und damit eine Möglichkeit, sich dem Thema überhaupt anzunähern. Es werde dadurch auch möglich, vor dem Hintergrund des Bürgerkriegs generelle Themen wie Fragen über »gut und böse«, »Opfer und Täter« oder »Schuld und Unschuld« beziehungsweise das »Abbüßen von Schuld«, zu verhandeln.⁶² Außerdem erweise sich die »enthistorisierende und mythisierende Aneignung des Spanischen Bürgerkriegs [...] als Bedingung dafür, dass dieser im aktuellen Roman und Spielfilm als Kristallisationspunkt eines nationalen Kollektivgedächtnisses fungieren kann [...]«. ⁶³ In der Fiktion wird dem Ereignis so der Status eines »konsensuellen nationalen Erinnerungsortes« zugeschrieben.⁶⁴

Im Hinblick auf die in dieser Arbeit untersuchten Werke, die einen Bruch mit den realistischen Schreib- und Erzählweisen vollziehen, erscheint es relevant, die Veränderung von Stilen und die Entstehung und damit Konkurrenz von Subformen näher in den Blick zu nehmen. Aufgrund sich verändernder Kontextfaktoren entsteht das Bedürfnis nach alternativen Ausdrucks- und Erzählformen, die verdeutlichen, dass die ästhetische Kommunikation immer auch die soziopolitischen Diskurse flankiert und nach Möglichkeiten sucht, Umbrüche sozialer Art zu verarbeiten.

Abweichung von gängigen Darstellungen positiv hervorgehoben wurde; dem Film wurde allerdings gleichzeitig sein realistischer Charakter, der »ohne Effekthascherei oder Rohheit« (*La Vanguardia*, 15.10.2010) auskomme, bestätigt; für eine detaillierte Diskussion, cf. u.a. Rothauge: op.cit.

59 Cf. Jünke: »Pasarán años y olvidaremos todo«, loc.cit., 105.

60 Cf. Luengo: *La encrucijada de la memoria*, loc.cit., 268.

61 Cf. Vicente J. Benet: *El cine español*, Paidós, Barcelona 2014, 412.

62 Cf. Jünke: »Pasarán años y olvidaremos todo«, loc.cit., 104ssq.

63 Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 350.

64 Cf. *Ibid.*, 352.

2.2 Generationenbedingte Veränderungen und Modifikationen im diskursiven Cluster der Bürgerkriegsfiktionen

Die Rückkehr zu realistischen Schreib- und Erzählweisen mit Beginn der Fiktionalisierung des Spanischen Bürgerkriegs nach dem Ende der Diktatur ist symptomatisch für die Fiktionalisierung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität. Der Einfluss des Paradigmas, innerhalb dessen die realistischen Schreib- und Erzählweisen als Kompensation der ›Angst vor der Fiktion‹ gelten können, zeugt von der soziopolitischen Relevanz des Bürgerkriegs und seinen kulturellen Bedingungen.

Der Bürgerkrieg zirkuliert als Erzählung, die von jeder Generation neu geschrieben werden muss. Denn die der Thematik eingeschriebene traumatische Dimension und die perpetuierte Problemkonstellation, die die Erinnerung an das historische Ereignis beinhaltet, führen zu einem beständigen ›working through‹ (La Capra), das mit diversen Umbrüchen innerhalb der Gesellschaft verbunden ist. Dies kommt in den fiktionalen Werken im Sinne eines Für- und Wider-Schreibens zum Ausdruck, das sich in veränderten Schwerpunktsetzungen zeigt:

En un primer momento, entre la muerte del dictador y 1982, una parte considerable de novelas está marcada por el traumatismo. Hasta mediados de los noventa, este paradigma se ve reemplazado cada vez más por la estetización y desrealización metaficcional de la Historia, mientras que los últimos dos lustros están bajo el signo de una política estética de la reconciliación que interioriza – a veces irónicamente – el escepticismo historiográfico de los años ochenta. Con el progresivo desligamiento de las generaciones respecto a la época totalitaria se transforma la actitud frente al pasado, su interés para el presente y el futuro.⁶⁵

Die von Ulrich Winter skizzierten Verhandlungstendenzen koinzidieren mit den Phasen des Umgangs mit der traumatischen Erinnerung im öffentlichen Raum:⁶⁶ Der Fokus auf den traumatischen Charakter des Ereignisses vermeidet in der Phase der »política del olvido« (Espinosa) eine obsessive Rehistorisierung durch einen »retroceso en la postura política«⁶⁷ zugunsten einer Annäherung an kollektive Affekte. Der steigende Gebrauch von Metafiktion hingegen fällt mit dem insgesamt wachsenden Interesse an Erinnerungs- und Gedächtnisprozessen des *memory boom* der 1980er Jahre zusammen. Dieser mündet in Spanien in eine Phase des »resurgimiento de la memoria«, die in den späten 1990er Jahren ihren Anfang hat und in der

65 Ulrich Winter: »Introducción«, in: ders. (Hg.), loc.cit., 9-19, 10.

66 Cf. García Martínez: op.cit., 315q.

67 Bertrand de Muñoz, Maryse: »La guerra civil de 1936-1939 en la novela española del último decenio del siglo XX«, in: Sevilla Arroyo, Florencio/Alvar, Carlos (Hg.): *Actas del XIII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Editorial Castalia, Madrid 2000, 495-503, 495.

sich deutlich die Notwendigkeit zeigt, feststehende Muster der ästhetischen Revision der Vergangenheit zu hinterfragen.⁶⁸ Die Verhandlung historischer Ereignisse im Rahmen von Metafiktion wird zu einem entscheidenden Merkmal der Textorganisation, wodurch zunehmend das Verhältnis von Erinnerung und Geschichte sowie die Relativität dieser Kategorien thematisiert werden.⁶⁹ Es kommt die Frage auf (z.B. im neueren historischen Roman, der Gattungsprototypen zunehmend parodiert), ob man »überhaupt der historischen Wahrheit habhaft werden kann«.⁷⁰

Mitbestimmend für derartige Veränderungen sind Generationenwechsel: Waren es zunächst die Zeitzeugen – Autoren, die den Bürgerkrieg selbst miterlebt haben – die sich in den »novelas del yo« als Überlebende dargestellt und ihre subjektive Sicht auf die Vergangenheit erzählt haben, widmen sich die jüngeren Autoren der 1990er zunehmend dem Bürgerkrieg als einer Erzählung »contada por sus padres y abuelos«.⁷¹ In diesen Erzählungen wird die Notwendigkeit des Erinnerns (auch zugunsten der Geschichte eines anderen) betont, was dazu führt, dass sich die Autoren von der »desmemoria« abwenden, die in der ersten Phase nach dem Ende der Diktatur und während der Phase der »suspensión de la memoria« – ausgelöst durch den gescheiterten Putschversuch von 1981 – vorherrschte. Entscheidend scheint hierbei zu sein, dass sich die jüngere Generation von einer politisch bedingten Vorsicht und Umsicht frei macht: »[...] las nuevas generaciones ya no ven la necesidad de esta cautela, que interpretan ya directamente como nacida del temor.«⁷² Dennoch bleibt der dominante Charakter der Fiktionen an eine realistische Schreib- und Erzählweise gebunden, die als bestmögliche Ausdrucksform des »afán ético« gilt,⁷³ dem sich die Werke überwiegend verschrieben haben.

In der Überwindung dieser Vorsicht und der damit verbundenen veränderten Verhandlungsformen in der Fiktion, verweisen die Werke auch auf einen kulturellen Wandel, in dessen Zentrum die Auseinandersetzung mit dem historischen Ereignis als »posmemoria o memoria prestada«⁷⁴ steht. Es zeigen sich starke Tendenzen zu einer »literatura referencial«,⁷⁵ in der die Grenzen zwischen dokumentarischem und fiktionalem Diskurs zunehmend verwischen und Ent- und Re-Historisierungsprozesse in dialogischem Verhältnis zueinander finden.

68 Cf. Winter: »Introducción«, loc.cit., 10.

69 Cf. u.a. Winter: *Lugares de memoria de la*, loc.cit.

70 Hans-Jörg Neuschäfer (Hg.): *Spanische Literaturgeschichte*, Metzler, Stuttgart/Weimar 2011, 421.

71 Bertrand de Muñoz, Maryse: op.cit., 498.

72 Faber: op.cit., 104.

73 Cf. Ibid., 108.

74 Cf. Antonio Gómez López-Quiñones: »La misma guerra para un nuevo siglo: Textos y contextos de la novela sobre la Guerra Civil«, in: Álvarez-Blanco, Palmar (Hg.): *Contornos de la narrativa española actual*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M. 2010, 111-119, 114.

75 Santamaria Colmenero: op.cit., 3.

Testigo e historiador vuelven a ser protagonistas pero de modo diferente a como lo eran en las obras literarias de la etapa anterior: en estas novelas se reivindica la función del historiador (su deber de investigar y dar a conocer lo ocurrido) y se apela a la obligación moral de escuchar a unos testigos que están desapareciendo, como antídoto frente al olvido que ha supuesto la Transición.⁷⁶

Anders als in vorangegangenen Bestrebungen, in denen der Protagonismus von Zeitzeugen oder Historikern vielmehr der Festigung der Geschlossenheit der Darstellung der historischen Ereignisse diene, ist er in den neueren Werken Ausdrucksmittel, um die Fragmentierung der Vergangenheit in der Gegenwart vorzuführen. So wird der Wahrheitsgehalt konkurrierender Diskurse über das historische Ereignis auf den Prüfstand gestellt. Entscheidend ist hierbei das offensichtlich zugrundeliegende Verständnis von Wahrheit, das im Gegensatz zum historiografischen Verständnis zuallererst »una experiencia vivida, no por subjetiva menos legítima o auténtica« ist. In ihrer Darstellung in der Fiktion wird »Wahrheit« sowohl als »correspondencia con la realidad« als auch als »adecuación de la narración a una realidad que existe independientemente y más allá de los sujetos« verstanden.⁷⁷ Letzteres kommt nachdrücklich im nostalgischen Kolorit zum Ausdruck, das wiederholte Verwendung findet und eine »búsqueda del tiempo perdido« suggeriert.⁷⁸

Was die filmische Verhandlung des Themas anbelangt, gibt es in der ersten Phase der *transición* kaum Interesse oder Versuche, das Thema im Kino zu behandeln. Erst nach 1986, mit dem 50. Jahrestag des Kriegsausbruchs (und der politischen Teillöschung durch die Sozialdemokraten, die 1982 an die Regierung kommen), gibt es in der cineastischen Produktion neue Impulse.⁷⁹ Die mediale Verschränkung, die Christian von Tschilschke als typisch für die ästhetische Revision des Bürgerkriegs ansieht⁸⁰ und die die Beschreibung der Gesamtheit der Produktionen an Bürgerkriegsfiktionen als Cluster notwendig macht, entsteht auch erst mit der steigenden Popularisierung des Themas in den 1990ern und der zu dieser Zeit stetig wachsenden Rolle audiovisueller Medienprodukte im Umfeld von Erinnerungskulturen.⁸¹

Mit einer wachsenden Produktion und damit dem Angebot an heterogenen Medienprodukten »la forma de contar el conflicto se ha diversificado y enriquecido continuamente.«⁸² Diese Vielfalt trägt die Hypothese der Arbeit, dass der Bürgerkrieg als Erzählanlass, ebenso wie andere historische Ereignisse traumatischer

76 Ibid.

77 Ibid.

78 Bertrand de Muñoz, Maryse: op.cit., 498.

79 Cf. Bernandez Rodal: op.cit., 62.

80 Cf. Christian von Tschilschke: »Zusammenwirken und Konkurrenz der Medien in der Erinnerung an den spanischen Bürgerkrieg: *Soldados de Salamina* als Roman und Film«, in: Bandau, Anja (Hg.): *Literaturen des Bürgerkriegs*, Trafo, Berlin 2008, 269-285, 269.

81 Gómez López-Quiñones: *La guerra persistente*, loc.cit., 11.

82 Bernandez Rodal: op.cit., 62.

Qualität, über eine große Produktivkraft verfügt, die in einer Heterogenität an Produktionen mündet, die unterschiedlichste Bedürfnisse befriedigen:

La Guerra Civil ha sido siempre una ocasión para hablar de sufrimientos personales, de frustraciones sociales y algunas veces un lugar para el típico humor negro español que se regodea en el auto-reconocimiento (*La vaquilla*, de Luis G. Berlanga, 1985) o incluso se ha abierto la fantasía y el terror con películas como *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.⁸³

Im Zuge des Generationenwechsels hin zur Generation der Enkel beobachtet von Tschiltschke Modifikationen und Veränderungen und konstatiert, dass sich die neue Generation

[...] versöhnungsbereit [zeigt], [sie] scheut sich aber auch nicht, offen Defizite der Vergangenheitsbewältigung einzuklagen. Auch besitzt sie ein scharfes Bewusstsein für die Fiktionalität und mediale Konstruiertheit der Geschichte, dem auf der anderen Seite ein gesteigertes Informations-, Dokumentations- und Authentizitätsbedürfnis entspricht.⁸⁴

Das Bewusstsein für die mediale Konstruiertheit von Geschichte und für die fortschreitende Mediatisierung des Ereignisses sowie für seine Diskursgeschichte schlägt sich auch in den Erzählverfahren nieder und zeigt, dass die phasenweise Veränderung der Darstellungsmodi eng mit der Geschichte der Mediatisierung des historischen Ereignisses verbunden ist. Eine gesteigerte Sichtbarkeit in der Öffentlichkeit verändert sukzessive die narrativen Strategien und Darstellungsformen und geht mit einer Popularisierung des Themas einher, das in ökonomische Kontexte eingebunden wird. Von Tschiltschke stellt in diesem Zusammenhang fest, dass in Spanien »eine neue Deutungskohorte Diskursmacht [erlangt], die in der Erinnerung an den Bürgerkrieg zwar weiterhin eine moralische Verpflichtung sieht, seinen kommerziell-unterhaltenden Aspekten als Ware aber entspannt gegenübersteht.«⁸⁵

Die Autoren der Werke des Korpus der vorliegenden Studie gehören mehrheitlich zu dieser Generation der Enkel. Ihre Position zwischen emotionaler Nähe und zeitlicher Distanz zum historischen Ursprungsereignis ermöglicht es ihnen, »eine spezifische Beobachterperspektive [einzunehmen], die gleichzeitig auch reflexiv die eigene Stellung und Situation in die Betrachtung mit einbeziehen kann.«⁸⁶

Steigende Mediatisierung und Popularisierung bringt zumeist auch erste Ermüdungserscheinungen mit sich, die aus einer (zu) starken Konventionalisierung

83 Ibid.

84 von Tschiltschke: op.cit., 269.

85 Ibid.

86 Tobias Ebbrecht: *Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis*, transcript, Bielefeld 2011, 49.

resultieren. Die Suche nach Alternativen wird zur Grundlage für eine andere Art der Auseinandersetzung mit der Thematik.⁸⁷ Im Bruch mit geltenden Verhandlungskonventionen kann die Fiktion aufzeigen, dass man noch nicht alles über das Ereignis weiß und dass das Sprechen darüber noch nicht »zur Phrase, zum Ritual erstarrt« ist.⁸⁸

Die Werke des Korpus der Arbeit sind in der Lage, dies aufzuzeigen, indem sie unter anderem über das Spiel mit Versatzstücken Variationen anbieten und eine Reflexion des Clusters anstoßen. Andererseits müssen sich die fiktionalen Werke, die sich dem Thema widmen, dem Vorwurf stellen, sie wären nur an kommerziellem Erfolg orientiert: Für David Becerra Mayor ist der Bürgerkrieg gar zu einer literarischen Modeerscheinung geworden. In seinem Sinn ist dies nicht positiv zu werten, denn »[l]a Guerra Civil parece constituir un reclamo publicitario y cualquier trama, sea del tipo que sea, puede funcionar mejor si el conflicto bélico nacional se encuentra presente.«⁸⁹ Es rückt zudem die Frage nach der Repräsentation in den Vordergrund: *Was* und *wie* wurde der Bürgerkrieg bis dato repräsentiert? Standards und Stereotype, immer wiederkehrende Themen und Motive, die mit der Pflege von Mythen und Gefühlsklischees einhergehen, scheinen den Status des Ereignisses festzuschreiben. Es zeigt sich, dass die Bürgerkriegsfiktionen, ähnlich den Holocaust-Fiktionen, immer mehr zwischen die Extrem-Pole der unterschiedlichen Ansprüche an Fiktion geraten: Kommerz, Unterhaltung, Aufmerksamkeit einerseits; (historische, politische, moralische) Bildung, (fingierte) Authentizität und damit »engagierte Literatur« andererseits.

Im Zuge des Wettbewerbs um Aufmerksamkeit und gegen die Ermüdungserscheinungen sind Tendenzen der Spektakularisierung der Kommunikation von Bedeutung. So nutzt beispielsweise gegenwärtige Kunst zum Holocaust Mittel des Schockierenden und »Abjekten«, die einer Banalisierung und Sakralisierung der Erinnerung entgegensteuern. Die Fiktionalisierung des Spanischen Bürgerkriegs scheint auch auf eine solche »fundamentale Umkehrung« (Schneider) hinzuarbeiten, die einen Paradigmenwechsel, weg von den valorisierten realistischen Schreib- und Erzählweisen impliziert. »Jenseits von Authentizität« und ihrem Wahrheits- und Wahrscheinlichkeitsanspruch wird die Kommunikation über den Bürgerkrieg spektakularisiert und die damit einhergehenden Gefühlsklischees und Rederegeln werden dekonstruiert.

87 Cf. Rohr: op.cit., 155-175.

88 Cf. Dunker: op.cit., 222-224; 331.

89 Becerra Mayor: op.cit., 26.

3.

Schwellenwerk und ›Scharnierbewegungen‹: Dekonstruktion referenzieller und ideologischer Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen

Der Ausgangsbeobachtung dieser Studie zufolge werden seit der Jahrtausendwende zunehmend Werke veröffentlicht, die die Gültigkeit des sanktionierten Modells realistischer Schreib- und Erzählweisen in Frage stellen. Häufig lässt sich in Bezug auf Veränderungen in der ästhetischen Kommunikation über ein historisches Ereignis mit traumatischer Qualität ein Wendepunkt ausmachen, der einen solchen Prozess in Gang gesetzt hat beziehungsweise den dahinterliegenden bereits länger andauernden Umbruchsprozess erst sichtbar macht. Für die Holocaust-Fiktionen markierte beispielsweise der Film *La vita è bella* (Roberto Benigni, 1997) einen solchen Wendepunkt, indem er ein Genre für die Verhandlung der Thematik fruchtbar gemacht hat, das zuvor als nicht adäquat für den Umgang mit der Thematik gehandelt wurde. Das (Tragi-)Komische erlangt erst in nachträglicher Reflexion – nach dem Schock, der durch das Unkonventionelle im Moment der Erstausstrahlung des Films ausgelöst wurde – einen Stellenwert in der Debatte um einen möglichen Zugang zur Erfahrungswelt des Holocaust. Diese Reflexion erkennt das Potenzial des Karnevalischen und Parodistischen, das in der Lage ist, das »bedächtige Gedenken«, das sich eingestellt hat, durch Deautomatisierung des Rezipienten zu stören und eine Reflexion von Verhandlungsweisen, Mediatisierungsprozessen und damit der Diskursgeschichte der Holocaust-Fiktionen anzustoßen.¹

Der 2001 erschienene Roman *Soldados de Salamina* von Javier Cercas, der auch zeitnah filmisch adaptiert wurde (*Soldados de Salamina*, David Trueba 2003) lässt sich im Kontext der Bürgerkriegsfiktionen als ein solcher Wendepunkt lesen. Auf der Schwelle zwischen etablierter Konvention und deren kritischer Reflexion hat der Roman eine ›Scharnierfunktion‹ inne: Einerseits greift er auf die etablierten Verhandlungsweisen zurück und schreibt sich so in das gültige Paradigma ein.

1 Cf. Stephan Braese: »Holocaust als Komödie«, in: Roebing-Grau/Rupnow (Hg.): op.cit., 104-112, 107-112.

Andererseits kommentiert er dieses unter anderem durch Metafiktion und stellt es in seiner möglichen Unzulänglichkeit in Frage. Dabei inszeniert sich der Roman als ›generationstypisch‹, was möglicherweise auch ein entscheidender Faktor für seinen Erfolg beim Publikum gewesen ist. Im Epilog der Debolsillo-Ausgabe von 2015 (der auch in der hier konsultierten Ausgabe von 2016 abgedruckt ist) wirft der Autor Javier Cercas einen Blick auf die damals 14-jährige Rezeptionsgeschichte des Romans und auf seinen Status im Literaturbetrieb sowie in der Erinnerungskultur. Der Autor erläutert, dass sich *Soldados de Salamina* als Geschichte eines Typen seiner Generation (geboren in den 1960ern) lesen lässt, den die Bearbeitung des Themas in »casposas novelas y películas« ermüdet hat und der im Laufe des Romans erst feststellt, »que la guerra civil no es pasado sino presente o una dimensión del presente sin la cual el presente [...] es inexplicable.«²

Die Popularität des Romans – im Sinne von Erfolg bei Publikum und Kritik – löst in der Entstehungszeit des Werks eine Diskussion über die Darstellungskonventionen und die ›Etikette‹ aus, die die Angemessenheit des Umgangs mit dem Bürgerkrieg und seinen Begleiterscheinungen in der ästhetischen Kommunikation erfassen. Die Mechanismen zur Diskurskontrolle, die in diesem Zusammenhang greifen, werden von Cercas bereits auf fiktionaler Ebene verhandelt und durch die spezifische Erzählweise des Romans gebeugt. Dieser handelt, wie der Autor selbst betont, nicht direkt vom Bürgerkrieg, sondern »ante todo, sobre nuestra relación con la guerra civil, más de sesenta años después de concluida [...]«³

Die Frage, wie eine Generation mit dem Bürgerkrieg umgehen soll, wie sie damit umgehen will und welche Repräsentationsformen dafür als adäquat erachtet und in der Gesellschaft ausgehandelt werden, werden auch im Roman *La comedia salvaje* von José Ovejero (2009) aufgeworfen. Während *Soldados de Salamina* Aneignungsprozesse von Vergangenheit sowie deren Problematiken in den Blick nimmt, indem sich der Erzähler auf die Suche nach den Überresten einer Vergangenheit macht, die zu seinem Erstaunen in die Gegenwart hineinreicht, kommentiert *La comedia salvaje* im Rahmen einer Erzählung, die realistische und fantastische Geschehnisse inmitten des Bürgerkriegs erzählt, die konfliktiven Ansprüche, die an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt werden. Dabei diskutiert der Roman einerseits die Funktionen von Literatur und Erzählen im Allgemeinen. Andererseits befragt er die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs nach der Funktionalität ihrer Narrative, Versatzstücke und tradierten Mythen. Dabei sind es nicht nur die Figuren und der Erzähler, die sich innerhalb der Fiktion der Konventionen uneins sind, sondern auch die Paratexte des Werks zeugen von einem Reflexionsprozess, der nicht nur die Pluralität und Polyphonie der Geschichtsfiktionen reflektiert, sondern auch

2 Javier Cercas: *Soldados de Salamina*, Debolsillo, Barcelona 2016 [2001], 212 sq.

3 Ibid., 210.

die ideologische Instrumentalisierung von Geschichte sowie die Gleichsetzung von Geschichte und Fiktion anprangert.

Die beiden Werke vollziehen ihre ›Scharnierbewegung‹ auf zwei Ebenen: Zunächst sind ihre Medialität und werkimmanente Gestaltung zu nennen, denn als ›klassische‹ Buchliteratur (Romane) bewegen sie sich medial betrachtet in einer traditionellen Sparte, die sich zudem durch die verwendeten ästhetischen Mittel (Metafiktion, Intertextualität und Bezüge zu Klassikern der spanischen Literaturgeschichte, traditionelle Motive und Narrative, z.B. Heldenerzählungen etc.) auszeichnet. Gleichzeitig zeigen sie an, wie diese als klassisch und emblematisch geltenden Strukturen genutzt werden können, um gängige Erzählformen über den Bürgerkrieg in Frage zu stellen. Mit deutlichem zeitlichem Abstand zu *Soldados de Salamina* erschienen, lässt sich *La comedia salvaje* bereits als Erprobung der von Cercas eröffneten diskurskritischen Strategien im traditionellen Medium Roman betrachten. *La comedia salvaje* dient somit als ›Scharnier‹, das die von Cercas angestoßene Kippbewegung von Konvention und Überschreitung radikalisiert und sich als Kommentar über die Verhandlung des Bürgerkriegs in Literatur, Kunst und Gesellschaft in das Cluster der Bürgerkriegsfiktionen einfügt.

Indem die beiden Werke auf unterschiedliche Art betonen, dass eine Notwendigkeit zur Fiktionalisierung gegeben ist, um dem historischen Ereignis in dieser Zeit überhaupt habhaft werden zu können, und indem sie diesen Prozess offen zur Schau stellen und kommentieren, verschleiern sie die Gemachtheit der erzählten Welt gerade nicht. *Soldados de Salamina* und *La comedia salvaje* negieren beziehungsweise dekonstruieren die Allgemeingültigkeit eines referenziellen Anspruchs, der an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt wird. Durch die Betonung der Notwendigkeit zur Fiktionalisierung machen sich die Werke frei von der Annahme, dass eine rein auf realistische und authentische Darstellung ausgelegte Erzählung ausreichenden Zugang zur Erfahrungswelt des historischen Substrats schaffen könne. Somit relativieren die Werke unter anderem die Wirkmacht der denunziatorischen Funktion, die den realistischen Schreibweisen zugeschrieben wird, wie die Einzelanalysen in den Unterkapiteln I.3/3.1 und I.3/3.2 erörtern werden.

Des Weiteren vollzieht sich die ›Scharnierbewegung‹ auf einer werktranszendenten Ebene. Sie betrifft die Verortung der Werke innerhalb der außerliterarischen Diskurse und zeigt die ihnen eingeschriebene diskursgeschichtliche Transgression auf. Diese Ebene ist im Hinblick auf die Rolle der Werke als ›erinnerungskulturell relevante‹ Texte entscheidend und reflektiert die Selektivität einer solchen Zuschreibung und die Bedingungen ihrer Zirkulation.

Ihren Status als »Erinnerungs-Medien« erlangen fiktionale Texte nämlich über Zuschreibung, indem sie unter anderem als Impulsgeber für das kulturelle Gedächtnis dienen.⁴ Während der ›Megaseller‹ *Soldados de Salamina* als herausra-

4 Cf. Aleida Assmann: *Der Lange Schatten der Vergangenheit*, Beck, München 2007, 242.

gendstes Beispiel einer Neuorientierung der literarischen Erinnerungsdiskurse gehandelt wird, findet *La comedia salvaje* wenig bis keine Beachtung in Fachtexten und Literaturkritik. Ähnlich ergeht es anderen Texten, in denen der Gebrauch der realistischen Schreib- und Erzählweise unterminiert wird, um einen Zugang zur Erfahrungswelt des historischen Ereignisses zu generieren. Stellvertretend für einen breiten Konsens in den wissenschaftlichen Diskursen bildet *Soldados de Salamina* für Elisabeth Santrup-Andersen im Jahr 2008 einen »vorläufige[n] Endpunkt« in einer sich wandelnden literarischen Auseinandersetzung mit dem Thema, der veranschauliche,

[...] wie im literarischen Bereich Entwicklungen versuchsweise durchgespielt und vorgedacht werden. [...] *Soldados de Salamina* [zeigt] mit literarischen Mitteln einen Weg auf, wie eine Auseinandersetzung der Nachgeborenen mit der Vergangenheit aussehen kann, die Brüche im kollektiven Gedächtnis dadurch überwindet, dass sich die Nachgeborenen mit den Erinnerungen und Mythen auf beiden Seiten auseinandersetzen.⁵

Aus heutiger Sicht und im Rahmen der Überlegungen dieser Arbeit ist dieser »vorläufige Endpunkt« zu einem Wendepunkt geworden, der ein kontinuierliches Eindringen neuer Formen in die Verhandlungstradition ermöglicht hat, die wiederum sukzessive die Gültigkeit des Paradigmas auf den Prüfstand stellen. In diesem Zusammenhang spricht Christian von Tschiltschke mit Blick auf den Roman *Soldados de Salamina* und seine Verfilmung von einem »Gezeitenwechsel« in den erinnerungskulturellen Diskursen, der maßgeblich dem *cambio generacional* zuzuschreiben sei.⁶

Cercas selbst nimmt mit Blick auf diesen Wechsel die Ermüdung und Gleichgültigkeit in den Blick, die sich hinsichtlich des Themas eingestellt hat. Seine literarische Zugangsweise koinzidiert einerseits mit den Bestrebungen, die in anderen Bereichen der Gesellschaft gegen ein Vergessen oder Verschweigen eintreten. Diese Bestrebungen zur Wiedererlangung des historischen Gedächtnisses gehen mit einem neu erstarkten politischen Bewusstsein der Generation der Enkel einher. Andererseits hinterfragt die Art der Verhandlung in *Soldados de Salamina* auch den moralischen Imperativ des Erinnerns, »[that] has become a rhetorical tool of the political left«,⁷ und der eine Annäherung an die Vergangenheit einer ebenso zentralistischen und uneindeutigen Interpretation unterwirft.

Die Fachliteratur fokussiert häufig das Thema der Versöhnung zwischen den Generationen, das dem Roman eingeschrieben sei. Hans-Jörg Neuschäfer erkennt

5 Suntrup-Andresen: op.cit., 284.

6 Cf. von Tschiltschke: op.cit., 270.

7 Pacheco Bejerano: op.cit., 17.

in *Soldados de Salamina* beispielsweise die »Sehnsucht nach Vergessen und Verzeihen«, der er den »phänomenalen Massenerfolg« des Romans zuschreibt.⁸ Die Ausöhnung mit der Vergangenheit und damit zwischen den innerkulturellen Spaltungen – repräsentiert in den prototypischen ›dos Españas‹ – stehe »[n]eben dem Wunsch nach Aufklärung und Gerechtigkeit« im Zentrum der Erzählung.⁹ Ebenso ist für Ralph Wildner das »Thema des Romans, die Versöhnung mit der Generation der Väter durch Erinnerungsarbeit und die Aussöhnung der noch immer verfeindeten Bürgerkriegsparteien untereinander [...]«. ¹⁰

Der Roman kann zunächst als Aneignungsbewegung der traumatischen Vergangenheit und ihrer Zusammenhänge betrachtet werden, so wie dies für zahlreiche andere Werke gilt, die sich an historiografisches oder journalistisches Schreiben anlehnen oder deren Protagonisten auf unterschiedliche Weise archäologische Arbeit leisten oder Archiv-Recherchen durchführen. *Soldados de Salamina* schreibt sich hierbei jedoch nur teilweise (vornehmlich durch das mit Pathos ausgestattete Ende des Romans) in die für den *boom de la memoria* dominante Perspektive der Kriegsverlierer ein. Indem der Roman über weite Strecken die Lebensgeschichte von Sánchez Mazas erzählt und diesen dabei als Individuum darstellt, bricht er mit der gängigen Darstellungskonvention, die die Franquisten entweder als anonyme Feinde oder als Verkörperung ›des Bösen‹ stilisiert.

Dem Roman ist dieser Bruch mit den Darstellungskonventionen und damit auch mit den diskursiven Archivierungen und Rede-Regeln bewusst eingeschrieben, was sich daran zeigt, dass der Erzähler und die Figuren diesen kommentieren. Der Hang zu Revisionismus und zu politischer Amoralität, der dem Werk nach Erscheinen nicht selten vorgeworfen wurde, ist bereits Thema der Diegese und zeugt vom Bewusstsein des Autors (selbst Literaturprofessor) für die Funktionsweise von Nachbildungen und Erinnerungseffekten sowie für das Wissen um die Diskursgeschichte des Themas. So finden sich beispielsweise Leserbriefe an den fiktiven Cercas, die sich über die Parallelisierung von Sánchez Mazas und Antonio Machado echauffieren; oder Conchi, die Freundin des Erzählers, wirft ein, dass man aus Prinzip nicht über einen »facha« schreibe.¹¹ Diese Metareflexion der soziopolitischen Implikationen des Werks im außerliterarischen Diskurs machen *Soldados de Salamina* zum Synonym für die starken Ambivalenzen, die konfliktiven Ansprüche und Erwartungen, denen die Bürgerkriegsfiktionen in Zeiten des generationellen Umbruchs ausgesetzt sind.

Soldados de Salamina scheint insgesamt das Bedürfnis nach ästhetischer Transgression durch Provokation und nach formaler Innovation zu befriedigen. Auch

8 Cf. Neuschäfer: *Spanische Literaturgeschichte*, loc.cit., 418.

9 Cf. Ibid., 418sq.

10 Ralph Wildner: »Javier Cercas: *Soldados de Salamina* und Verfilmung von David Trueba«, in: Bettina Bannasch (Hg.): *Erinnern und Erzählen*, Narr, Tübingen 2005, 547-562, 548.

11 Cf. Cercas: op.cit., 26 sq. bzw. 144.

für Cercas selbst ist das Neue des Werks, das den Wendepunkt im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen einzuleiten scheint, seine Form – »porque la novela es forma y por tanto no existen temas agotados sino formas agotadas de abordarlos [...]«. ¹² Sie bedingt maßgeblich die Selektionsprozesse, die darüber entscheiden, *was* erinnert wird und *wie* es erinnert wird. Indem sich der Roman dem Bürgerkrieg über die gescheiterte Suche nach der Wahrheit nähert und dieses Scheitern zelebriert, relativiert er die unterschiedlichen Ansprüche auf Diskurshoheit über das Thema. Der Roman entlarvt die Perpetuierung des *dualismo ideológico* als begrenzende und selektierende Kontrollgröße innerhalb der ästhetischen, aber auch der sozialen oder politischen Kommunikation. Damit verweigert er sich den Strategien der am stärksten rezipierten Werke des Clusters und wirkt den Ermüdungserscheinungen gegenüber der immer gleichen Darstellung des Themas entgegen.

Die Kippbewegung des Scharniers, das die beiden Teile – Konvention und Überschreitung – beweglich miteinander verbindet, wird vor allem am Ende des Romans deutlich. Es neigt zu großer Sentimentalität und zu Pathos, was an die »casposas novelas« erinnert, die Cercas selbst anprangert. Der Autor beruft sich auf die »necesidades del libro«, denen das Ende entsprungen sei, das seinen eigenen ästhetischen (postmodernen) Prinzipien entgegensteht. ¹³ Im Kontext seiner Entstehungszeit erscheint das Ende als das Element des Scharniers, das die Last des beweglichen Teils (der Innovation und der Provokation) trägt. Es wirkt versöhnlich hinsichtlich des Bruchs mit den Darstellungskonventionen und dem geltenden Paradigma der Annäherung an das historische Ereignis; der Roman wird dadurch kommensurabel.

Innerfiktional wird eine revisionistische Lesart in ihrer Unzulänglichkeit kommentiert, was das Bewusstsein des Autors für die problematische Stellung eines derartigen Romans – einer derartigen Erzählform – über den Bürgerkrieg ausweist und dessen mögliche kritische Rezeption vorausdeutet. Im Epilog klärt Cercas für sich, dass eine solche Lektüre, die den Roman als »complaciente con el franquismo [o falangismo]« versteht, zwar möglich ist – die Lektüre liege letztlich in der Verantwortung des Lesers –, dass sie jedoch im Sinne dessen, was der Text anbiete, illegitim sei: ¹⁴

[...] es ilegítimo, además de desoladoramente empobrecedor (o estúpido o malvado), leer *Soldados de Salamina* como un intento subrepticio de maquillar o esconder la perversidad intrínseca del franquismo mediante una presentación equidistante de Sánchez Mazas y Miralles [...]. ¹⁵

12 Ibid., 212.

13 Cf. Ibid., 214.

14 Cf. Ibid., 217.

15 Ibid., 218.

Dass der Autor nach fast 15 Jahren einen Legitimierungsdiskurs anschlägt, indem er unter anderem darauf hinweist, dass der Erzähler seines Romans den Franquismus als »un régimen de mierda« bezeichnet,¹⁶ zeugt davon, dass trotz des sich andeutenden Umbruchs die moralischen und ethischen Implikationen für die Fiktionalisierung auch 15 Jahre nach dem Erscheinen des Romans keineswegs weggefallen sind. Die Überlagerung der Diskurse bildet aufgrund der anhaltenden Aktualisierung und (Re-)Funktionalisierung des historischen Ereignisses und seines konfliktiven Erinnerungswerts weiterhin Kontrollmechanismen im kollektiven Gedächtnis aus und steuert Denk- und Umgangsweisen. In diesem Zusammenhang konstatiert der Autor leicht zynisch mit Blick auf die Betrachtung des Werks in Literaturkritik und Fachpresse:

A estas verdades sólo acaba añadir una verdad clamorosa, que a veces olvidan o fingen olvidar académicos e intelectuales. Una novela no es un panfleto: [...] las suyas son verdades ambiguas, equívocas, plurales, contradictorias y huidizas, esencialmente irónicas.¹⁷

Die Rede von der ›Freiheit der Kunst‹ und den Regeln der Gattung ist aussagekräftig, denn sie unterstreicht den vom Autor geführten Legitimierungsdiskurs weiter, prangert jedoch zugleich die konventionalisierten Formen der Verhandlung an. Cercas betont, dass die Erwartungen, die an einen Roman gestellt werden, eng mit dem Grad der Sakralisierung zusammenhängen, den das verhandelte historische Thema in der Gesellschaft inne hat.¹⁸ Die Intensität des Kampfs um die Diskurs-hoheit, der mit Bezug zum Bürgerkrieg auf unterschiedlichen Ebenen ausgetragen wird, ist bezeichnend für einen hohen Grad an Sakralisierung.

Ähnlich wie dem Film *La vita è bella* wurde *Soldados de Salamina* erinnerungskultureller Wert zugeschrieben, nachdem die Polemik, die die ästhetische Provokation ausgelöst hatte, abgeklungen war. Zum einen erfolgte dies zweifelsohne durch den großen Publikumserfolg, der das Werk auch aufgrund seiner zeitnahen Verfilmung in massenmediale Kontexte mit gesteigerter Anschlussfähigkeit transportierte. Zum anderen schreibt ihm der akademische Diskurs beziehungsweise die Literaturkritik explizit (erinnerungskulturellen) Wert zu. Georg Steiner forciert beispielsweise mit seiner Aussage »Debería convertirse en un clásico«, die auf der Rückseite der Debolsillo-Ausgabe abgedruckt ist, eine Kanonisierung des Werks, die es unter anderem erlaubt, den Roman in pädagogisch-didaktischer Hinsicht zu (v)erklären. Andernorts wird ihm eine Rolle in der Entstehung der Gedächtnisbewegung in Spanien zugeschrieben, in deren Kontext er dominant gelesen wird.

16 Cf. Ibid.

17 Ibid., 220.

18 Cf. Ibid., 219.

Immer auf der Suche nach der Antwort auf die Frage nach dem Erfolgsgeheimnis, der Legitimation und einer klaren Positionierung des Romans im umkämpften Diskursfeld führt diese Valorisierung in wissenschaftlichen und soziopolitischen Kontexten dazu, dass dem Text ein Stellenwert in der Verhandlungstradition zugeschrieben wird, mit dem eine Akzeptanz in moralisch-ethischer Hinsicht einhergeht. Letzteres ist eine entscheidende Bedingung dafür, dass dem Text erinnerungskulturelle Bedeutung zugeschrieben wird. Das Werk selbst evoziert ebendiese Diskursvermischung, in der sich, gelesen im Kontext seiner Entstehung und Veröffentlichung, der politisch-gesellschaftliche Diskurs, das Endlich-sprechenkönnen-über, mit dem soziokulturellen Festlegen einer Erinnerungskultur im Sinne dessen, *was* von der Vergangenheit *wie* erinnert werden soll, überschneidet.¹⁹ Heute ist der Roman zum Erinnerungsroman par excellence geworden und das in mehrfacher Hinsicht: An ihm zeigt sich, wie entscheidend Zuschreibungen sind, die einem Werk eine erinnerungskulturelle Lesart einschreiben. Der Roman selbst erinnert einerseits an die Bürgerkriegszeit, andererseits zeigt er explizit Erinnerungsprozesse auf und führt deren Mechanismen vor.²⁰

Der 2009 bei Alfaguara erschienene Roman *La comedia salvaje* hat keinen derartigen Stellenwert. Die Bezugnahme auf das Werk in Literaturkritik und akademischen Kontexten entspricht einem Nischendasein, von einer Einbettung in erinnerungskulturelle Kontexte kann nicht die Rede sein und der eigene Klappentext relativiert die Bedeutung des Textes hinsichtlich der Verhandlung des Bürgerkriegsthemas: »Más que un libro sobre la Guerra Civil, éste es un libro sobre la guerra, sobre todas las guerras.«²¹ Da in Rezensionen dem Werk eine »notable calidad«²² zugeschrieben wird und seine Besonderheiten und seine Neuheit in Bezug auf die Darstellungskonventionen positiv hervorgehoben werden, scheint es dennoch ein Bewusstsein für dessen ästhetische Innovation zu geben, was wiederum zeigt, dass es auch ein Bewusstsein für die Konventionen gibt:

La comedia salvaje, de José Ovejero, **es nueva** en los tres aspectos citados [personajes que la protagonizan, sucesos que recoge, su factura literaria], sobre todo en el tratamiento literario que el autor imprime a la materia extraída de la realidad a partir de **la peculiar perspectiva** que adopta.²³

19 Cf. von Tschiltschke: op.cit., 270.

20 Cf. Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 75.

21 José R. Ovejero: *La comedia salvaje*, Alfaguara, Madrid 2009.

22 Ricardo Senabre: »La comedia salvaje«, in: *El cultural* (16.10.2019), URL: <http://www.elcultural.com/revista/letras/La-comedia-salvaje/25986>, letzter Zugriff: 15.06.2018.

23 Ana Fischer Rodríguez: »En la loca fiesta trágica«, in: *Revista de libros de la Fundación Caja Madrid* 162 (2010), 44. Eigene Hervorhebung.

In literaturwissenschaftlichen Studien wird der Roman allerdings keiner tiefergehenden Analyse unterzogen,²⁴ geschweige denn sein Potenzial im Hinblick auf erinnerungskulturelle Kontexte beleuchtet.²⁵ Dies zeigt, wie die Zirkulationsbedingungen von kulturellen Produkten über deren Status entscheiden: erst eine Bezugnahme und damit eine diskursive Einbettung macht die Werke zu erinnerungskulturell relevanten Texten oder Medien.²⁶

Nichtsdestotrotz verweist die Art der Verhandlung und damit die besondere und irritierende Perspektive auf das Bürgerkriegsthema in *La comedia salvaje* auf veränderte Produktionsbedingungen beziehungsweise auf eine sich weiter verändernde Wahrnehmung des Themas seit dem »vorläufigen Endpunkt« (Suntrup-Andresen) durch *Soldados de Salamina*. Die Pluralisierung von Darstellungsformen und damit von Beobachtungsperspektiven, die im Cluster nebeneinander und teilweise in Konkurrenz zueinander vorliegen, zeugt von Umbrüchen sozialer Art und von Veränderungen in der Wissensorganisation über das Ereignis.

La comedia salvaje bietet dem Leser von Beginn an eine irritierende Beobachtungsperspektive an, die der Deutungshoheit realistischer Schreib- und Erzählweisen und ihrer denunziatorischen Funktion eine klare Absage erteilt. Diese Haltung ist im Roman programmatisch, dessen Autor die Gattung – ähnlich den Ausführungen von Javier Cercas – als Fiktionalisierungs-Instanz ins Feld führt: »[E] error es pensar que la novela muestra la realidad tal cual es, pues el género novelesco es como una representación teatral, una forma de acercarse a la realidad aunque sea alejándose de ella.«²⁷ Der Roman macht sich damit zum Programm, aufzuzeigen, wie dem als emblematisch gehandelten ›corte realista‹ der Trugschluss eingeschrieben ist, er sei in der Lage, die historische Realität fass- und damit begreifbar zu machen. Zudem stellt der Roman den Anspruch an die Bürgerkriegsfiktionen, engagiert und in gewisser Weise militant zu sein, als ideologische Überformung von Kunst in Frage und zeigt die Kontrollmechanismen auf, die auf die ästhetische Kommunikation einwirken. *La comedia salvaje* plädiert dafür, dass Literatur

24 Auch Romane wie *Fantasmas del invierno* von Luís Mateo Díez oder *Inquietud en el paraíso* von Oscar Esquivias, die eine ähnliche Herangehensweise an die Thematik aufweisen, finden kaum Beachtung in den Studien zu Erzähltexten über den Bürgerkrieg.

25 Wie meine Recherche ergeben hat, referieren neben den etwa ein Dutzend Rezensionen in verschiedenen Tageszeitungen und Blogs gerade einmal zwei Fachtexte auf das Werk: Txetxu Aguado: »La memoria y las víctimas o Cómo recuperar el presente« in: Teresa Fernández Ulloa (Hg.): *Changes, Conflicts and Ideologies in Contemporary Hispanic Culture*, 148-164 (Erwähnung in der Fußnote auf Seite 150) und Palmar Álvarez-Blanco: »Las podas de la memoria y el espectáculo del bien-estar: La Guerra Civil en clave duelista y paródica«, *Cuaderno internacional de estudios humanísticos y literatura* (16), 2011, 9-21.

26 Cf. Erll/Wodianka: op.cit.

27 José Ovejero zit. in: »Entrevista con José Ovejero: Ciclo ›Babelia‹ – Autor de ›La comedia salvaje«, in: *El país. Cultura*, URL: https://cultura.elpais.com/cultura/2009/11/18/actualidad/1258563600_1258569557.html.

und Historiografie sichtbar getrennte Wege gehen, indem der Text über die Funktion von Literatur und Kunst im Allgemeinen reflektiert, ihre Verstrickung in soziopolitische Belange deutlich macht und ihre Instrumentalisierung anprangert. Das Nachwort des Autors nimmt dazu explizit Stellung:

Si la Historia no debe ponerse al servicio de las fricciones ideológicas de sus autores, la ficción tampoco debe pretender suplantar a la Historia, máximas muy poco respetadas entre quienes escriben sobre la guerra civil española.²⁸

Er greift damit das sanktionierte Modell der Bürgerkriegsfiktionen an, über dessen Gehalt der Roman auf der Histoire-Ebene ausführlich streitet. Denn *La comedia salvaje* evoziert und reflektiert Problem- und Konfliktfelder, die sich aus den Darstellungen in den Bürgerkriegsfiktionen ergeben. Durch seine Metareflexionen stellt er auf spielerische Art und Weise den Diskurs über die literarische Produktion der Bürgerkriegsfiktionen in Frage und wirft einen kritischen Blick auf sakralisierte Erzählweisen und Gegenstände.

Bereits der Titel des Werks verweist auf seine Komposition: eine groteske Komödie. Hierin klingt unmissverständlich der Esperpento Valle-Incláns an, dessen Verzerrung der dargestellten Realität diese erst auszudrücken vermag. Außerdem ruft die Bezeichnung ›comedia‹ als klassische Form des Theaters das Spektakel auf, dessen Charakter ›salvaje‹ die Spektakularisierung der Kommunikation vorausdeutet. Diskurgeschichtlich ein Novum, setzt *La comedia salvaje* auf eine Polyphonie satirischen Gelächters. José Ovejero ist sich dieser Transgression bewusst und kommentiert sowie legitimiert seine Darstellungsform folgendermaßen:

Y quizá lo que faltaba particularmente, y por eso me puse con esta novela, era una sátira de todos los discursos épicos con los que se adorna la guerra. Porque discursos ideológicos, discursos en los que se humaniza la estupidez feroz de la guerra, sí ha habido ya bastantes. Y yo decidí probar si podía uno reírse de algo tan sacrosanto y tan solemne como la guerra civil española.²⁹

Lachen über den Bürgerkrieg? Ähnlich klangen die Fragen und die Empörung, nachdem die Tragikomödie *La vita è bella* die ›Etikette‹ der Holocaust-Fiktionen unterlaufen hatte. Wie im Fall des Films von Roberto Benigni geht es in *La comedia salvaje* nicht darum, die Opfer des Bürgerkriegs zu verlachen, sondern dessen Unmenschlichkeit darzustellen:

Im Sinne der Verstehensabsicht der dritten Generation dient also die Form der Komödie zur Auseinandersetzung mit dem Holocaust zum einen der Entlarvung

28 Ovejero: op.cit., 398.

29 José Ovejero zit. in: »Entrevista con José Ovejero«, op.cit.

des faschistischen Systems durch Satire und Ironie und zum anderen der Untermauerung von Humanität, die im Faschismus desavouiert wurde, aber erhaltenswert ist. Somit stellt die Lebenshaltung, den Holocaust zu verlachen, eine in die Zukunft weisende – und nicht etwa eine die Vergangenheit beschreibende und gleichsam historisch-authentische – Strategie dar [...].³⁰

Zudem erlaubt es die Komödie, auch den Nachbildungen und Erinnerungseffekten habhaft zu werden und die durch sie überlieferten ›sakrosankten Gefühlsklischees‹, die ritualisierte und routinierte Beschwörungen kultureller Paradigmen darstellen, aufzubrechen.

In der Kulturgeschichte Spaniens ist die Verbindung von Lachen und Grauen – die grundlegenden Erfahrungsdimensionen des Grotesken – tief verankert. Bereits im Spätfranquismus bedient sich eine Reihe von Werken des Esperpento, um die als grotesk wahrgenommene Lebenswirklichkeit der Diktatur zu verhandeln, wie z.B. *El verdugo* (Luis García Berlanga, 1963). Dem Bürgerkrieg selbst widmet sich kein Werk explizit im Genre einer »schwarzen Komödie«. Erst mit *La comedia salvaje* wird auch die Realität des Bürgerkriegs in die komische Rede eingefasst. Es scheint auch hier zu gelten, dass eine zunehmende Distanz zum Ursprungsereignis erst diese Art der Verhandlung erlaubt. Dabei bleibt jedoch weiterhin bedeutsam, *wer* sich mittels komischer Rede an *wen* richtet,³¹ folglich: welchen Status – oder welches »symbolische Kapital« (Bourdieu) – der ›Redner‹ innerhalb des umkämpften Diskursfelds innehat. José Ovejero, »[quien] vive a caballo entre Madrid y Bruselas«,³² gehört wie Javier Cercas zur Generation der Enkel, wobei sich sein Leben außerhalb Spaniens auf seine Haltung gegenüber den innergesellschaftlichen Prozessen auswirkt, wie er selbst betont. Der Blick von außen verändert die Wahrnehmung und damit die Organisation des Wissens um den Bürgerkrieg und seine Nachwehen sowie um seine Diskursgeschichte. Eine kritische Distanz, die in der gewählten Form der Darstellung im Roman zu Tage tritt, wird möglich.

Das bewusste Aufsprengen der Konventionen wird durch das Cover der Alfaguara-Ausgabe illustriert, auf dem das Faksimile des Siebdrucks *Guernica* (1971) des pazifistischen Künstlerduos *Equipo Crónica* abgedruckt ist:

[...] el caballo, el candil y la lámpara del techo que aparecen en el lienzo del malagueño [Picasso], se combinan con los colores brillantes propios del cómic y con un recurso fundamental de este tipo de publicaciones como es la onomatopeya

30 Corinna Schlicht: »Den Holocaust verlachen? Untersuchungen zu Roberto Benignis *La vita è bella*«, in: dies. (Hg.): *Lebensentwürfe*, Laufen, Oberhausen 2005, 150-159, 159.

31 Cf. Braese: op.cit., 104.

32 »Klappentext«, in: Ovejero: op.cit., s. p.

(Whaam!). Un elemento éste [...] que en la serigrafía del Equipo Crónica acompaña al dibujo para acentuar el tono violento y ›explosivo‹ de la composición.³³

Entgegen der bereits zitierten Ansicht des Klappentextes, dass der Roman »[m]ás que un libro sobre la Guerra Civil, [...] es un libro sobre la guerra, sobre todas las guerra«, situieren sowohl das Cover als auch die zahlreichen Anspielungen auf realhistorische Personen, Orte und Ereignisse sowie die verwendeten Versatzstücke, durch die die Erinnerungsfiguren und das im kollektiven Gedächtnis verankerte Wissen um den Bürgerkrieg aufgerufen werden, den Roman konkret innerhalb der Bürgerkriegsfiktionen. Aus dieser Perspektive heraus ist es *La comedia salvaje* erst möglich, die konfliktiven Ansprüche an die Fiktion und die Bürgerkriegsfiktionen im Besonderen zu reflektieren und das valorisierte und sanktionierte Modell der realistischen Schreib- und Erzählweisen mit seinen moral-ästhetischen Ansprüchen zu hinterfragen.

3.1 *Soldados de Salamina*: Gescheiterter »relato real« und erfundener Held

Der Roman *Soldados de Salamina* zeichnet sich durch formale Innovation aus, die in einer Dreiteilung des Textes zum Ausdruck kommt und die auch in anderen Romanen von Javier Cercas greift, wie Juana Gamero de Coca in ihrer Monografie *La mirada monstruosa de la memoria* aufzeigt.³⁴ Cercas entwirft einen formalen Mechanismus, der sich in ›pre-escritura‹, ›escritura‹ und ›post-escritura‹ unterteilen lässt. Dieser Mechanismus drückt die (literarische) Suchbewegung aus, die dem Roman eingeschrieben ist, und bietet eine Erzählform an, die anstelle einer Glättung zugunsten der Perfektion der Erzählung gerade das poetologische Scheitern zelebriert:

Una de las singularidades más inquietantes en la maquinaria creada por Javier Cercas es su necesidad del fracaso. [...] El dispositivo [...] funciona precisamente con la preparación de tal malogro. Pasma la osadía cuando uno de los convencionalismos más caros y utópicos del arte es evadir la imperfección.³⁵

Damit fokussiert der Roman die Bruch- und Leerstellen, die sich in der Beschäftigung mit der Vergangenheit zwangsläufig ergeben, und setzt die konventionelle Adressierung des Lesers der Bürgerkriegsfiktionen außer Kraft.

33 Elena Sánchez: »El ›Guernica‹ y el Pop Art del Equipo Crónica« in: *La estela de Picasso* (6.03.2013), Online-Blog, URL: <http://esteladepicasso.blogspot.de/2013/03/el-guernica-y-el-pop-art-del-equipo.html>, Letzter Zugriff: 04.05.2018.

34 Gamero de Coca: op.cit.

35 Ibid., 109.

Claudia Jünke zufolge liegt dem Roman eine »systematische Verwischung der Grenze zwischen Fakt und Fiktion« zugrunde, die zum einen durch die Autor-Erzähler-Dopplung, in der Autor und Erzähler biographische Züge teilen, und zum anderen durch die Integration von anderen realhistorischen Personen, Orten und Ereignissen in die fiktive Erzählhandlung erzeugt wird.³⁶ Jünke folgert, dass diese »Kombination von fiktivem und dokumentarischem Material [...] auf eines der zentralen Themen des Romans [verweist], der [...] zunehmend um die Frage nach der Abgrenzbarkeit von imaginär evozierter und authentisch erlebter Vergangenheit kreist.«³⁷

Damit reiht sich *Soldados de Salamina* in die Tendenzen des neueren historischen Romans der 1990er Jahre ein, die sich dem Bereich der Wahrnehmung von Geschichte und von Erinnerung zuwenden. Ein Ziel dieser Werke scheint es zu sein, »Geschichte wieder erzählbar zu machen und dem Geschichtenerzählen eine neue Authentizität zu verschaffen.«³⁸ Früh wird dabei die Frage aufgeworfen, »ob man überhaupt der historischen Wahrheit habhaft werden kann«³⁹ und »wie leicht historische Facta sich beim arrangierenden Erzählen in Ficta verwandeln.«⁴⁰ Spätestens seit den Kontroversen um die Rolle des Erzählens in der Historiografie, die mit Hayden Whites Überlegungen zur narrativen Konstruiertheit von Geschichtsschreibung auf einem Höhepunkt angelangt sind,⁴¹ hat auch im literaturwissenschaftlichen Diskurs das Interesse am Verhältnis und der offenen Problematisierung von Fakt und Fiktion wieder Konjunktur.⁴² In erinnerungskulturellen Kontexten impliziert dies zudem ein Interesse am Verhältnis von Erinnerung und Geschichte sowie von offiziellem und inoffiziellem Gedächtnis.

Soldados de Salamina bedient sich metafiktionaler Strategien, mit Hilfe derer das Verhältnis von Erinnerung und Geschichte hinterfragt und die Relativität dieser Kategorien aufgezeigt werden kann.⁴³ Die als authentisch präsentierte und an historische Fakten angelehnte Geschichte um die Erschießung von Sánchez Mazas,

36 Cf. Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 77.

37 Ibid.

38 Neuschäfer: *Spanische Literaturgeschichte*, loc.cit., 419.

39 Ibid., 421.

40 Ibid., 422.

41 Cf. White: op.cit.

42 In diesem Zusammenhang ist die in den letzten Jahren aufkeimende (Genre-)Debatte um die sogenannten ›Exo-Fiktionen‹ von Bedeutung. In diesem Kontext wurde im Rahmen der *Nuit blanche parisienne* 2017 ein »Procès de la fiction« abgehalten, ein fiktiver Prozess, der die Grenze zwischen Fakt und Fiktion und ihre im Zeitalter ›alternativer Fakten‹ vermeintlich zunehmende Porosität verhandelt hat. (Cf. Ankündigung auf *Fabula – La Recherche en Littérature* vom 29.09.2017: https://www.fabula.org/actualites/le-proces-de-la-fiction_81172.php). Der gesamte Prozess ist auf *YouTube* zu finden: <https://www.youtube.com/watch?v=C3HdoiQP-fk> (Letzter Zugriff: 03.05.18).

43 Cf. Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 79.

die den mittleren der drei Teile (die ›escritura‹) des Romans bildet und die die Gemachtheit der erzählten Welt tendenziell verschleiert, wird durch die beiden anderen Teile (›pre-escritura‹ und ›post-escritura‹) relativiert, kommentiert und aufgebrochen.

Im ersten Teil steht zunächst der Erzählanlass im Vordergrund, der sich aus einer irritierenden Gegenüberstellung der Flucht Antonio Machados ins Exil und der missglückten Erschießung von Sánchez Mazas speist, auf die der Protagonist zufällig stößt. Sánchez Mazas war für den fiktionalen Cercas bis dahin nicht mehr als »uno más de los muchos políticos y escritores falangistas que los últimos años de la historia de España habían enterrado aceleradamente, como si los enterradores temiesen que no estuvieran del todo muertos.«⁴⁴ Aus der Entdeckung dieses ›Gespensts‹ resultiert das wachsende Interesse des Protagonisten für die Bürgerkriegsvergangenheit, für die er sich bis dahin nicht einmal in den Erzählungen des eigenen Vaters interessiert hat und die er obendrein für erfunden hielt. Dieser innerfiktionale Erzählanlass stellt das Novum und den entscheidenden Kommentar des Werks zur Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen da: Es befreit sich »de aquel double bind ancestral que Antonio Machado ha resumido en los ›Proverbios y Cantares‹ de sus Campos de Castilla.«⁴⁵ Entgegen der prototypischen Lesart der ›dos Españas‹ als unversöhnlich und der darauf basierenden antagonistischen Darstellung der beiden Seiten in den Fiktionen hinterfragt *Soldados de Salamina* diesen ›archaischen Kainismus‹, der die Diskurse über den Bürgerkrieg nach wie vor maßgeblich strukturiert.

Die ›pre-escritura‹ schildert also die Recherche und die Archivarbeit des fiktionalen Javier Cercas. Ihr liegt zugleich ein Kommentar über das gesellschaftliche und kulturelle Interesse am Bürgerkrieg zugrunde. Der Protagonist kommentiert, dass ihm die Beschäftigung mit dem Bürgerkrieg immer als »excusas para la nostalgia de los viejos y carburante para la imaginación de los novelistas sin imaginación« erschien.⁴⁶ Damit legt er einerseits die gängige Haltung der späten 1990er offen, für die der Bürgerkrieg »es algo tan remoto y ajeno como la batalla de Salamis.«⁴⁷ Andererseits fokussiert er die Ermüdungserscheinungen, die sich hinsichtlich der Thematik eingestellt haben und die der immergleichen Verarbeitung in Filmen und Erzähltexten zuzuschreiben sind. Indem *Soldados de Salamina*

44 Cercas: op.cit., 21.

45 Hans-Jörg Neuschäfer: »La memoria del pasado como problema epistemológico«, in: Winter, Ulrich (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006, 145-155, 152.

46 Cercas: op.cit., 21.

47 Javier Cercas/Regina Samson: »Del primer golpe posmoderno. Historia, ficción, periodismo y las posibilidades de la escritura. Entrevista a Javier Cercas«, in: *Iberoamericana* 52 (2013), 157-161, 160.

diesen Kontext aufruft, schafft der Roman innerfiktional einen Erzählanlass und begründet außerliterarisch seine veränderte Form.

Hinsichtlich der Form nimmt die Selbstbeschreibung des Protagonisten als ›escritor fracasado‹, der seiner Fähigkeit zur Imagination nicht (mehr) traut und deshalb beschließt, die Fakten sprechen zu lassen, eine zentrale Rolle ein. Sie führt den fiktionalen Cercas zum Entschluss, einen »relato real« als geeignete Erzählform zu bestimmen – »un relato cosido a la realidad, amasado con hechos y personajes reales [...]«. ⁴⁸ Hier drückt sich das im Roman thematisierte Verhältnis von Geschichte und Literatur in komprimierter Form aus, was noch durch die Gegenüberstellung der Berufsgruppe Schriftsteller vs. Journalist beziehungsweise durch den Spartenwechsel des Protagonisten aufgrund seines Misserfolgs verstärkt wird.

Im weiteren Verlauf konterkariert der Roman die ursprüngliche Annahme seines Erzählers, eine Zuwendung zum historischen Thema ergebe sich aus einem Mangel an Imagination. Im ersten Teil wird diese Ansicht zunächst gefestigt, etwa durch den Entschluss selbst oder durch Conchi, die Freundin des Erzählers, die diesen Entschluss begrüßt: »Mejor que no sea una novela. [...] Es sólo que, en fin, querido, me parece que la imaginación no es tu fuerte.« ⁴⁹ Letztlich wird die Annahme ins Gegenteil verkehrt, denn vorsätzliche Imagination, oder besser gesagt Invention, wird zum entscheidenden Faktor des Gelingens der Erzählung. Der »relato real«, der nicht nur innerfiktional die Figuren dazu nötigt, die Prozesse der Fiktionalisierung von Erinnerung zu reflektieren, sondern auch einen Rahmen schafft, in dem das Endprodukt, der tatsächliche Roman vom extradiegetischen Leser gelesen wird, erscheint als ironischer Seitenblick auf die realistischen Schreib- und Erzählweisen, ihre Funktionalität und ihr Wirkungspotenzial. In der Darstellung des Scheiterns des »relato real« konzentriert sich schließlich die Reflexion der Diskursgeschichte.

Bereits zu Beginn des Romans deutet sich an, dass eine solche Suchbewegung hinsichtlich einer historischen Wahrheit zum Scheitern verurteilt ist. Die gesamte Darstellung im ersten Teil ist darauf ausgelegt, immer wieder zu zeigen, dass die Faktizität einzelner Geschichten beziehungsweise derer Versionen nicht gesichert sind. Durch Verwendung spezifischer Semantiken und Wortfelder rund um die Themen (Un-)Möglichkeit und (Un-)Wahrscheinlichkeit werden nicht nur die einzelnen Erzählungen und Berichte, sondern vor allem auch die ihnen zugrundeliegenden Erinnerungen hinterfragt. Immer wieder wird die Problematik von Zeugenschaft, Testimonials, Dokumentationen und autobiographischen Erzählungen – sogenannten ›relatos de primera mano‹ – betont, die durch unterschiedliche bewusste und unbewusste Über- und Verformungen unzuverlässig werden. ⁵⁰ Dabei

48 Cercas: op.cit., 51.

49 Ibid., 67.

50 Cf. Ibid., 61.

spielt das Prestige, das den Überlebenden eingeräumt wird, eine entscheidende Rolle. Es führt dazu, dass die Vergangenheit aus der Perspektive der Gegenwart als »excepcional, tumultoso y heroico«⁵¹ wahrgenommen wird. Das Überleben im Krieg wird zu »aventuras de guerra« stilisiert, denn durch retrospektives Ordnen und Interpretieren wird die Vergangenheit häufig verklärt und ideologisch überformt. Hierzu trägt maßgeblich die Mediatisierung und Fiktionalisierung der Erinnerung bei. Der Roman kommentiert in diesem Zusammenhang, wie Auslassungen und Ausschmückungen häufig einem eigenen ästhetischen und ideologisch motivierten Zweck dienen. So gibt der fiktionale Andrés Trapiello beispielweise zu, als er damit konfrontiert wird, dass sich ein Detail seiner Erzählung über die Geschehnisse in Collell von dem einer anderen Version unterscheidet, dass ihm seine Version wohl »más novelesco, o más barojiano« erschien.⁵² Der Roman thematisiert die Stilisierung und Ästhetisierung des historischen Ereignisses und verweist dabei auf die immerwährende Faszination von Krieg als erzählerischem Topos, die in den »historias novelescas«,⁵³ die jeder Krieg als Erzählanlass aufgrund seines spektakulären Moments inne hat, verklärt wird.

Soldados de Salamina legt diese Prozesse des Erinnerns und der Fiktionalisierung der Erinnerung offen und nimmt sie kritisch in den Blick. Der Roman zeigt auf, wie durch beständige Wiederholung und imitierende Nachbildung Phrasierungen sowie emblematische Bilder und Imagines entstehen, die formelhafte Diskurse (re-)produzieren und feste Wertungen mit sich bringen. Offengelegt wird dies im Roman beispielsweise, als Cercas während der verschiedenen Interviews feststellt, dass »de tanto contar la historia Sánchez Mazas en su casa, ésta había adquirido para la familia un carácter casi formulario [...]«,⁵⁴ oder auch, als er seine Vermutung äußert, dass es ihm so vorkommt, als ob die von ihm befragten Personen die Geschichte von Sánchez Mazas eher rezitierten als erzählten.⁵⁵ Der gebrochene und metareflexive Diskurs des gesamten Romans scheint sich selbst zur Aufgabe gemacht zu haben, einer solchen Phrasierung vorzubeugen und bestehende Denkmuster und diskursive Archivierungen aufzudecken. Dabei macht *Soldados de Salamina* auch darauf aufmerksam, dass es die unterschiedlichen Versionen von Geschichte beziehungsweise von einem spezifischen Moment des historischen Substrats in den Fiktionen sind, die den Blickwinkel verändern und neue Perspektiven auf ein Ereignis eröffnen können. Vor allem die enthierarchisierte Parallelführung der beiden ideologischen Lager irritiert dabei die paradigmatischen monolithischen Erzählungen der Bürgerkriegsfiktionen.

51 Ibid., 71.

52 Cf. Ibid., 39.

53 Ibid., 34.

54 Ibid., 38.

55 Cf. Ibid., 39.

Der zweite Teil des Romans (›la escritura‹) ist das Produkt der Recherchen und Archivarbeit, der eigentliche »relato real«, wie ihn sich der Protagonist vorstellt: »—Sería una novela [...]. Sólo en vez de ser todo mentira, todo es verdad.«⁵⁶ In seiner Ausgestaltung zitiert dieser Teil des Romans unmissverständlich die Erwartungshaltung einer in sich geschlossenen Erzählung, die im Cluster der Bürgerkriegs-fiktionen vorherrscht und die sich zur Aufgabe macht, Lücken zu schließen und Kohärenz zu schaffen. Es wird geordnet und strukturiert, chronologisch und in kausalogischen Zusammenhängen erzählt.⁵⁷ Dabei ist dieser Teil derart stilisiert, dass seine Ästhetik eine deutliche Überstrukturierung beziehungsweise Poetizität aufweist: die poetische Sprache setzt auf eine Emotionalisierung des Lesers, durch figurales und personales Erzählen wird Sympathie gelenkt und eine empathische Lesart gefördert. Der vermeintliche »relato real« klingt nach einer Abenteuergeschichte und greift romantische Versatzstücke wie z.B. Heldenhaftigkeit oder Männerfreundschaft auf. Die eingestreuten Zweifel, die wie im ersten Teil rund um das semantische Feld von (Un-)Möglichkeit und (Un-)Wahrscheinlichkeit kreisen, wirken im zweiten Teil wie ein Katalysator für die Fiktion, die dem »relato real« in seiner Konzeption diametral entgegenläuft. Dieser Teil des Romans kann somit als Repräsentation der gängigen Schreib- und Erzählweisen des Clusters und damit des geltenden kulturellen Paradigmas betrachtet werden. Die Tendenz zur Ironisierung, die in der Überstrukturiertheit anklingt, stellt das Paradigma jedoch kritisch aus. Hinsichtlich seiner Erkenntniskraft deutet sich zwangsläufig an, dass der »relato real« an seine Grenzen stoßen muss.

Der dritte Teil (›la post-escritura‹) expliziert die Notwendigkeit zur Reflexion der Fiktionalisierung von Erinnerung und zeigt den blinden Fleck der Darstellungskonventionen auf, indem er deren geschlossen-referenziellen Anspruch dekonstruiert. Er hebt deutlich hervor, was Claudia Jünke treffend resümiert:

Cercas interessiert sich nicht für die geschichtlichen Fakten, sondern gerade für das, was aus dem literarischen Diskurs herausfällt, weil es nicht zu belegen ist (›nunca sabremos‹). Gerade diese historische Leerstelle wird jedoch zum eigentlich Sinnstiftenden erhoben [...].⁵⁸

Wenn nach Abschluss des in der Diegese gefertigten »relato real« die Erkenntnis wartet, dass dieser unvollständig ist, »como un mecanismo completo pero incapaz de desempeñar su función para la que ha sido ideado porque le falta una pieza«,⁵⁹ und er deshalb narrativ ausgeschmückt werden muss, zeigt der Roman auf, was passiert beziehungsweise passieren muss, wenn die Arbeit im Archiv nicht mehr

56 Ibid., 67.

57 Camero de Coca: op.cit., 14.

58 Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 79.

59 Cercas: op.cit., 144.

ausreicht oder unzulänglich ist. In »Cita en Stockton« vollzieht der Roman auf der Metaebene den Bruch mit der Formelhaftigkeit der geltenden Konventionen, indem er die Notwendigkeit zur Fiktionalisierung herausstellt und den Einfluss der Form auf den Inhalt betont. Dies resultiert aus der Erkenntnis des Erzählers, dass trotz gründlicher Recherche viele Aspekte einer Deutung, Interpretation und retrospektiven Anordnung zu kausallogischen Strukturen bedürfen.

Soldados de Salamina führt vor, wie Mechanismen diskursiver Archivierung, die Nicht-Abgeschlossenheit der Erzählung und auch der Mangel an erzählerischen Komponenten hinsichtlich der Anforderungen an die Bürgerkriegs fiktionen zum poetologischen Problem werden. Im Vordergrund steht diesbezüglich die Heldenfigur und vornehmlich die Tatsache, dass diese in der historischen Vorlage anonym bleibt. Als fehlendes Teil des Mechanismus, der die Erzählung komplettiert und dazu führt, dass sie »funktioniert«, sieht der fiktionale Erzähler die Identität des republikanischen Soldaten an. Der dritte Teil des Romans wird so zur Suche nach einer Heldenfigur, die Werte verkörpert, die ein hohes Identifikationspotenzial mit sich bringen. Für Roswitha Böhm endet der Roman in einer »durchaus ergreifenden Zelebrierung des *einen* antifaschistischen Kämpfers, des wahren Helden und Verteidigers der Zivilisation in der Person des aufrechten, über und über mit Narben übersäten Miralles.«⁶⁰ Der Kritik an einer möglichen Sentimentalisierung kann stattgegeben werden, wie bereits im einleitenden Teil dieses Kapitels ausgeführt wurde. Allerdings lässt sich auch eine Tendenz zur ironischen Überformung mythischer und mythisierter Elemente ausmachen.

Im gesamten Roman wird Krieg immer wieder als prototypischer Ort für Helden, Heldentaten und Heldengeschichten dargestellt. *Soldados de Salamina* führt vor, wie Heldengeschichten entstehen und welche Kontexte und Bedingungen ihrer Genese zugrunde liegen. Es wird erörtert, was ein Held ist, und vor dem Hintergrund dieser Reflexionen (unter anderem des fiktionalen Roberto Bolaño und des Protagonisten selbst) erscheint die Figur Miralles und ihre Konzeption.⁶¹ Der Roman spielt dabei mit klassischen Helden-Narrativen, deren Semantiken, Motive und Erzählmuster zitiert werden. Er zeigt auf, wie Handlungen zu Heldentaten werden und was der Stoff ist, aus dem die Heldengeschichten gesponnen werden. Dabei kommentiert er vor allem die diskursiven Strategien, die realhistorische Personen zu Helden stilisieren, indem realhistorische Tatsachen poetisiert und ausgeschmückt werden: »Además la mitad de las cosas que se atribuyen a Líster es pura leyenda..., [...]«⁶² Dabei werden oftmals prägnante Aussagen zu Leitmotiven erhoben. Mitunter stilisieren sich Personen nachträglich selbst zu Helden, indem sie ihnen widerfahrene Ereignisse in Erzählungen betten, wie der fiktionale Cercas

60 Böhm: op.cit., 14.

61 Cercas: op.cit., 148.

62 Ibid., 34.

mit Bezug zu Sánchez Mazas erläutert. Damit wiegt er den zweifelhaften Status eines zufällig Überlebenden gegen eine Heldenfigur auf: »Me imagino que durante una época Sánchez Mazas se lo contó a todo el que se le ponía por delante. [...] debió de pensar que ese episodio tremendo le redimía de algún modo de su cobardía.«⁶³ Das steht folglich im Gegensatz zum (durch Cercas erklärten) ›echten Helden‹ Miralles, der über seine Geschichte geschwiegen hat, bis er bedrängt wurde, sie zu erzählen.

Schlussendlich relativiert der Roman jedoch seinen eigens etablierten Helden-diskurs, ohne ihn dabei vollständig aufzulösen. Der Held selbst entlarvt die vermeintliche Suche des Protagonisten nach der Wahrheit als die Suche nach einem Helden, nach Identifikationsmustern und versöhnlichen Gesten – Mittel, um auf die emotionale Hilflosigkeit der Gegenwart zu reagieren: »Así que lo que andaba buscando era un héroe. Y ese héroe soy yo, ¿no?«⁶⁴ Damit kommentiert *Soldados de Salamina* die Heroisierungstendenzen, die im Gegenwartsroman zum Bürgerkrieg stark präsent sind. In der Leerstelle des republikanischen Soldaten, die in der Erzählung die gesamte Zeit mitgeführt wird, und in der Hoffnung, dass diese am Ende ausgefüllt wird, führt *Soldados de Salamina* dem Leser seinen eigenen Wunsch nach mythischer Überformung und einem Happy End vor Augen.

Die Figur des Miralles, des Legionärs, der für etwas gekämpft hat, ohne sich damit ideologisch zu identifizieren, konterkariert die Darstellungen und Vorstellungen über Legenden wie Durruti oder Hemingway: Miralles nimmt dieser Sehnsucht die Grundlage, denn Kriege seien nur romanhaft, »para quien no las vive. [...] Sólo para quien las cuenta. Para quien va a la guerra para contarla.«⁶⁵ Die Verklärung des Bürgerkriegs zur ›última guerra romántica‹, in der vor allem eine linke europäische Jugend auf spanischem Terrain für ihre Ideale kämpfen wollte, wird im Roman aufgegriffen und dekonstruiert: »Hemingway, sí. ¡Menudo payaso!«⁶⁶

Der Roman spielt ein doppeltes Spiel, indem er einerseits die retrospektive Verklärung offenlegt und andererseits ihre Mechanismen selbst bemüht, was zu Unbehagen in der Rezeption führt. Einerseits wird die Art der Versprachlichung und der Vermittlung der historischen Ereignisse durch die Fiktionalisierung der Erinnerung entlarvt, andererseits nutzt der Roman selbst indirekte und überformte, interpretierte Redewiedergabe: »Miralles no dijo eso, claro, las palabras las pongo yo ahora, pero dijo algo parecido.«⁶⁷ Die Ironie, die daraus entsteht, hat – wie der Roman insgesamt – eine diskurskritische Funktion gegenüber den paradigmatischen Bürgerkriegsfiktionen.

63 Ibid., 39.

64 Ibid., 197sq.

65 Ibid., 197.

66 Ibid.

67 Ibid., 207.

Schlussendlich zeigt *Soldados de Salamina* auch auf, dass der ideologische Dualismus der ›dos Españas‹ ein diskursiv konstruiertes Differenzkriterium ist, das in sich die Virulenz der Erinnerung an den Bürgerkrieg birgt und den Prozess der *recuperación de la memoria histórica* auf mitunter problematische Weise strukturiert.

3.2 *La comedia salvaje*: Die Polyphonie satirischen Gelächters als Gegenentwurf zu sakralisierten Diskursen

»Las voces de Cervantes, Valle-Inclán y Kurt Vonnegut resuenan en esta novela que es, también, una reflexión lúdica sobre la utilidad de la literatura.«⁶⁸ In dieser kurzen Beschreibung auf dem Klappentext klingt die Komplexität und Dichte des Romans *La comedia salvaje* an. Der Text ist gespickt mit intertextuellen Bezügen und Verweisen, die sowohl thematisch-motivisch als auch erzählstrategisch ausgeprägt sind. So ist beispielsweise jede Kapitelüberschrift entweder ein Zitat oder ein Bezug zu einem literarischen, religiösen oder philosophischen Text, der den Inhalt des Kapitels in einen größeren Kontext stellt. Im Verlauf der Handlung wird zudem nicht nur Literatur, sondern Kunst im Allgemeinen sowie ihre sozialen Funktionen diskutiert, z. B. als der Protagonist Benjamín und seine Begleiterin Júlia eine Nacht im Museo del Prado verbringen. Im Rahmen der Argumentation der Studie rücken jene Aspekte in den Fokus, die sich den Fragen nach dem Erzählen über den Bürgerkrieg widmen. Der Roman parodiert dabei die dominanten (historischen, politischen etc.) Inhalte und deren Darstellungsformen. Seine ›Scharnierbewegung‹ vollzieht sich unter anderem im Hinblick auf medien- und gattungsspezifische Aspekte. *La comedia salvaje* stellt ein normatives und ›politisiertes‹ Verständnis von Ästhetik und literarischer Form in Frage, das mit Blick auf die Bürgerkriegsfiktionen häufig durch roman- und damit gattungstheoretische Kontexte begründet wird. Die Tatsache, dass es sich bei *La comedia salvaje* um einen Roman handelt, der in seiner Gestaltung an ›hochkulturelle‹ Kontexte anknüpft und editorisch durch den Verlag Alfaguara sowohl national als auch international verortet ist, trägt die Last des Angriffs auf die ›Etikette‹ der Bürgerkriegsfiktionen. Entgegen der explizit in populärkulturellen Kontexten verorteten Werke scheint der Roman die Konventionen der Bürgerkriegsfiktionen – analog zum Roman von Cercas – von innen auszuhöhlen. Dabei profitiert *La comedia salvaje* schon allein aufgrund seines Status als nachfolgendes Werk von den durch *Soldados de Salamina* hervorgerufenen diskursgeschichtlichen Veränderungen beziehungsweise von der Akzeptanz dieser in der Produktion und Rezeption der Bürgerkriegsfiktionen.

In diesem Zusammenhang ist zunächst von Relevanz, dass in *La comedia salvaje* das Erzählen von Geschichte(n) allgegenwärtig ist. Einerseits erzählen sich die

68 Ovejero: op.cit.

Figuren inmitten des tobenden Bürgerkriegs für sie faktuale und fiktionale Geschichten, um die Geschehnisse um sie herum begreifen oder auch vorübergehend verdrängen zu können. Über das Erzählen geben sie sich zudem eine Identität und schaffen es letztlich, zu überleben – wenn auch einige nur in der Geschichte eines anderen. Andererseits streiten sich die Figuren teilweise unerbittlich inmitten der Kriegsrealität über die Regeln und den Nutzen des Erzählens, der Fiktion und der Imagination. Die metafiktionale Grundsatzfrage »¿Para qué sirve contar historias?«,⁶⁹ die im Roman gleich zu Beginn von einer der Figuren gestellt wird, zieht sich ebenso leitmotivisch durch das gesamte Werk wie die Frage nach dem ›guten Erzählen‹ und der ›guten Literatur‹ sowie nach dem Anspruch, den die Bürgerkriegsfiktionen und damit die Fiktionalisierungen der Erinnerung an diesen zu erfüllen haben.

Dabei spielt die besondere Darstellungsform des Romans eine wichtige Rolle. Wie im einleitenden Kapitel ausgeführt wurde, hebt sich diese Form der ästhetischen Kommunikation über den Bürgerkrieg von der etablierten Konvention ab, indem sie ähnlich wie der Film *La vita è bella* das Tragikomische als Zugang zur Erfahrungswelt des Bürgerkriegs anbietet. Als ästhetische Provokation begibt sich der Roman auf eine Schwelle, auf der er die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs, ihre Erzählmuster und Verhandlungskonventionen kritisch in den Blick nehmen kann. Die zentrale Strategie der *comedia salvaje*, in der das Komische in weiten Teilen des Romans ins Groteske überführt wird, stellt die Verzerrung der Realität dar, um sie, den Regeln des Esperpento folgend, als dysfunktional zu entlarven. Seine Schlussformel, »[la] literatura y la realidad se alejan cuanto más quieres acercarlas [y] viceversa«,⁷⁰ benennt diese Strategie programmatisch. *La comedia salvaje* dekonstruiert den Anspruch an Referenzialität und authentisches Erzählen, der in den realistischen Schreib- und Erzählweisen Ausdruck findet, und gibt eine neue Stoßrichtung vor. Diese potenziert, aufgrund der Radikalität der Thematik, die bereits von Valle-Inclán ausgestellte Funktionalität der Groteske im Hinblick auf die Verhandlung von Traumata. In der Ablehnung realistischer Schreibweisen und in der Verbindung von Lachen und Grauen versucht sich der Roman der Absurdität und irren Logik des Kriegs anzunähern, und seine Erfahrungsdimensionen greifbar zu machen. Er verlacht gängige Strategien der Heroisierung und Mythisierung, um den prekären Zustand des Menschseins im Krieg herauszustellen.

Lachen über den Bürgerkrieg? Der Roman thematisiert diesen Tabubruch an unterschiedlichen Stellen. Am prägnantesten erscheint in diesem Zusammenhang die Szene, in der die Figuren in Streit über das Genre der *comedia* und seine Angemessenheit, Funktionsweise und Wertigkeit verfallen. Dieser Streit ist polyfunktional, denn der Roman zeigt darin zum einen selbstreflexiv seine Funktionsprin-

69 Ibid., 13.

70 Ibid., 395.

zipien auf, evoziert die Tradition einer kulturgeschichtlich verankerten Theaterpraxis und kommentiert zum anderen die Transgression, die er selbst im Hinblick auf die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen vollzieht. Die Szene als Ganzes karikiert die mit dieser Überschreitung verbundene Polemik, die sich in den konfliktiven Ansprüchen an die Bürgerkriegsfiktionen sowie in den Diskursen der »selbsternannten Erinnerungswächter« (Schneider) abzeichnet.

»¡Pero la comedia siempre se ríe del dolor ajeno! No es culpa mía!«,⁷¹ verteidigt sich in der betreffenden Szene ein Soldat der republikanischen Miliz, nachdem er sich in seiner Geschichte über das Unglück und Leid eines Kameraden lustig gemacht hat – »Fijaos, lo fusilaron por tirarse pedos, ja, ja, ja«. ⁷² Ein anderer will die Komik der Situation nicht gelten lassen und greift den Erzählenden an. Die übrigen Zuhörer sind bemüht, Erklärungen zu suchen, um die Funktionsweise einer ›Komödie‹ zu ergründen, und stellen dabei unter anderem Aristoteles – also die klassische Komödie – und Lope de Vegas *comedia nueva* gegenüber. Dabei kommen sie zum Schluss, dass »las desgracias pueden darles risa a unos y apenar a otros.«⁷³ Unterdessen geraten die beiden Kontrahenten in einen erbitterten Streit über ihr jeweiliges Verständnis von Komik, in dem der Angreifer den Erzählenden in seiner Entrüstung – »Nuestros compañeros [...] mueren heroicamente por la República ¿y tú te ríes?«⁷⁴ – umbringt. Als er daraufhin verstörtes Kichern hört und in die entsetzten Gesichter der anderen Zuhörer schaut, schreit er: »¡Al que se ría lo fusilo!«. ⁷⁵ Die Drohung erscheint als unerbittliche Verteidigung der ›Etikette‹, als Bewahrung des sakralisierten Diskurses, den der Roman an dieser Stelle vorführt und dem er sich selbst durch seine Erzählstrategie vehement entgegensetzt. Indem der Verteidiger der (ästhetischen) Moral selbst zum Täter wird und sich nicht nur, wie sein Kontrahent, über ästhetische Konventionen, sondern über *ethische* Grundsätze hinwegsetzt, denunziert der Roman diese Position. Als er realisiert, was er getan hat, schreit der Täter zunächst verzweifelt und vergeblich nach einem Arzt und nimmt sich schließlich selbst das Leben, da er offensichtlich nicht mit einer solchen Schuld leben will. Diese Einsicht bringt die Bewertung der dargestellten Positionen wieder in Unordnung, drückt sie doch die Verzweiflung und (emotionale) Hilflosigkeit sowie den Schock über das eigene Verhalten aus.

Auf einer Metaebene erscheint die gesamte Szene als Kommentar über die Debatten darum, was als angemessene Erzählform im Umgang mit dem historischen Ereignis, seiner traumatischen Qualität und seinen konfliktbehafteten Erinnerungen gelten kann. In der Vehemenz der Szene drückt sich die Vehemenz des Kampfs

71 Ibid., 153.

72 Ibid., 152.

73 Ibid., 153.

74 Ibid., 154.

75 Ibid.

um die Diskurshoheit, die Deutungsmacht über die Erinnerung und die damit verbundene Suche nach einer geeigneten Erzählform aus.

Das in *La comedia salvaje* propagierte Verständnis vom Erzählen, von der Literatur, der Fiktion und den Fiktionen über den Bürgerkrieg ist, wie in dieser Szene deutlich wird, keineswegs frei von Ambivalenzen. Im Gegenteil: Es ergibt sich aus den unterschiedlichen Positionen und Sichtweisen der Figuren, die wiederum als von unterschiedlichen sozialen, politischen und ideologischen Haltungen geprägt dargestellt werden. Somit bietet der Roman das ganze Spektrum der Kontroverse feil: Engagierte Literatur, reine (zweckfreie) Kunst und populäre Unterhaltung stehen sich als Extrempositionen gegenüber. So wird gleich zu Beginn die Frage nach dem Engagement von Literatur gestellt, die von einem Teil der Figuren als Werkzeug der »emancipación de la clase obrera«, das in der Lage sein muss, die Realität zu verändern, verstanden wird. Für den anderen Teil steht die Unterhaltungsfunktion im Vordergrund, die Genuss stiften und dem Leser Welten eröffnen soll, in die er sich flüchten kann, in denen er Schutz, Freiheit und Identifikationsmuster findet.⁷⁶

In der Interaktion der Figuren, in ihren hitzigen und aberwitzigen Diskussionen fokussiert der Roman zahlreiche Facetten und Potenziale des Erzählens und entlarvt radikale Haltungen als reduktionistische Sichtweisen. Allem voran werden Erzählen und Fiktion als Zugänge zur Realität dargestellt, die Erkenntnisgewinne für das eigene Leben bereitstellen. Die Positionen, die diese Diskussionen hervorbringen, werden als gleichwertig inszeniert und erteilen somit einem normativen und autoritären Verständnis vom Erzählen und von Erzählformen eine Absage. Gleichzeitig stellen sie valorisierte Modelle als veränderlich dar. Indem die Momente der Reflexion über das Erzählen und die Fiktion zudem meist von esperpentischen Umständen begleitet werden, wird keiner Sichtweise Deutungshoheit gewährt, sondern deren Relativität deutlich gemacht.

Die Fantasie/Imagination wird in *La comedia salvaje* zur großen Macht der Erschaffung von ›Realität‹ stilisiert, wobei immer das Verhältnis von Wahrheit und Lüge beziehungsweise Invention, das ›als ob‹ der Literatur und der Kunst im Allgemeinen, mitgedacht wird: »Mientras lo está contando es todo verdad. Es como con los libros; sólo después de terminarlos puedes preguntarte si es verdad o no lo que dicen«⁷⁷, kommentiert ein Zuhörer, während Benjamín seine Geschichte erzählt. Als sich Benjamíns reale Vorlage erschöpft, er über den Verbleib der Figur nichts mehr weiß, wird ihm klar, dass dies etwas ist, »que tendrá que inventar para acabar bien la historia, pero la vida no acaba con un punto y aparte, sino así, en cualquier sitio. En realidad, todas nuestras historias acaban con puntos suspensivos.«⁷⁸ Es

76 Cf. *Ibid.*, 14.

77 *Ibid.*, 135.

78 *Ibid.*, 138.

geht nicht mehr um eine geschlossene Erzählung, sondern der Roman fokussiert die Bruch- und Leerstellen, die die Geschichten des Lebens widerspiegeln.

Diese Unabgeschlossenheit zeigt sich auch in der Szene, in der ein Händler vom Geröll einer zusammenstürzenden Kirche begraben wird. Mit seinem letzten Atem erzählt er seine Geschichte und verstirbt, bevor er sie zu Ende erzählen konnte: »¿Cómo se va a haber muerto? Aún no ha terminado su historia.«⁷⁹ Die Nicht-Koinzidenz vom Ende des Lebens des Erzählers und dem Ende der Erzählung erscheint als Paradoxon. »Su historia« ist mit dem Tod beendet, aber die Erzählung über sein Leben bleibt offen. In *La comedia salvaje* geht es oft darum, dass Geschichten weiter erzählt werden, nicht unterbrochen werden. Nach Unterbrechungen wird häufig eingefordert, dass die Geschichten weiter- und (hoffentlich) zu Ende erzählt werden. Die Szene des sterbenden Händlers stellt die gängige Erwartungshaltung heraus, dass Erzählungen ein Ende haben müssen, also kausallogisch und in sich geschlossen sind und entlarvt diese Erwartung als Konstruktion von Wirklichkeit. Zudem spielt das Weitererzählen im erinnerungskulturellen Kontext eine entscheidende Rolle: Die Geschichte soll nicht enden, die *memoria colectiva* bemächtigt sich der kleinen inoffiziellen Geschichten, um die Pluralität und Partialität der Wirklichkeit, das Episodenhafte des Lebens herauszustellen und den Diskurs am Laufen zu halten. Den »punto final« können der Geschichte dabei jeweils nur die anderen setzen, indem sie die Geschichte nach dem Tod weiter- und zu Ende erzählen.⁸⁰

Von Beginn an verwischt der Roman kontinuierlich die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion und macht diese Verwischung auch zu seinem Thema. Er greift faktische Geschehnisse des historischen Ereignisses auf und paart sie mit höchst unwahrscheinlichen, mitunter fantastischen Geschehnissen, ohne dabei die Zweifel über deren Wahrheitsgehalt jemals aufzulösen oder gar den Anspruch zu stellen, authentisch erzählen zu wollen. Der Roman ist nicht als Kriegsroman angelegt, in seinem Zentrum stehen nicht die Kriegshandlungen, sondern die Reise des Protagonisten und die einzelnen »Abenteuer«, die er darin erlebt. So begleitet der Roman den Protagonisten Benjamín auf der ihm aufgezwungenen Mission.

LA MISIÓN – in Kapitälchen, wie sie im Text immer geschrieben wird – besteht darin, den Bürgerkrieg zu beenden. Die Darstellung der Mission im Roman, inklusive ihrer hervorstechenden und betonenden Typografie, stellt ihre vermeintlich besondere Wertigkeit und Legitimität heraus. Dabei wird ihre Bedeutung derart überzeichnet, dass sie ins Lächerliche driftet und die Hoffnungslosigkeit und den Irrwitz hervorhebt, den sie von Anfang an mit sich bringt. Über *LA MISIÓN* wird nie konkret gesprochen und die Erklärungen und Aufgaben, die der Protagonist in

79 Ibid., 217.

80 Cf. Ibid., 262.

ihr zu lösen hat, sind im bunten Wirrwarr esperpentischer Dialoge kaum zu dechiffrieren. Diese Erzählweise gibt zu verstehen, dass der Protagonist selbst noch weniger Ahnung von den Inhalten seines Auftrags hat als der Leser, was wiederum im Verlauf des Romans zu vielen komischen (im Sinne von seltsamen und lachhaften) Momenten führt. Keine Figur im Roman scheint den Kern von *LA MISIÓN* tatsächlich zu kennen und dennoch die Überzeugung zu teilen, es handle sich um eine gute Sache, für die es zu kämpfen lohnt. Der Roman führt so die diskursiv konstruierten Legitimations- und Motivations-Strategien vor, die in Bezug auf eine Beteiligung an der Sache der jeweiligen Kriegspartei Sinn stiften. Die Anspielungen auf Guerilla- und Untergrundaktivitäten vor allem der linksideologischen Gruppierungen ist merklich und führt die Funktionsweise mythisierter Diskurse vor Augen.

Zudem schafft der Status der Geheimhaltung, der selbst gegenüber Benjamín, dem ausführenden Subjekt, keine Ausnahme macht, ein Tabu, um das sich im Verlauf der Handlung und der Figurenrede Spekulationen ranken, die den Inhalt der Mission erklären. Anhand des Umgangs mit *LA MISIÓN* im Roman werden einerseits ideologisch geführte Diskursmuster ironisiert. Andererseits können die Mechanismen der Geheimhaltung als ironische Anspielung auf den Status des Bürgerkriegs in der Erinnerungskultur gelesen werden, die vor Augen führt, wie Tabus und sakralisierte Diskurse entstehen und zirkulieren.

Der vermeintliche Held, der die Mission zu erfüllen hat, ist Benjamín, ein junger Seminarist, der allerdings keinerlei Eigenschaften verkörpert, die mit einem klassischen Helden, obendrein in einer Kriegserzählung, konform gehen. Er ist ein Intellektueller, interessiert sich für Bücher und nicht für Waffen, für Philosophie und nicht für Politik oder Macht. Er ist ängstlich, unbeholfen und naiv. Seine Rolle wird ihm aufgezwungen. Die Wahl fällt letztlich auf ihn, weil er in den Augen der Auftraggeber – repräsentiert in der Figur des fiktionalen Manuel Azaña – unbedeutend (›insignificante‹) ist und »[la] insignificancia [...] una virtud en tiempos arrogantes« sei.⁸¹ Sie erlaube es dem Protagonisten, sich frei zwischen den Fronten zu bewegen, da keiner ihm Bedeutung zuschreiben, ihm also Beachtung schenken oder ihn gar einer Agenten-Tätigkeit verdächtigen würde. Zudem konstatiert Azaña, dass Benjamín kein Vaterland hat, da beide Seiten ihn aufgrund eines Missverständnisses als Verräter ansehen.⁸² Letzteres empfindet Azaña gar als Befreiung: »[...] pienso que los hombres viviríamos mejor sin patria alguna; yo creo que si un día olvidara el nombre de la mía me sentiría mejor.«⁸³ Er reflektiert in seiner Ansprache über die Obsession mit dem Vaterland und den jeweiligen projizierten Vorstellungen, wie dieses auszusehen hat. Diese Obsession habe die (ideologische)

81 Ibid., 37.

82 Cf. Ibid., 27.

83 Ibid., 21.

Spaltung Spaniens verursacht und den Bürgerkrieg ausgelöst. Benjamin selbst gehört zu den Menschen, die keiner der beiden Seiten zu- oder abgeneigt sind – »[L]e han arrastrado a esta guerra: y sufre«.⁸⁴

Aufgrund seiner prekären Position, die darin besteht, dass beide Seiten ihn als Verräter erschießen wollen, hat Benjamín keine andere Wahl, als dem Plan zuzustimmen. Dieser erhält eine pathetische Komponente, die im Zusammenspiel mit der vorgeführten Undurchsichtigkeit und der Lächerlichkeit der Situation und des Vorhabens die verzweifelte Lage des Landes zum Ausdruck bringt. »España se muere, hijo mío. O, para ser exactos, son los españoles los que se están matando unos a otros.«⁸⁵ Im Gesamtzusammenhang des Romans drückt sich darin auch die Bestürzung über die Virulenz des Traumas aus, das der Bürgerkrieg in der spanischen Gesellschaft ausgelöst hat und über seine maßgebliche Perpetuierung durch den anhaltenden ideologischen Dualismus.

Die Mission besteht darin, wie Benjamín später selbst erkennt, »[de] salvar a España de sí misma [...]«.⁸⁶ Dem Protagonisten wird eine heroische Heldengeschichte aufgedrängt – »La salvación de España queda en tus manos. No lo olvides«⁸⁷ – die dieser, wie der Roman von Beginn an deutlich macht, unmöglich erfüllen kann. Die Reise, die an die Mission gebunden ist, und nicht das Erreichen des Ziels scheint im Roman von zentraler Bedeutung zu sein. Benjamín fungiert darin als eine Art Kaleidoskop, durch dessen Blick die Partialität der Wirklichkeit und die Beschränktheit der unterschiedlichen (ideologischen) Perspektiven, mit denen er konfrontiert wird, herausgestellt werden. Aus einer Position neutraler Naivität heraus führt der Roman über die Perspektive des Protagonisten nach und nach die verschiedenen Überzeugungen und Absichten vor und entlarvt ihre teilweise Absurdität sowie ihre Radikalität. Benjamins Blick hinterfragt dabei zudem die Stilisierungen des Kriegs in den unterschiedlichen politischen, sozialen und ästhetischen Diskursen.

Die Begegnungen mit vielen unterschiedlichen Figuren formieren die verschiedenen Blickwinkel auf den Bürgerkrieg. Unter den Figuren finden sich solche, die auf historische Persönlichkeiten (Politiker, Künstler etc.) verweisen, wie Azaña, Hemingway oder Ortega y Gasset; und andere, die als Typen bestimmte Gruppen repräsentieren, z.B. Freiwillige der Internationalen Brigaden, die einfache Landbevölkerung oder Soldaten der unterschiedlichen Bürgerkriegsparteien und Splittergruppen (z.B. Kommunisten, Karlisten oder Anarchisten). Durch sie wird zum einen der Bezug zum historischen Kontext verstärkt und zum anderen das Spiel um

84 *Ibid.*, 28.

85 *Ibid.*, 30.

86 *Ibid.*, 66.

87 *Ibid.*, 37.

die Konstruktion und Dekonstruktion von Mythen initiiert, die im Roman aufgegriffen und durch die Grotteske überformt und demaskiert werden.

So wird, wie bereits in *Soldados de Salamina* die Verklärung des Bürgerkriegs zur ›última guerra romántica‹ in den Kriegsdichtungen oder die Beteiligung internationaler Freiwilliger, die ihre Ideale verwirklicht sehen wollten, aufgegriffen. In einer Szene fast am Ende des Romans wird eine Art ›Kriegstourismus‹ dargestellt. Eine junge Frau, »que hablaba español con acento inglés y palmoteaba incapaz de contener su entusiasmo«,⁸⁸ erzählt einer anderen ihre Erfahrungen an der Front – »[...] como ésta es una guerra revolucionaria, fui permitida estar en la línea de combate [...]«. ⁸⁹ Ihre Ausführungen über diese »visita muy interesante« enden in der Feststellung, dass dieser Krieg »una guerra tan bonita« sei.⁹⁰ Die Ereignisse des Romans im Rücken dekonstruiert diese Szene die romantische Vorstellung vom Kämpfen und Sterben für die eine Sache oder Überzeugung – die ›Mission‹ sozusagen. Die Instrumentalisierung des Kriegs zur Selbstprofilierung wird hier klar herausgestellt.

Der Roman macht auch vor dem Mythos der ›dos Españas‹ und all seiner Aufladungen und Konnotationen nicht halt. Während seines Verlaufs wird immer wieder auf die Konstellationen im Bürgerkrieg Bezug genommen und dabei werden die stereotypen Formationen in Frage gestellt. Auf die Spitze getrieben wird die Darstellung der ideologischen Positionen in einer Szene, in der in einer Bar – »[en la que] están prohibidas las peleas. Aquí viene gente de los dos bandos«⁹¹ – ein Republikaner und ein Falangist ein Kartenspiel nutzen, um sich zu duellieren und sich dabei gegenseitig die Abzeichen von der Uniform zu reißen. *La comedia salvaje* verlacht ideologische Extreme und bricht damit Muster ideologischer Identifizierung auf, die beispielsweise auch die Fiktion zum Mittel der Legitimierung von Ideologie machen.

Wie bereits *Soldados de Salamina* dekonstruiert der Roman den Anspruch an authentisches und referenzielles Erzählen, das die Bürgerkriegsfiktionen dominiert, und deutet damit die Unzulänglichkeit realistischer Schreib- und Erzählweisen an. *La comedia salvaje* macht deutlich, dass die durch die Konventionen auferlegten Beschränkungen kein Potenzial darstellen, die traumatische Vergangenheit zu ergründen, sondern eine Sakralisierung von Diskursen implizieren, die bestehende Tabu-Systeme perpetuiert und festigt.

88 Ibid., 378.

89 Ibid., 378sq.

90 Cf. Ibid., 379.

91 Ibid., 127.

II.

»Bürgerkrieg goes Pop«:

Formen der Spektakularisierung der Kommunikation über den Bürgerkrieg

1.

Im Spannungsfeld des ›modernen Populären‹

Der Spanische Bürgerkrieg zirkuliert als Motiv bereits seit langem in unterschiedlichsten – auch populärkulturellen – Medien und Kontexten, wie unter anderem die neueren Studien von Caroline Rothauge oder David Becerra Mayor zeigen.¹ Die Vielfalt an Produktionen und damit an Bürgerkriegsfiktionen und die Leichtigkeit ihrer Zirkulation kann als Indiz dafür gesehen werden, dass »die Grenze zwischen Unterhaltungs- und anspruchsvoller Kunst, zwischen ›U‹ und ›E‹, [...] in Spanien durchlässig[er] ist.«² Wie Caroline Rothauge resümiert, gilt die Kritik an den jeweiligen Werken demnach nur selten pauschal ihrem populärkulturellen Kontext. Vielmehr ist die Art der Verhandlung des Themas, also die ästhetische Ausgestaltung, für die Kritik entscheidend.³ Das Augenmerk der vorliegenden Studie liegt somit auf den für die Verhandlung der Thematik gewählten Ausdrucks- und Medienformen des populärkulturellen Repertoires. Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie sich transgressiv im Hinblick auf die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen und damit auf das etablierte Paradigma verhalten, in dem realistische Schreib- und Erzählweisen als emblematisch gelten. Dadurch spektakularisieren sie die Kommunikation über den Bürgerkrieg.

Diese Ausdrucks- und Medienformen entfalten ihre (ästhetische) Wirkung jedoch erst vor dem Hintergrund dessen, was als das ›moderne Populäre‹ verstanden werden kann. Deshalb ist es zunächst lohnend, einen Blick auf die Debatte zu werfen, welche die Bedeutung und Problematik des Differenzierungskriteriums von Hoch- und Populärkultur herauszustellen vermag – wenngleich sie sich argumentativ nicht lösen lässt.

1 Rothauge: op.cit. und Becerra Mayor: op.cit.

2 Neuschäfer: *Spanische Literaturgeschichte*, loc.cit., 407.

3 Cf. Rothauge: op.cit., 381.

1.1 Zum Differenzierungskriterium von Hoch- und Populärkultur

Thomas Hecken betrachtet in seinem 2007 erschienenen Band *Theorien der Populärkultur* die Eigenschaften der Populärkultur vor dem Hintergrund ihrer möglichen gesellschaftlichen Funktion. Er argumentiert, dass der Populärkultur und ihrem Repertoire an Ausdrucksformen nicht pauschal ein ›Nutzen‹ abgesprochen werden kann. Er zeigt auf, wie Funktionalität immer mit Blick auf ein elitäres Kunstverständnis zugeschrieben wird und wie diese Funktionsangaben unter anderen Prämissen neu lesbar werden:

Die alte Funktionsangabe der Kunst – »erfreuen und belehren« – kann über den Umweg avantgardistischer Ziele – »schockieren und verstören« – eine neue Fassung bekommen – erregen und unterhalten –, in deren Licht sehr viele Favoriten der Populärkultur nützlich und wertvoll wirken können.⁴

Im Bereich der Kunst (im elitären Sinn) wurde früh und dringlich die kritische Frage nach dem Populären und seinem Einzugs- beziehungsweise Einflussbereich gestellt.⁵ Der Grund hierfür liegt auf der Hand. Das Populäre unterläuft die etablierte Hierarchie von ›elitärer Kunst‹ und ›populärer Unterhaltung‹ und greift so in das lange Zeit gepflegte Selbstverständnis von Kunst ein: Im Gegensatz zur populären Unterhaltung, die sich dem Rezipienten direkt anbietet, gibt sich Kunst (im elitären Sinn) gern selbstgenügsam und stellt den Zeichenprozess als solchen in den Vordergrund.⁶

Daran angelehnt lässt sich die Ausbildung dessen, was Luhmann im Sinne der ausdifferenzierten Gesellschaft als Kunstsystem fasst, auf die zunehmende Abwendung vom Zusammendenken von *delectare* und *prodesse* hin zu einer vertikalen Unterscheidung und dichotomischen Abgrenzung zwischen Unterhaltung und Bildung (durch Kunst) zurückführen.⁷

Diese definitorische (im Wortsinn von ›abgrenzende‹) Unterscheidung von Kunst und populärer Unterhaltung ist allerdings keineswegs von sich her evident. Sie beruht vielmehr auf einer diskursiven Konstruktion, die im 18. Jahrhundert noch im Rahmen einer philosophischen Ästhetik unternommen wird.⁸

In Anlehnung an diese philosophische Ästhetik, die unter anderem durch Kants Überlegungen zu den Reizen der Kunst und der Idee vom ›Allzu-Reizvollen‹ geprägt ist, wird der populären Unterhaltung die Zugehörigkeit zur Kunst abgespro-

4 Hecken: *Populäre Kultur*, loc.cit., 123.

5 Nicolas Pethes: »Die Gewalt des Populären«, in: Huck/Zorn (Hg.): op.cit., 218-238, 218.

6 Cf. Christian Huck: »Was ist Populärliteratur? Oder besser, wann ist Populärliteratur?«, in: Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären*, transcript, Bielefeld 2011, 43-66, 12.

7 Cf. Pethes: op.cit., 218.

8 Ibid., 219.

chen. Thomas Hecken kontert diesbezüglich: »Wenn man die Ansicht vertritt, dass auch starke Reize ein ästhetisches Urteil zulassen, dann gibt es keinen prinzipiellen Grund mehr, Sex- und Horrorfilme nicht zur hohen Kunst zuzuschlagen.«⁹ Die solchen Genres und Ausdrucksformen inhärente Neigung, zu spektakularisieren, indem mit aufmerksamkeitsökonomischen Mitteln Grenzen unterschiedlicher Art ausgelotet und überschritten werden, findet sich weiterhin als ästhetisch-moralisches Differenzierungskriterium.

Im Zuge des Aufkommens der Massenmedien, deren Formate das moderne Populäre erst ermöglichen, wird die Kritik der industriellen Manipulation der Massen laut, die maßgeblich von der Frankfurter Schule und ihrer Kritik an der ›Kulturindustrie‹ gefördert wurde. Es stehen sich seit jeher mehrheitlich Ächter und Verfechter gegenüber, die nicht selten in Extrempositionen zum Ausdruck kommen, wie Annette Geiger hier exemplarisch an den kontroversen Überlegungen von Clement Greenberg und Lawrence Alloway aufzeigt:

Für Greenberg stellte Kitsch [unter dem er alles, was Populärkultur bietet, zusammenfasst] eine konservative Bremse in der Geschichte dar, die Vorhut der Avantgarden habe demgegenüber die Pflicht, wahren Fortschritt hervorzubringen. Alloway hingegen antwortete darauf, dass es sich genau anders herum verhalte: Die Kunst als Hochkunst sei akademisch, d.h. weltfremd, starr, mechanisch und museal, während die Populärkultur sich nun als Ort einer wahren, weil tatsächlich erlebbaren Erfahrung anbiete.¹⁰

Diese historisch gewachsenen Positionen, wie sie Thomas Hecken in seinem Band überzeugend vor- und vor allem gegenüberstellt,¹¹ tragen die Unterscheidung zwischen *high* und *low culture* und deren Spannungen bis in die Gegenwart weiter.

Während die Ächter sich als letzte Legitimationsinstanz eines elitären Kunstgedankens sehen, verstehen sich die Verfechter (darunter allen voran die *Cultural Studies*) als ›Kunst-Demokraten‹, die im Sinne einer übergreifenden Kultursemiotik derartige Legitimitätsdiskurse auszuhebeln versuchen. Züge, Merkmale und Eigenschaften, die in einer qualitativen Bestimmung als genuin populär eingestuft werden, konkurrieren mit dem Verständnis von Kunst als Kontrollinstanz kanonisierter Kulturgüter.

9 Hecken: *Populäre Kultur*, loc.cit., 123.

10 Annette Geiger: »Pop als Ästhetik?«, in: *Zeitgeschichte-online* (2006), 11, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/thema/pop-als-aesthetik>, letzter Zugriff: 13.06.2019.

11 Mit dem Hinweis auf Thomas Heckens ausführliche Darstellungen der unterschiedlichen Theorien zur Populärkultur verzichte ich selbst im Sinne der Arbeit auf eine systematische Darstellung.

Es scheint sich bei dieser hierarchisch bewerteten Differenz nicht zuletzt um »Erscheinungsformen einer Selbstdarstellung der Öffentlichkeit [...]«¹² zu handeln. Die Spannung zwischen diesen Erscheinungsformen und das Aufrechterhalten der Differenz (sei es zu Legitimationszwecken oder zum Klassifizierungsbedarf) resultiert dabei jedoch nicht aus einer rein qualitativen Bestimmung der Gegenstände. Vielmehr ist der sozial und diskursiv konstruierte Charakter dieser Unterscheidung ausschlaggebend – sind es doch die jeweiligen sozialen Verhältnisse, aus denen Taxonomien dieser Art und die darum zirkulierenden Diskurse hervorgehen.

Stets gebunden an die Interessen der unterschiedlichen sozialen Gruppierungen werden so beispielsweise Macht- und Kontrollverhältnisse ausgehandelt, wie sie auch in den Werken zum Bürgerkrieg sowie in den dazugehörigen pragmatischen Kontexten zum Ausdruck kommen. Zudem sind Kategorien und Zuweisungen an dominante Sichtweisen und Einstellungen gebunden: Was in einer Epoche als populär galt, kann in einer anderen aufgewertet und Teil des Kanons werden und umgekehrt. Das Verhältnis ist daher ein relationales und keineswegs frei von Ambivalenzen, denn die Grenze zwischen vermeintlich »hoher Kunst« und »populärer Unterhaltung« verschiebt und rekonstruiert sich kontinuierlich.¹³ Darüber gibt auch ihre Beziehungsgeschichte Aufschluss, die »beständig zwischen »Kolonisierungsangst« und »Appropriationslust«, extremer Anziehung und Abstoßung pendel[t].«¹⁴ Themen, Motive, Diskurs- und Kommunikationsformen sowie ästhetische und poetologische Strategien rangieren zwischen den vermeintlich gegensätzlichen Polen. Der Status der Werke ist in diesem Rahmen nicht fix, sondern dynamisch wandelbar – je nachdem, was als zum Kanon gehörig betrachtet und durch die »kulturelle Elite«, die Entscheidungsinstanz, akzeptiert wird.¹⁵

Dem Konsum populärkultureller Produkte haftet noch immer diese vererbte negative Konnotation der Frankfurter Schule an. Sie betrachtete die Gegenstände als bestehend aus standardisierten Effekten und starren Handlungskonventionen und deren Auswirkungen als schädlich für die Rezipienten und stellte dies zudem in machtpolitische Kontexte. Wenngleich eine derartige offene Kritik an der Demokratie als Massengesellschaft selten geworden ist,

12 Daniel Meyer: »Bucherfolg und Massenpsychologie hängen auch irgendwie zusammen«, in: Agard, Olivier/Helmreich, Christian/Vinckel-Roisin, H el ene (Hg.): *Das Popul re*, V&R unipress, G ttingen 2011, 159-170, 161.

13 An dieser Stelle ist ein R ckbezug zur bereits in Kapitel I.1/1.1 erl uterten kontextabh ngigen Wandelbarkeit normativer Anspr che an  sthetische Formen n tzlich: Wie die russischen Formalisten (vgl. u.a. Tynjanov) herausstellten, ist die k nstlerische Produktion im Sinne des Originalit tsanspruchs auf die Evolution  sthetischer Formen angewiesen. Durch formal sthetische Innovation werden auch normative Anspr che relativiert.

14 Huck/Zorn: »Zur Einleitung«, loc.cit., 5.

15 Cf. Antonio L zaro-Reboll/Andrew Willis: »Introduction«, in: dies. (Hg.): *Spanish popular cinema*, Manchester University Press, Manchester 2004, 1-21, 6.

[...] [ist] das Wort ›Populärkultur‹ [...] bis heute keineswegs ein durchweg positiv besetzter Begriff. Auch in seinem Zeichen kann die Diagnose (oft als scharfe Kritik formuliert) weiterbestehen, dass die meisten populären Phänomene moralisch, ästhetisch oder (bildungs-)politisch bedenklich seien.¹⁶

Populärkulturellen Werken scheint ein bestimmter Vorrat an Themen vorbehalten zu sein. Was darüber hinaus im Einzugsgebiet populärkultureller Ausdrucksformen verhandelt wird, sieht sich der Kontrolle und Kritik moralisierender Instanzen ausgesetzt. Je nachdem, wie groß die Diskurskontrolle ist, die insgesamt in Bezug auf das jeweils verhandelte Thema vorherrscht, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass hinsichtlich der Teilhabe an dieser Art der erlebnisorientierten Rezeption mit Sanktionen zu rechnen ist beziehungsweise die Notwendigkeit gegeben ist, Legitimierungsdiskursen habhaft zu werden.

Dennoch sind die Vor- und Vergaben wandelbar. Das populärkulturelle Repertoire scheint sich durch Wiederholung innerhalb seiner Strukturen ehemals periphere, weil normabweichende, Elemente einzuverleiben. Indem diese Elemente vorhersehbar werden, verlieren sie den Teil ihrer Schockwirkung, der die Ordnungsmuster in Frage stellt, und können sogar zu genrekstituierenden Mustern werden. So ist beispielsweise die Darstellung von Intimität im Film vom noch als skandalös betrachteten ersten Filmkuss zu einer gewohnheitsmäßigen Darstellung (in konventionalisierten Bildern) von Geschlechtsverkehr in allen möglichen Genres (fernab des Porno) avanciert; die Horrorfilme der frühen 1970er (unter anderem *The Last House on the left*, Wes Craven 1972 und *The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper 1974) etablierten durch den Bruch mit »bis dahin im Genre gültigen Konventionen« sogar eine neue Ästhetik des Drastischen,¹⁷ an denen sich die Vorstellungen über Horrorfilme und das Genre bis heute abarbeiten. Norm und Abweichung überholen sich, der Moment der Transgression verschiebt sich kontinuierlich und subkulturelle Elemente und Underground-Produktionen werden retrospektiv häufig sogar als Pionierleistung – oder ›Avant-Garde‹ im Sinne elitärer Kunstdiskurse – eines etablierten Genres gefeiert. Ein erst kürzlich aufgrund des Todes des Regisseurs wieder in den Medien gefeiertes Beispiel für eine genrekstituierende Vorreiterstellung sind die Zombie-Filme von George Romero, die zum Maßstab und Standard für die nachfolgenden Produktionen geworden sind, ihre Anfänge jedoch in ›Underground‹ und ›Trash‹ haben.

Das Populäre stößt ab und fasziniert zugleich. Es kann die »Sensations- und Klatschsucht« befriedigen, die oft zugleich als reizvoll und verwerflich wahrgenommen wird. Mit dem Genuss am Populären werden schnell negative Schlagworte wie ›Ökonomisierung‹, ›Sexualisierung‹ und ›Infantilisierung‹ der Gesellschaft

16 Hecken: *Theorien der Populärkultur*, loc.cit., 183.

17 Cf. Benjamin Moldenhauer: *Ästhetik des Drastischen*, Bertz + Fischer, Berlin 2016, 9.

verbunden. Das Populäre erfülle somit angeblich keinen anderen Zweck als Unterhaltung. Diese Ambivalenz kristallisiert sich im Konzept des »guilty pleasure«: »Guilty pleasures are, by definition, something that we know we shouldn't do but do it anyway because it brings us pleasure.«¹⁸ Die Produkte und Kontexte des Populären bieten sich als Projektionsfläche »allfälliger Wünsche und Phantasien, Sinnbedürfnisse und Gefühle« an.¹⁹ Denn ihre Regeln und Bedeutungen sind variabel und können den jeweiligen Bedürfnissen angepasst werden. Dieser ambivalente Status sorgt dafür, dass die Populärkultur

[...] in ihrer Bedeutung nicht festgelegt ist, sondern die Menschen [...] mit den Produkten der Populärkultur ihre eigenen Bedeutungen [produzieren], die dann allerdings wieder von den Medien aufgegriffen werden. Populärkultur ist in diesem Sinne einer der wesentlichsten Kampfplätze um symbolische Gewalt als ständiges Wechselspiel zwischen Macht und Widerstand, Disziplin und Disziplinlosigkeit, Ordnung und Unordnung, Regelmäßigkeit und Spontanität – und damit ein Wechselspiel sozialer Kräfte und Verhältnisse.²⁰

Die Produkte der sogenannten Unterhaltungsindustrie sind so gesehen selten unpolitisch. Sie transportieren die jeweilige Ideologie des Entstehungskontexts, zu der sie sich auf unterschiedliche Weise in einem Spannungsfeld zwischen Kommerzialisierung und Subversionspotenzial positionieren können. Ihre Polysemie fördert Prozesse der »kulturellen Enthierarchisierung«, nicht im Sinne einer Nivellierung jeglicher sozialer und kultureller Unterschiede, sondern indem populärkulturelle Texte »Individualisierungsprozessen Material, Geschichten, Symbole und Kontexte bieten, die dann je performativ realisiert und umgesetzt werden können.«²¹ Zugleich können sie auch genutzt werden, um Gruppenidentitäten oder Solidaritäten herzustellen.²²

18 Fisher, Maryanne: »Why It's Good to Feel Guilty« in: *Psychologie Today*, 14.05.2010; URL: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/loves-evolver/201005/why-its-good-feel-guilty>. (Letzter Zugriff: 28.08.18).

19 Cf. Thomas Hecken: *Philosophie und Popkultur*, Posth Verlag, Bochum 2010.

20 Lothar Mikos: »Populärkulturelles Vergnügen. Der Umgang mit unterhaltenden Formaten in den Cultural Studies«, in: Früh, Werner/Stiehler, Hans-Jörg (Hg.): *Theorie der Unterhaltung*, H. von Halem Verlag, Köln 2003, 89-101, 93.

21 Ulfried Reichardt: *Globalisierung*, Akademie Verlag, Berlin 2011, 108.

22 Cf. Ibid.

1.2 Multiple Kontextualisierbarkeit und kulturspezifische Marker: Die Polysemie der Bürgerkriegsfiktionen im modernen Populären

Die skizzierte Debatte im Bewusstsein nähern sich Christian Huck und Carsten Zorn in ihrem Sammelband *Das Populäre der Gesellschaft* dem Phänomen systemtheoretisch, um neue Sichtweisen und Erklärungen für das Phänomen und seine Begleiterscheinungen sowie für dessen gesellschaftliche Funktionen zu eruieren.²³ Das moderne Populäre ist »das Populäre der modernen Gesellschaft« und damit als

[...] unvermeidliches (Neben-)Produkt des Prozessierens der Funktionssysteme zu verstehen, im Dienste der Funktion, das breite Publikum zur Beteiligung an diesen Systemen zu motivieren und so seine Inklusion in diese sicherzustellen [...].²⁴

Das moderne Populäre, dessen Kommunikationsprozesse auf die Produktion, Distribution und Rezeption der in seinem Umfeld entstehenden Produkte einwirken, bildet den Bezugsrahmen der untersuchten Werke. Das erlaubt, weitreichende Überlegungen zur gesellschaftlichen Bedeutung der Werke und zu den in ihnen erzeugten Bürgerkriegsfiktionen anzustellen.

Huck und Zorn gehen – unter anderem aufgrund des zunehmenden Gewichts populärer Kommunikation in allen gesellschaftlichen Bereichen – davon aus, dass

[...] man es beim modernen Populären mit einer (oft buchstäblich) bunten Vielfalt polykontextual relevanter und multifunktionaler Phänomene oder Formen zu tun hat – die also in verschiedenen Momenten, und in Bezug auf verschiedene Systeme, sehr unterschiedliche, aber jedes Mal durchaus bestimmbare Funktionen erfüllen.²⁵

Das moderne Populäre ist in diesem Sinn »weder eine empirische noch eine konkrete Größe; es existiert als anderes, Unbeobachtbares der Differenz Figur/Grund.«²⁶ Erst vor dem Hintergrund dessen, was als Ergebnis diskursiver Zuschreibung als populär gehandelt wird, zeigen sich die Eigenschaften des Feldes. Die in der Arbeit untersuchten Werke erscheinen vor diesem Hintergrund, mit dem sie in Beziehung treten, indem sie sich den ihm zugehörigen Praktiken und Eigenschaften bedienen.

Aufgrund ihres Bedarfs an aufmerksamkeitsökonomischem Ertrag stellt die prototypische populärkulturelle Praxis die Unterhaltung in den Mittelpunkt, was bedeutet, dass sich ihre Produkte in Kommunikationszusammenhängen verorten,

23 Cf. Huck/Zorn: »Zur Einleitung«, loc.cit., ix.

24 Ibid., 11.

25 Ibid., 19sq.

26 Huck: op.cit., 54.

die auf die Unterhaltung eines breiten, nicht spezifisch gebildeten Publikums ausgerichtet und damit massenkompatibel sind.²⁷ Populäre Kommunikation »ist stets dadurch gekennzeichnet, dass sie es einem durch besondere Anreize ungewöhnlich schwer macht, nicht anzuschließen (sowie oft auch: ihre Sinnofferten rundweg abzulehnen).«²⁸ Um dem Unterhaltungsanspruch zu genügen, sind ihre kommunikativen Praktiken in erster Linie auf Lustgewinn ausgelegt und damit auf eine erfahrungs- und erlebnisorientierte Rezeption – »[p]opuläre Kommunikation verwandelt die Beteiligung an Kommunikation, das Anschließen an ihr Prozessieren von Sinn in etwas, das Vergnügen bereitet.«²⁹ Insgesamt rückt das »Erleben gezielter Emotionen«³⁰ in den Vordergrund. Teilhabe und Emotionalisierung des Rezipienten erscheinen als die zentralen Bedürfnisse, die durch die Narrative, die in die Produktionen eingeschrieben sind, befriedigt werden.

Innerhalb dieses Kommunikationsprozesses sind die Akteure »vom Mainstream und der von ihm benötigten Dissidenz, also dem permanenten, prozessualen Gegenüber zwischen Tradition und Innovation und ihren Verästelungen angetrieben.«³¹ Denn es geht in erster Linie darum, durch Setzen von Reizen den Rezipienten wirksam zu faszinieren und zu aktivieren, um damit seine Aufmerksamkeit für das jeweilige Produkt zu gewinnen.³² Jens Eder diskutiert in seinem Artikel »Aufmerksamkeit ist keine Selbstverständlichkeit« unterschiedliche theoretische Ansätze (unter anderem von Georg Franck, Florian Rötzer und Michael Goldhaber) im Hinblick auf ihren Aufmerksamkeitsbegriff. Für das Forschungsinteresse der vorliegenden Studie sind vor allem diejenigen theoretischen Überlegungen relevant, die sich der Frage zuwenden, wie angesichts stetig wachsender Konkurrenz von Medienprodukten und -formaten Aufmerksamkeit entsteht und mit welchen Mitteln um sie geworben wird. Es geht dabei nicht darum, dass eine Person im »dispositionalen Sinn aufmerksam wird«, sondern »dass jemand *auf etwas* aufmerksam wird – dass er etwas bemerkt, einen Gegenstand erfasst.«³³

Aufmerksamkeit entsteht demzufolge im Wechselspiel zwischen den Eigenschaften des Gegenstands, der um Aufmerksamkeit wirbt, und dem wahrnehmenden Subjekt mit seinen Neigungen, Interessen und Zielen. Die Produkte

27 Cf. Hans-Otto Hügel: *Handbuch Populäre Kultur*, Metzler, Stuttgart 2003, 6.

28 Carsten Zorn: »Populäre Kommunikation – Der Schwarm«, in: Werber, Niels/Lickhardt, Maren (Hg.): *Systemtheoretische Literaturwissenschaft*, De Gruyter, Berlin 2011, 299-320, 301.

29 Ibid.

30 Huck: op.cit., 52.

31 Christoph Jacke: »Populärkultur«, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155>, letzter Zugriff: 22.01.18.

32 Cf. Zorn: op.cit., 301.

33 Jens Eder: »Aufmerksamkeit ist keine Selbstverständlichkeit.«, in: Bleicher/Hickethier (Hg.), loc.cit., 15-47, 40.

werden dementsprechend strategisch darauf ausgerichtet, Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, und es lassen sich auf der Suche nach potenziellen Auslösern und Ursachen für Aufmerksamkeitserzeugung Produkteigenschaften gruppieren, die das Wechselspiel zwischen Gegenstand und Wahrnehmenden einbeziehen. Eder benennt folgende Gruppen: Eigenschaften, die stark auf die Sinne einwirken; Eigenschaften, die angenehme und unangenehme Empfindungen und Gefühle erregen; Eigenschaften, die die Neuartigkeit des Gegenstands oder einen Kontrast zu einem zeitlichen und/oder räumlichen Kontext herausstellen. Um das Interesse und die Aufmerksamkeit des Publikums über längere Zeit zu stimulieren, also einer Ermüdung entgegenzuwirken, sind Abwechslung und Steigerung relevante Faktoren (vgl. die Ausführungen zum Innovationsbedarf in Kapitel I.1/1.2).³⁴ Unterschiedliche Medien weisen »unterschiedliche Muster in der Aufmerksamkeitsgewinnung, in der Attraktionsgestaltung«³⁵ auf.

Aufgrund des hohen Konkurrenzdrucks um die Aufmerksamkeit des Publikums, das allein über den Erfolg entscheidet,

[...] stehen die Akteure der Pop[ulär]kultur unter ganz besonderem Innovations- und somit Zeitdruck. Das gilt sowohl auf der Produktions- und Distributions- als auch auf der Rezeptions- und Weiterverarbeitungsebene des pop[ulär]kulturellen Kommunikationsprozesses. Handelnde der Pop[ulär]kultur zeigen sich besonders einfallsreich in Sachen Aufmerksamkeitsökonomie [...].³⁶

Dafür ist der Kommunikation im Populären eine Vielfalt von Formen und Schemata eigen, die hohe Anschlussfähigkeit und Erwartungssicherheit generiert und somit dem Innovations- und Zeitdruck Rechnung trägt, der auf allen Ebenen der Kommunikation im Kampf um die Aufmerksamkeit des Publikums vorherrscht.

Die erhöhte Anschlussfähigkeit ist hierbei zentral und resultiert aus einer »multiplen Kontextualisierbarkeit« (Stähli), die die Formen und Schemata des modernen Populären offensichtlich kulturraumübergreifend verfügbar und zugänglich macht. Ihre Herausbildung gilt als Ergebnis von Globalisierungsprozessen, die nicht selten als ›Amerikanisierung‹ verstanden werden. Aufgrund ihres multi-ethnischen und multikulturellen Charakters war »[d]ie amerikanische Gesellschaft [...] in besonderem Maße dazu prädestiniert, leicht verständliche kulturelle Formen herauszubilden«,³⁷ die über die Globalisierungsströme weltweit exportiert wurden. Eine solche Verbreitung bedeutet nicht, dass kulturelle Standards eins zu eins übernommen werden, sondern die verbreiteten Muster

34 Ibid., 40-44.

35 Hickethier: »Zur Einführung«, loc.cit., 10.

36 Jacke: op.cit.

37 Reichardt: op.cit., 103.

weiterhin spezifischer Adaption und Reinterpretation in der aufnehmenden Kultur unterliegen.³⁸ Urs Stähli zufolge handelt es sich um »Mechanismen, welche über die Partikularität je spezifischer Kulturen hinausweisen und dennoch über einen konstitutiven Zusammenhang mit den partikularen Kulturen verfügen.«³⁹

Die korpuskonstituierenden Werke greifen allesamt auf solche übergreifenden und zugänglichen Muster sowie auf erlebnisorientierte Strukturen (z.B. gängige und weitverbreitete Genre- oder Gattungsformen) zurück, wodurch es ihnen möglich wird, Aufmerksamkeit zu erregen. Somit sind sie in der Lage, ein ebensolches breites unspezifisches wie transnationales Publikum anzusprechen und dazu anzuregen, überhaupt an der Kommunikation über den Bürgerkrieg teilzunehmen. Durch das Setzen von kulturspezifischen Markern in Form von Versatzstücken aus dem kollektiven Gedächtnis oder der eigenen Diskursgeschichte der jeweils verhandelten Thematik, die im Sinne einer »Transplantation« in die populären Skripts eingefügt und von deren Ästhetik überformt werden, können kultur- und gesellschaftsspezifische Aspekte verhandelt werden.

Aufgrund ihrer Nutzung von weitverbreiteten Genre- und Gattungsformen sind die Werke des Korpus ohne spezifischen Bezugsrahmen lesbar: Als Fantasy- oder Gruselfilme, als grotesker Horrorfilm, als Superheldencomic oder strategisches Kriegsspiel beziehungsweise *Shooter*. Durch die kulturspezifischen Marker wird diese Lesart um den spezifisch kulturellen Bezugsrahmen erweitert, wodurch die Werke zum einen immanent größeres Deutungspotenzial erhalten und vorhandene Deutungsmuster verändern können. Zum anderen gehen sie Beziehungen mit werktranszendenten Kontexten ein. Damit erreichen sie potenziell auch ein Publikum, das sich aufgrund der (populärkulturellen) Ausdrucks- und/oder Medienform für das jeweilige Produkt entschieden hat und nicht aufgrund der verhandelten Thematik.

Es ist diese Polyvalenz durch Polysemie, die die untersuchten Werke auszeichnet. Die Vielfalt an möglichen Lesarten variiert je nach Bildungs- und Erwartungshorizont beziehungsweise (emotionaler) Involvierung des Rezipienten, was als »gradueller Komplizenschaft« bezeichnet werden kann. Im Zuge der Komplexität, die sich aus der Gesamtheit aller möglichen Lesarten ergibt, verbreiten die Werke höchst ambige Vergangenheitsdarstellungen. Dabei spielt die besondere Dynamik des Populären hinsichtlich seiner pragmatischen Kontexte, die sich unter anderem in den Paratexten der untersuchten Werke abzeichnet und auf unterschiedliche werknahe und entferntere Kontexte zurückwirkt, eine wichtige Rolle.

Für die Analyse sind folglich neben der eigentlichen Beschaffenheit der werkimmanenten Textstrukturen die jeweiligen Produktions-, Distributions- und Re-

38 Cf. Ibid., 104sq.

39 Stähli zit. in: Ibid., 105.

zeptionssituationen der Werke zu betrachten und damit auch »die kommunikative Praxis zu erforschen, also der Kommunikationszusammenhang, in den die Lektüre des Textes eingebettet ist.«⁴⁰ Denn das moderne Populäre, verstanden als relationales, dynamisches und (historisch) wandelbares Feld, lässt sich nur als Gesamtes »durch das Handeln seiner Akteure, durch mediale und ästhetische Eigenschaften der in ihm erzeugten Produkte sowie durch bestimmte Formen der gesellschaftlichen Funktionalisierung bestimmen [...]«. ⁴¹

Mit Blick auf den Korpus kommen hier auch die eigene Positionierung der Werke innerhalb der erinnerungspolitischen Konflikte, die in der spanischen Öffentlichkeit ausgetragen werden, sowie Bezüge zu und Kontrastierungen mit anderen erinnerungskulturellen Artefakten zum Tragen, die zur Begründung des jeweiligen kulturellen Selbst- und Fremdverständnisses dienen.⁴² Populärkulturelle Produkte lassen sich als »Orte des Verhandeln sozialer Beziehungen« verstehen, denn sie »reproduzieren und kommunizieren, verbal und visuell, Standardisierungen und Symbolsysteme, die die komplexen Werte und Vorstellungen, die eine Kultur ausmachen, repräsentieren.«⁴³

Ausgehend von der Prämisse der Bedeutsamkeit der Kommunikationszusammenhänge und Relationen des modernen Populären wird beispielsweise neben der ästhetischen Gestaltung von *Balada triste de trompeta* (2010) die Charakterisierung Alex de la Iglesias als »enfant terrible« und ›populär auteur‹ des spanischen Kinos relevant. Diese Zuschreibung erlaubt es ihm, sich sowohl an Hollywood und an Traditionen eines spanisch-nationalen Kinos als auch an Grundfesten der spanischen Kulturgeschichte (z. B. des Esperpento) frei zu bedienen. Was die Bürgerkriegsthematik betrifft, nähert sich der Regisseur dieser erst spät in seiner Karriere. Bereits mit Kult-Status ausgestattet, scheinen für ihn und seine Werke andere Freiheiten im ästhetischen Umgang mit dem Thema zu gelten; oder aber wird dem Werk deutlich mehr Zuwendung hinsichtlich seiner Genrespezifität (d. h. als extravagante und exzessive Horror-Groteske im Kult-Stil des Regisseurs) geschenkt, was dazu führt, dass die spezifisch kulturelle Pointe und inhärente Gesellschaftskritik, die Anschluss an die Erinnerungsbewegungen herstellt, aufgrund des vermeintlich mangelnden Sinns für die in der ›Etikette‹ der Bürgerkriegsfiktionen eingeforderte ›Ernsthaftigkeit‹ nur zweitrangig thematisiert wird.

Betrachtet man als anderes Beispiel den Comic *1936-La batalla de Madrid*, der die Merkmale des amerikanischen Superheldengenres zitiert und sie für seine mit spezifisch-kulturellen Markern gespickte Bürgerkriegsfiktion nutzbar macht, wird bereits im Vorwort mit dem aussagekräftigen Titel »Este es un Tebeo de valientes«

40 Elena Esposito: »Popularität«, in: Roger Lüdeke (Hg.): op.cit., 15-19, 15.

41 Korte/Paletschek: op.cit., 14.

42 Cf. Rothauge: op.cit., 39sq.

43 Linke: op.cit., 8.

deutlich, dass sich die Autoren des Comics bewusst dem vorherrschenden Paradigma widersetzt und den Comic den Vorurteilen zum Trotz in antirealistischer und amerikanischer Manier gestaltet haben; sich folglich der Transgression (und ihrer möglichen Sanktionen) bewusst sind.

Die komplexen Wechselbeziehungen zwischen der Ebene der Werke, die über kulturelle Partikularitäten hinausweist, und ihren kulturspezifischen Versatzstücken und Paratexten, die auf unterschiedliche Weise auf die ästhetische Kommunikation einwirken, bilden den Rahmen, in dem die jeweilige Bürgerkriegsfiktion entsteht. Wenngleich in Unterhaltungsmedien tendenziell »der Adressat keinen Anlass [hat], auf Kommunikation mit Kommunikation zu antworten«,⁴⁴ sondern in erster Linie »die Welt [zählt], die durch diese Kommunikation verfügbar gemacht wird, die Realität, die sich infolge der Lektüre eröffnet und beobachtet wird«,⁴⁵ zeigt sich hinsichtlich der korpuskonstituierenden Werke, dass die kulturspezifischen Marker und die begleitenden Paratexte durchaus Kommunikation seitens des Adressaten hervorrufen. Diese äußert sich in weiteren, werkentfernteren Paratexten (z. B. Blogbeiträgen, Diskussionsforen, Rezensionen etc.). Je nach sozialer Durchschlagskraft (hier spielen auch die Herkunft und soziale Position der Kritiker eine wichtige Rolle) wirkt diese Kommunikation als Katalysator oder Kanalisierung der Berührungsangst mit der Thematik und konsolidiert oder korrumpiert geltende Konventionen.

Das »Verfügbarmachen von Welt« ist eine der wichtigsten Komponenten der Werke und offensichtlich ein vordergründiges Anliegen populärkultureller Produkte. Dabei scheint ein wichtiger Aspekt zu sein, dass »[t]he fictional worlds of the contemporary mediascape are [...] much more involving for their audiences than traditional narratives. [...] Now people are actively involved in producing fiction [...]«. ⁴⁶ Die den Fiktionen eingeschriebene Vielfalt an Lesarten und möglichen Verwendungen macht Angebote zur Identifikation oder Distanzierung gegenüber den erzeugten Symbolwelten.⁴⁷ Christian Huck und Carsten Zorn argumentieren hinsichtlich dieses »Verfügbarmachens von Welt« aus einer systemtheoretischen Perspektive: Es erzeuge für das moderne Individuum, das sich in der funktional differenzierten Welt in den Dienst des Systems stellt, »Material für dessen beständige »Arbeit an seiner Identität« [...]« und erfülle eine Art »Kompensationsfunktion«. ⁴⁸ Das moderne Populäre und speziell dessen Unterhaltungsaspekt scheinen mit dem Unterlaufen der Differenzierungen die Struktur moderner Gesellschaften stetig zu hinterfragen und dem Thema der Subjektivität, der (Selbst-)Gestaltung

44 Luhmann zit. bei Esposito: op.cit., 16.

45 Ibid.

46 Graeme Kirkpatrick: *Aesthetic theory and the video game*, Manchester University Press, Manchester 2017, 165.

47 Cf. Linke: op.cit., 9.

48 Cf. Huck/Zorn: »Zur Einleitung«, loc.cit., 22.

und der Wahrnehmung von Subjekt und Individuum sowie der Identitätsbildung durch Kommunikation Raum zu geben.⁴⁹ Das Populäre lässt sich aus dieser Perspektive funktional als »Figuration eines ›Ganzen‹« (Lüdeke) fassen. Die Beobachtung und Beschreibung des modernen Populären vor dem Hintergrund der für die Systemtheorie zentralen Differenzbildungen der modernen Gesellschaft zeigt, dass das moderne Populäre gerade im Unterlaufen dieser Differenzen seine Stärke hat. Es wird die Vermutung stark, dass die Produkte der Populärkultur durch ihre Ambivalenz und die unterschiedlichsten Les- und Verwendungsarten, die sie zulassen, vermehrt Anschlussmöglichkeiten erzeugen, die potenziell geringere soziale, ökonomische oder bildungsbezogene Barrieren im Hinblick auf ihre Publikumssemantiken aufweisen.

Für die Untersuchung der Werke des Korpus sind diese Aspekte fundamental: Zum einen, weil die Werke gerade durch ihre Ausgestaltung auf Popularisierung und Popularität setzen, und zum anderen, weil in Bezug auf Erinnerungsprozesse Identität und Identitätsproblematiken, die im Zuge dieser Popularisierung ausgehandelt werden, eine wichtige Rolle spielen. Sie sind unter anderem in der Lage, generationelle Abgrenzungsmechanismen zu etablieren, die für die Weiterentwicklung der Verhandlung der Thematik im Sinne des Innovationsbedarfs notwendig werden. Zudem setzt der Aspekt der erhöhten Anschlussfähigkeit potenziell eine stratifikatorische Publikumsverteilung außer Kraft.

Eine derartige Zirkulation nicht-partikulärer und zugangsoffener Sinnofferten kann nur durch die Formate der modernen (Massen-)Medien ermöglicht werden. Sie sind damit das »Apriori des Populären«.⁵⁰ Dieser Medienkomplex besteht nicht mehr nur aus den klassischen Massenmedien, sondern auch die digitalen Medien wie das *World Wide Web* oder *Social Media* müssen mitgedacht werden. Sie gelten aufgrund ihrer kommunikativen Tragweite, die unter anderem die Teilhabe an gesellschaftlichen Phänomenen steigert, als populäre Einrichtungen schlechthin.⁵¹ Entscheidend ist hierbei auch, dass »[d]ie veränderte Struktur der Öffentlichkeit, in der prinzipiell jeder zum Sender werden kann, [...] eine[r] andere[n] Aufmerksamkeitsökonomie [folgt]«.⁵² Die formative Rolle der (Massen-)Medien für die Vergewärtigung von Vergangenheit lässt sich als Grundannahme formulieren, woraus sich ableiten lässt, dass es im Zuge technologischer Veränderungen und damit der Medienevolution auch zu einem Wandel in erinnerungskulturellen Kontexten kommt beziehungsweise sich diese Veränderungen dort widerspiegeln.⁵³ Die Er-

49 Cf. Esposito: op.cit., 15-19.

50 Cf. Huck: op.cit., 3.

51 Huck/Zorn: »Zur Einleitung«, loc.cit., 26.

52 Thomas Kühn/Robert Troschitz (Hg.): *Populärkultur*, transcript, Bielefeld 2017, 187.

53 Cf. Claus Leggewie: »Zur Einleitung: Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns«, in: Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0*, Campus-Verlag, Frankfurt a.M./New York 2009, 9-28, 215q.

innerungskontexte entwickeln sich unter anderem aufgrund des »originären Interaktionspotenzials« neuer Medien weg von traditionelleren, institutionalisierten Verbreitungschanälen wie dem Fernsehen. Damit sind Menschen nicht mehr ausschließlich »auf zentralisierte Institutionen kultureller Produktion [...] angewiesen, um ihre kollektiven Erinnerungen zu formen.«⁵⁴ Die Diversifikation, die durch die simultan existierenden (Medien-)Angebote entsteht, fragmentiert die offizielle Erinnerungskultur im öffentlichen Raum verstärkt:

Ganz im Sinne des Medienwandels treten neben zentralisierte und standardisierte *Push*-Angebote privat-kommerzieller und staatlicher Akteure individuell fokussierte *Pull*-Inhalte, die selten einen kleinen Rezipientenkreis übersteigen, aber Vergemeinschaftung intendieren.⁵⁵

Die Prämisse, dass Populärkultur ohne moderne Massenmedien nicht denkbar ist, macht deutlich, dass das moderne Populäre keineswegs mit dem »Volkstümlichen« gleichzusetzen ist. Darin sind sich die unterschiedlichen Ansätze aus der Systemtheorie oder den *Cultural Studies* trotz methodologischer Unterschiede einig: »In der heutigen Konfiguration ist die populäre Kultur nicht so sehr die Kultur des Volkes, als das massenmediale »Mainstream.«⁵⁶ Damit wird »massenmediale Wirksamkeit« zu einer grundlegenden und notwendigen Eigenschaft der im Populären verorteten Gegenstände.⁵⁷

Geht man der Frage nach, wie sich massenmediale Wirksamkeit ausdrückt, sind in erster Linie der kommerzielle Erfolg und damit der Warencharakter des jeweiligen Werks Messwerte. Popularität in diesem Sinn beschreibt, in Anlehnung an das Konzept von Raymond Williams, Produkte, die explizit für ein breites Publikum (aber nicht von diesem) geschaffen werden und damit als Waren in einem massenmedialen Kontext verbreitet werden und finanzielle Erfolge erzielen sollen.⁵⁸ Denn »[d]er Pop-Geschmack definiert sich als Vorliebe für alles, was populär ist, was sich medial verbreitet, was eine Massenwirkung erzeugt, was gute Statistiken in den Umfragen und gute Verkaufszahlen aufweist.«⁵⁹

Ein relationales Verständnis des Populären erlaubt es jedoch auch, Werke, die keinen signifikanten kommerziellen Erfolg erzielen, aber darauf ausgelegt sind – was sich in den verwendeten Techniken und Codes sowie in ihrer Gesamtkonzeption ablesen lässt –, als populärkulturell zu betrachten. Denn, wie Thomas

54 Wulf Kansteiner: »Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien«, in: Meyer (Hg.): op.cit., 29-54, 31.

55 Leggewie: op.cit., 22.

56 Agard/Helmreich/Vinckel-Roisin: »Einleitung«, loc.cit., 13.

57 Cf. Ibid.

58 Cf. Lázaro-Reboll/Willis: »Introduction«, loc.cit., 5.

59 Boris Groys: »Der Pop-Geschmack«, in: Grasskamp, Walter (Hg.): *Was ist Pop?*, Fischer-Taschenbuch-Verl., Frankfurt a.M. 2004, 99-113, 99.

Hecken es formuliert, können nicht alle Werke in den Charts erfolgreich sein; aber es handle sich bei allen um »erfolgsträchtige Versuche«, da sie auf Erzählweisen und Themen setzten, von denen man aus der Erfahrung erfolgreicher Vorgänger wisse, dass sie beim Publikum im großen Stil Anklang fänden.⁶⁰

In diesem Sinn setzt massenmediale Wirksamkeit eine polykontextuale Funktionsweise populärer Kommunikation voraus, die breite Anschlussfähigkeit ermöglicht und nur unter der Prämisse funktioniert, dass potenziell ›alle‹ teilhaben können.⁶¹ Schema- und Formelhaftigkeit innerhalb der ästhetischen Gestaltung der Werke dienen dazu, die Unterhaltungs- und Emotionssicherheit zu gewährleisten. Sie ermöglicht es einerseits, narrative Abläufe vorauszuahnen, und hilft dem Rezipienten andererseits durch das Gefühl, sich in Vertrautes zu begeben, die Schwelle zum Werk zu überwinden. Populäre Genres und andere konventionalisierte Muster dienen somit zum einen »als Stimulationsprogramme für die Erzeugung von Zuschaueremotionen«,⁶² denn Genres lassen sich »als Fortschreibung einer erzählerischen Tradition [...], die Basisemotionen wie Angst, Wut oder Trauer aktivieren und prototypische Bewältigungsstrategien präsentieren«, verstehen.⁶³ Zum anderen sorgen sie durch die Stereotypisierung von Formkategorien, die den Skripts zugrunde liegt, dafür, dass dem Rezipienten Verlaufs- und Funktionsprinzipien bekannt sind und er sich auf das ›Wagnis Text‹ einlässt. »Gerade die Vorhersehbarkeit bestimmter narrativer Abläufe scheint es zu erlauben, Aufmerksamkeitskapazitäten für politische, soziale und andere alltägliche Kontexte, für Welthaftigkeit ganz allgemein, frei zu geben.«⁶⁴

Neben Genres können auch Autoren, die für eine bestimmte Art von Text stehen (z.B. wie Guillermo del Toro für mit allerlei Monstern bestückte Fantasy-Filme), fiktionale Figuren (z.B. Figurentypen wie Superhelden oder andere mit seriellem Charakter) und vor allem die »(designnte) Materialität«⁶⁵ des Mediums (Cover, Medienart etc.) Erwartungssicherheit garantieren und damit überhaupt die Lust zur Rezeption anregen. Durch Rückgriff auf dem Publikum bekannte Versatzstücke werden Welten konstruiert und dazugehörige Kontexte und Narrative aufgerufen, ohne dass dies alles ausführlich beschrieben werden muss. Dies schließt auch die Verwendung kulturhistorisch beziehungsweise gesellschaftlich tief verankerter, historisch wandelbarer und mit Erfahrungswerten verbundener Motive mit ein (z.B. Liebe und Tod). Der populäre Text lässt einen Anschluss an die jeweiligen Le-

60 Cf. Hecken: *Populäre Kultur*, loc.cit., 9.

61 Cf. Esposito: op.cit., 15-19.

62 Hickethier zit. in: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber: »Genretheorien und Genrekonzepete«, in: dies. (Hg.), loc.cit., 1-38, 10.

63 Ibid.

64 Huck: op.cit., 47.

65 Ibid.

bensbedingungen zu, wodurch persönliche Erfahrungen für die Lektüre relevant werden.⁶⁶

Indem sich die korpuskonstituierenden Werke Ausdrucks- und Medienformen des populärkulturellen Repertoires bedienen, die darauf ausgelegt sind, Aufmerksamkeit zu erregen und Erlebnissicherheit zu garantieren, spektakularisieren sie die Kommunikation über den Bürgerkrieg. Das ›Lärmende‹ und ›Augenscheinliche‹, das dem Begriff ›Spektakel‹ (lat. *Spectaculum*, dt. Schauspiel, Augenweide, Anblick, auch Krach, Lärm) im Sinne des Schauspiels – der *Attraktion* – eigen ist, verweist stark auf seine audiovisuelle Qualität. Visualität spielt insgesamt für die Kommunikation im Populären eine zentrale Rolle und in der modernen Mediengesellschaft dominieren audiovisuelle Vermittlungsformen. Gemeinhin hat ›Spektakel‹ die Bedeutung eines ›Aufsehen erregenden Vorfalls‹, der sowohl positiv als auch negativ besetzt sein kann. Zum einen kann das wunderbar begeisternde eines Ereignisses herausgestellt werden. Zum anderen wird der potenziell »seichte oder befremdliche« Charakter betont, der das Spektakel auch in die Nähe des Skandalösen rückt: »Deutlich ist immer der implizite Hinweis auf die auf Wirksamkeit und Imposanz vor allem der dem Publikum angebotenen Sinnesreize berechnete Inszenierung bei Hintanstellung jeglicher Inhalte.«⁶⁷ Die Wirkungsästhetik zielt eindeutig auf die Schaulust des Publikums ab.

Die korpuskonstituierenden Werke sprechen diese ambivalente Schaulust auf unterschiedlichen Ebenen an. Sie verwenden eine gängige Praxis populärkultureller Produktionen, indem sie »die Lust zur Transgression an[sprechen] und [...] *normalabweichende Verhaltensweisen zur Lektüre an[bieten]*, so wie dies viele pornografische oder gewalttätige Texte tun.«⁶⁸ Sie bedienen sich dabei an transgressiven Elementen, Sprechweisen und Verhaltensmustern, die in anderen Bereichen einer Kulturgemeinschaft als tabu gelten und erzeugen körperliche Präsenzeffekte und Affekte.⁶⁹ Die Werke machen die Lust an der Transgression zum Programm, indem sie auf formalästhetische Elemente rekurrieren, die im Kontext der Darstellung des Bürgerkriegs als tabu gelten beziehungsweise deren Wert im Hinblick auf die immerwährende Frage nach der *recuperación de la memoria histórica* als fragwürdig dargestellt, als »de escasa calidad« herabgewürdigt wird oder ihre erinnerungskulturellen Bezüge und ihr kritisches Potenzial systematisch ausgeblendet werden. Darunter fallen Genres wie der Horrorfilm, Figurentypen wie Superhelden oder entsprechende ästhetische Mittel wie *Splatter* oder *Gore* sowie pornografische Elemente. Häufig sind die Werke zudem Teil von Polemiken, die in unterschiedlichen

66 Cf. *Ibid.*

67 Julius von Harpen: »Spektakularisierung«, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155>, letzter Zugriff: 18.05.18.

68 Huck: *op.cit.*, 52.

69 Cf. Eric Baudner/Gero Brümmer/Martin Henrich: »Die Popularität der Literatur«, in: Roger Lüdeke (Hg.): *op.cit.*, 67-89, 84.

Diskursen ausgetragen werden, wie es z.B. beim Videospiel *Sombras de Guerra* der Fall ist, das immer wieder mit der hinterfragbaren Phrase des ›Rührens an alten Wunden‹ zusammengebracht wird.

2.

Filmisches Spektakel: Der Bürgerkrieg in Fantasy und Grotteske

2.1 Der Bürgerkrieg im Film

Von Beginn der Filmgeschichte an stehen historische Stoffe auf dem Programm der Filmemacher. Das Medium Film wird aufgrund seiner Massenwirksamkeit als »wirkmächtiges Medium der Vergangenheitsdarstellung und -deutung« gehandelt.¹

[...] les représentations du monde, dans leur complexité, se retrouvent souvent dans un médium qui lie les perceptions, les fantasmes, les espoirs, les frustrations et les peurs des populations, toutes catégories sociales confondues. Ainsi, le septième art, qui a depuis longtemps remplacé la littérature comme vecteur de formation idéologique, illustre tout autant les spécificités des sociétés que celles des publics.²

Die Verhandlungsarten innerhalb der Spielfilme, auf die sich die Überlegungen an dieser Stelle beschränken, variieren dabei stark: Sie reichen von realistischen, Authentizität nachahmenden Filmen bis hin zu antirealistischen Produktionen; von detailreichen Analysen historischer Umstände und Gesellschaftsporträts bis hin zu Storys, die das historische Ereignis lediglich als Schauplatz oder Hintergrundmotiv für beispielsweise große und aufwendig inszenierte Schlachten oder moralische Kämpfe nutzen.

Innerhalb der Kontexte populärkultureller Kommunikation muss der Spielfilm neben seiner Dimension als Kulturprodukt immer auch als Ware betrachtet werden, denn »mediums such as cinema do not operate simply within society; rather, they form a complex set of relations between production, distribution and exhibition, and consumption.«³ Damit ist ihm potenziell ein disperses Publikum eigen

1 Erll/Wodianka: op.cit., 1.

2 Nicole Beaurain: *Le cinéma populaire et ses idéologies*, L'Harmattan, Paris 2004, 5.

3 Cf. Lázaro-Reboll/Willis: »Introduction«, loc.cit., 5.

und die Rezeption kann vermehrt Einfluss auf die Verbreitung von Geschichtsbildern und die Vergegenwärtigung von Vergangenheit nehmen. Eingebettet in unterschiedliche Kontexte kann der Spielfilm mit historischem Bezug »[a]uf kollektiver Ebene [...] die Diskussionen über Erinnerung, Geschichte und Gedenken anregen und prägen; auf individueller Ebene beispielsweise als Ressource für die Imagination von Vergangenheiten dienen.«⁴ In seiner Nähe zur kollektiven Erinnerung liegt auch seine formative Rolle im Hinblick auf die Ausbildung kollektiver Identitäten.⁵ Aufgrund der ihm spezifischen Medialität, die es ermöglicht, Vergangenheit durch das Fokussieren von audiovisuellem Erleben in gewisser Weise zu »beleben«, wird im Spielfilm die Fähigkeit zur Imagination von Vergangenheit(en) potenziert. Er wird zum Werkzeug kultureller Prägung, denn indem er gleichermaßen Aufzeichnungs- und Erzählmedium ist, ermöglicht der Spielfilm »una carnación material del pasado«.⁶

Die affektiven Sinnangebote, die der Spielfilm mit historischem Bezug macht, können Lücken und Unzulänglichkeiten empirischer Aufarbeitung füllen oder bewusst historische Tatsachen unterwandern, mit dem Ziel, die »anderen Geschichten« aufzudecken, die keinen Eingang in die offizielle Geschichtsschreibung gefunden haben:

A diferencia de los historiadores, para los cuales la historia consiste en los hechos, los novelistas y directores de cine [...] han sabido que la cultura popular puede dar acceso a la vivencia de la historia precisamente porque capta, no los hechos, sino las respuestas afectivas.⁷

Im Bereich des Populären liegt der Fokus häufig auf denjenigen Strukturen, Schemata und (Genre-)Elementen, die in der Lage sind, gesteigerte affektive Sinnangebote zu machen und damit eine erlebnis- und erfahrungsbasierte Rezeption zu fördern. Neben den Verstehensprozessen, die durch seine Geschichte, Dramaturgie und Darstellungsweise in Gang gesetzt werden, verfügt jeder Film über eine »spezifische *Affektstruktur*«, die die Vermittlung der Information maßgeblich bedingt.⁸ Im Zuge ihrer Aufmerksamkeitslogik setzen populärkulturelle audiovisuelle Produktionen deshalb potenziell auf starke Reize und ausufernde Affektverläufe. Es finden sich vermehrt Szenen – sogenannte »sensation scenes« –, in denen die Narration deutlich hinter der Attraktion zurücktritt.

4 Erll/Wodianka: op.cit., 5.

5 Cf. Pacheco Bejerano: op.cit., 22.

6 Jo Labanyi: »El cine como lugar de la memoria en películas, novelas y autobiografías de los años setenta hasta el presente«, in: Resina, Joan Ramon/Winter, Ulrich (Hg.): *Casa encantada*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2005, 157-171, 168.

7 Ibid., 158.

8 Jens Eder: »Noch einmal mit Gefühl!« Zu Figur und Affekt im Spielfilm«, in: Sellmer, Jan/Wulff, Hans J. (Hg.): *Film und Psychologie*, Schüren, Marburg 2002, 93-107, 99.

Während Spielfilme, die sich einer realistischen Ästhetik bedienen, als potenziell gewinnbringend für die Aneignung von Vergangenheit gehandelt und aktiv in erinnerungskulturelle Prozesse eingebunden werden, wird die Auseinandersetzung mit Geschichte im Rahmen einer antirealistischen Ästhetik, wie z.B. in (historischer) Fantasy, tendenziell schneller als Banalisierung des historischen Stoffes verworfen oder dieser als reines HintergrundszENARIO, das keine weiteren Anleihen erlaubt, betrachtet. Denn allgegenwärtig scheint die Forderung – wenn auch häufig kritisch reflektiert – nach einer authentischen Darstellung des historischen Stoffes. Dies verweist auch im Umfeld von populären Spielfilmen auf die bereits erläuterten Berührungspunkte mit Fiktion, die die Beschäftigung mit historischen Ereignissen traumatischer Qualität, die auf unterschiedliche Weise in die Gegenwart hineinreichen, zu prägen scheinen.

Eine antirealistische Ästhetik, die nicht darauf ausgelegt ist, die Diskrepanz zu einer historischen oder gegenwärtigen Realität zu verschleiern, scheint den Fokus verstärkt auf andere Erfahrungsdimensionen zu legen, die sich nicht in erster Linie als Porträt oder Abbild einer konkreten historischen Realität ausgeben, sondern auf die Transmission von mit der Vergangenheit verbundenen Gefühlsmomenten setzen. Besonders in denjenigen Filmen, »die sich nicht um eine möglichst authentische Rekonstruktion der vergangenen Ereignisse bemühen«, werden die Ereignisse der Vergangenheit »direkt mit dem jeweils zeitgenössisch aktuellen ›Heute‹ verknüpft.«⁹ Indem sie die Vergangenheit nicht als abgeschlossen und von der Gegenwart getrennt darstellen, schaffen sie Raum für gegenwärtige Besorgnisse und Bedürfnisse der Gesellschaft.

Kritisch zu befragen bleibt hier, dem Vorwurf der Banalisierung und Trivialisierung Beachtung schenkend, ob Vorstellungen über die Vergangenheit nicht völlig negiert werden, wenn die Welt, in der sie präsentiert werden, in einem ambivalenten oder gar konträren Verhältnis zur realen Welt des Rezipienten beziehungsweise des thematisierten historischen Stoffes steht; oder ob die generierte Sichtweise auf den historischen Stoff einseitige Deutungsmuster (z.B. im Sinne von ideologischen Mustern und Dogmen) aufweist. Ein solcher kritischer (und vielleicht auch skeptischer) Blick ermöglicht, nach den Potenzialen von antirealistischen Darstellungsformen zu fragen. Insbesondere Fantasy mit historischem Sujet scheint aufgrund der Andersheit der erzählten Welt in der Lage zu sein, »to interrogate ›not only the traditional mimetic strategies of historical representation, but also the picture of ›the real‹ that history presents«.¹⁰

9 Rothauge: op.cit., 379.

10 Jana French zit. in: Veronica Schanoes: »Historical fantasy«, in: James, Edward/Mendlesohn, Farrah (Hg.): *The Cambridge companion to fantasy literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2012, 236-247, 236-237.

Mittels »traditioneller mimetischer Strategien« von realistischen Schreib- und Erzählweisen bieten sich die Spielfilme als »Veranschaulichung« und »Verlebendigung« von vergangenen Zeiten durch ihre »Nachstellung in fiktionalen aber wirkungsmächtigen Imagines« an.¹¹ Die Problematik liegt jedoch auf der Hand: Eine auf narrative Geschlossenheit und mimetische Abbildung ausgelegte Darstellung im Film negiert zuweilen die Erkenntnis über die Grenzen der Vermittlung. »Überführt in das Netz von Geschichtsbildern erscheint die Vergangenheit erfahrbar. Die vermeintlich »authentische« Abbildung löscht die Differenz aus, die der Unmöglichkeit der bildlichen oder sprachlichen Vermittlung eingeschrieben ist.¹²

Die Vermittlung der Vergangenheit führt so in vielen Fällen populärer Erinnerungsfilme zu einer Janusköpfigkeit hinsichtlich des Erinnerens selbst: »[M]ost historical memory cinema is, much like memory, a double-edged sword that mobilizes a collective fear of forgetting in order to monumentalize a fictional and re-created past.«¹³ Dabei ist es gerade die Vermittlung, der eine besondere Beachtung gebührt. Die Nachbildungen von Geschichte im Film wirken auch auf die Vorstellungen von Vergangenheit zurück, indem sie beispielsweise durch fortlaufendes Wiederholen und Zitieren von Motiven, Themen und Diskursen Versatzstücke ausbilden, auf die sich weitere Nachbildungen beziehen, und sogenannte »Erinnerungseffekte« produzieren, die »auf die Geschichte der medialen Vermittlung selbst verweisen«.¹⁴ Durch diese Verschleierung der Vermittlung wird eine »Einfühlung« generiert, die die Differenz zwischen Vergangenem und Gegenwart verwischt. Die Geschichtsbilder der filmischen Geschichtsfiktionen ersetzen (historische) Erfahrung durch Effekte:

Rekonstruktion bedeutet somit imitierende Nachbildung, die mit dem Konstruktionscharakter auch ihren historischen Bezug zum Verschwinden bringt und Homogenität behauptet, wo ursprünglich Brüche und Diskontinuitäten das Material prägen.¹⁵

Debatten um eine möglichst authentische und damit »angemessene« Darstellung, wie sie vor allem in Bezug auf die Verhandlung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität geführt werden (vgl. die Ausführungen in Kapitel I.1/1.2), blenden die Stufen einer fortschreitenden Mediatisierung und damit auch der (un-)bewussten Manipulation der Vermittlung, also der Überformung durch beispielsweise ideologische Konzepte des jeweiligen historischen Ereignisses, systematisch aus. Anhand der Mediatisierungsformen lassen sich jedoch die verarbeiteten Vorstellungen von Vergangenheit aufzeigen, die an die vom historischen und soziopo-

11 Koch zit. in: Ebbrecht: op.cit., 55.

12 Ibid., 18.

13 Pacheco Bejerano: op.cit., 22.

14 Cf. Ebbrecht: op.cit., 13.

15 Ibid., 54.

litischen Moment der Entstehung der Fiktion abhängigen Wahrnehmungsmuster und Beobachtungsperspektiven gebunden sind. Die Spielfilme jeglicher Modi sind damit immer auch »als Zeitbilder [...] Ausdruck der jeweiligen sozialen Verhältnisse«. ¹⁶ Somit werden sie zum Spiegel und zum Verhandlungsort der Bedürfnisse und Besorgnisse einer Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt und mit Blick auf ihre Vergangenheit.

Historische Referenzialität und die Bemühungen um die Aneignung von Vergangenheit sowie die Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern sind auch Konstanten der spanischen Filmproduktion: »[E]l cine español, desde principios de los años setenta, nunca había cesado en su empeño de articular un referente histórico. Los modelos para interrogar la historia fueron, no obstante, muy diversos y, a menudo, contradictorios.« ¹⁷ Diese Produktion an Filmen mit historischem Sujet ist nicht exklusiv auf den Bürgerkrieg und seine Nachwehen gerichtet, allerdings scheint die Thematik zeitüberdauernde und immer wieder auflebende Konjunktur im spanischen Filmbetrieb zu haben. Die Menge an Filmen, die diese Thematik aufgreift, bezeugt zum einen die Bedeutung des Mediums für die Verhandlung des Bürgerkriegs und zum anderen erneut die (medienunabhängige) soziokulturelle Wichtigkeit der Erinnerung an diesen.

Als thematische Konstante kann die Verhandlung des Bürgerkriegs im Film als »clásico« des spanischen Kinos bezeichnet werden, »[que] se reactualiza y produce y soporta lecturas e interpretaciones nuevas.« ¹⁸ Der Spielfilm als Massenmedium ist in der Lage, den erinnerungskulturellen Diskurs von der politischen auf eine gesellschaftliche Ebene zu heben und »los y las cineastas actuales [...] incorporan preocupaciones actuales de la política y la sociedad – como la memoria histórica – a sus creaciones cinematográficas.« ¹⁹ Dies bestärkt die Ansicht, dass der Bürgerkrieg »lebendige Erinnerung« in der spanischen Gesellschaft ist. ²⁰ Er erwehrt sich »a ser mero objeto historiográfico«, ²¹ wie es Júlio Aróstegui formulierte, und behält eine ästhetische und kulturelle Produktivkraft bei, die sich auch darin zeigt, dass diese »Geschichte« von jeder Generation neu gelesen und (neu) geschrieben wird:

El constante retorno del pasado, las incesantes relecturas de la Guerra Civil, la Transición o la sórdida vida bajo el franquismo están presentes casi sin solución

16 Detlef Kannapin: »Was bedeutet: Aufarbeitung der Vergangenheit im Film. Einige Vorschläge zur historischen Kontextanalyse von Spielfilmen«, in: Richter, Erika/Schenk, Ralf (Hg.): *Apropos Film* 2002, Bertz, Berlin 2002, 138-157, 156.

17 Vicente Sánchez-Biosca: »La ficcionalización de la historia por el nuevo cine español: de *La vaquilla* (1985) a *Madregilda* (1994)«, in: *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos* 20/1 (1995), 179-193, 182.

18 Bernandez Rodal: op.cit., 62.

19 Ibid., 74.

20 Cf. Ibid.

21 Aróstegui: op.cit., 70.

de continuidad desde el cine de la estética de la represión hasta *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia, 2010). Incluso podríamos decir que se han reavivado desde finales de los años noventa, y no sólo en el cine, sino en muchísimas manifestaciones culturales y también de los medios de comunicación.²²

Sánchez-Biosca verzeichnet innerhalb der filmischen Produktionen mit Geschichtsbezug eine große Diversität. Diese lässt sich auch für die Verhandlung des Bürgerkriegs und seiner Nachwehen konstatieren. Wie im ersten Teil des vorliegenden Buchs, der sich übergreifenden Tendenzen der Verhandlung des Bürgerkriegs in der Fiktion gewidmet hat, ausgeführt wurde, herrscht eine große Vielfalt an Stilen, Sub- und Konkurrenzformen innerhalb des Paradigmas realistischer Schreibweisen vor, deren Ausprägungen je nach historischer Phase und ihrer Bedingungen und Beschränkungen variieren. Die Untersuchung des filmischen Inventars gibt somit auch immer Aufschluss über »el modo en que la sociedad española ha construido imaginarios eficaces para reconocerse y compartir visiones sobre su realidad cotidiana, su pasado y sus expectativas de futuro a través del cine.«²³

Die seit den 1990ern am stärksten rezipierten Filme über den Bürgerkrieg, die Diktatur und die *transición* entstehen innerhalb des Paradigmas realistischer Schreib- und Erzählweisen und entwickeln dort im Zusammenspiel mit ihren Paratexten ihr Potenzial als »Erinnerungsfilme«. Die drei Filme, die in diesem Kapitel genauer untersucht werden sollen, entwickeln ihr Potenzial in Abgrenzung zu diesen als emblematisch gehandelten filmästhetischen Formen, ohne dabei den Bezug zur Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen völlig aufzugeben. *El espinazo del diablo*, *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2001 und 2006) und *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia, 2010) greifen auf Muster und Strukturen einer anti-realistischen Ästhetik zurück, um das historische Ereignis zu verhandeln und die spezifische Bürgerkriegsfiktion zu erzeugen. Die gewählten Ausdrucksformen des populärkulturellen Repertoires, die die drei Filme einsetzen, sind funktional im Hinblick auf die Spektakularisierung der Kommunikation über den Bürgerkrieg und seine Folgeerscheinungen.

In ihrer Studie über populärkulturelle audiovisuelle Produktionen, die den Bürgerkrieg thematisieren, zeigt Caroline Rothauge auf, dass Kino und Film allgemein eine wichtige Rolle in der Konstruktion einer postdiktatorialen Identität in Spanien innehaben. Insbesondere macht sie deutlich, dass auch publikumswirksame Filme mit zeithistorischem Sujet ein identitätsstiftendes und identitätsstärkendes Potenzial haben können, denn sie »konstruieren Vergangenheit [...] aktiv von gegenwärtigen Prämissen aus und tragen auf diese Weise beträchtlich zur Ausformung,

22 Benet: op.cit., 408.

23 Ibid., 20.

Konsolidierung oder Wandlung historischer Meistererzählungen bei [...].«²⁴ Darüber hinaus scheinen sie in der Lage zu sein, »Bedürfnisse auf[zunehmen] und [zu] befriedig[en] [...], die von der akademischen Geschichtsschreibung nicht erfüllt werden.«²⁵

Rothauge fokussiert dabei die in den Filmen angelegten Deutungsmuster und Beobachtungsperspektiven, ohne die filmästhetischen Komponenten besonders stark zu machen. Im Sinne der Argumentation der vorliegenden Arbeit ist die ästhetische Gestaltung der Filme jedoch entscheidend, da sie die Verortung der Filme in erinnerungskulturell relevanten Diskursen reguliert. Allerdings führt Rothauge treffend an, dass es del Toros Filme waren, die »[d]er publikumswirksamen Qualität ungewöhnlicher filmästhetischer Darstellungsformen im aktuellen spanischen ›Zeitgeschichtskino‹ [...] maßgeblich den Weg geebnet [haben].«²⁶ Die ungewöhnliche Kombination aus Genre-Horror und Bürgerkriegs-Sujet in *El espinazo del diablo* dekonstruiert einen referentiellen Anspruch und stellt etablierte Darstellungsformen in Frage, wengleich, wie Rothauge konstatiert, traditionelle Deutungsmuster, wie der Bruch mit dem faschistischen Vater, weiterhin bejaht würden.²⁷

Im Sammelband *Spanish popular cinema* führt David Archibald das Interesse und die stark variierenden thematischen Repräsentationen des Bürgerkriegs und seiner Nachwehen im populären spanischen Spielfilm auf die soziokulturelle Bedeutung des Ereignisses zurück:

There exist different, often contradictory, representations of the Spanish Civil War in popular cinema, and perhaps it is not possible to mark out a simple definitive trend [...], but to recognize a diversity of uses for the past. That this period increasingly attracts cinematic attention suggests unease about a past that has not been settled. [...] These popular Spanish films are not the experimental self-reflexive modernist texts that Hayden White and other theorists demand. However they clearly reveal that seemingly unrepresentable events continue to be represented by popular artistic forms.²⁸

Seine Feststellung, dass die Vergangenheit auf vielfältige Weise mit Hilfe des populärkulturellen Repertoires im Film verhandelt wird, bestärkt die Annahme, dass diese Kontexte aufgrund ihrer spezifischen Dynamik ein besonderes Potenzial bereitstellen. Eingebunden in die modernen (Massen-)Medien ist es ihnen möglich,

24 Rothauge: op.cit., 15.

25 Hardtwig zit. in: Ibid., 14.

26 Ibid., 220.

27 Cf. Ibid.

28 David Archibald: »Representations of The Spanish Civil War«, in: Lázaro-Reboll/Willis (Hg.): op.cit., 76-91, 89.

Verbindungen zwischen den verschiedensten Bereichen herzustellen und Öffentlichkeit in großem Maß zu erzeugen. Caroline Rothauge stellt in ihrer Studie in diesem Zusammenhang fest, dass sich populärkulturelle Produktionen innerhalb der Debatten um die Wiedererlangung des historischen Gedächtnisses und den Umgang mit der jüngeren spanischen Vergangenheit im Allgemeinen positionieren und explizit Stellung beziehen.²⁹

Bei seinem Versuch, Tendenzen innerhalb der filmischen Bürgerkriegsfiktionen auszumachen, stellt David Archibald fest, dass viele Filme die politischen und historischen Details umgehen und ein nostalgisches Bild entwerfen, »that regularly transforms the politically charged periods of the Civil War and immediate post-war periods into the *mise-en-scène* of narratives that have little to do with politics or history in the conventional sense«.³⁰ Wie in Kapitel I.2/2.1 bereits ausführlich diskutiert wurde, rekonstruieren Literatur und Kino – der These von Claudia Jünke zufolge – den Bürgerkrieg als Ereignis, das als gemeinsamer und symbolischer Referenzpunkt für eine ganze Rezipienten-Gruppe dient; unabhängig von kompetitiven, im Mythos der »dos Españas« angelegten Erinnerungspositionen.³¹ Die Filme bilden Tendenzen eines konsensuellen Narrativs aus, das die politische Dimension des Ereignisses in eine kulturelle transformiert und so versucht, Polarisierungen aufzuheben. Diese sind durch die Qualität des Bürgerkriegs als »polyzentrische[m] und fragmentierte[m] Konflikt, der eine Vielzahl unterschiedlicher Erinnerungsgemeinschaften generierte«,³² entstanden. In der Fiktion wird der Bürgerkrieg häufig zum »bien común«, zum kulturellen und kollektiven Erbe einer Gemeinschaft, umgedeutet. In diesem Kontext wird die Vergangenheit auch im Film wiederholt als »kollektive Tragödie« inszeniert, die die These von der Kollektivschuld und damit die Phrase »todos somos culpables« beinhaltet.

Im Vergleich zu den Spielfilmen, die in den letzten Jahren der Diktatur entstanden sind, ist das zeitgenössische historische Kino der späten 90er und frühen 2000er von einem »Hyperrealismus« geprägt, der die Mechanismen der Vermittlung von Vergangenheit systematisch ausblendet. Diese Darstellungsform

[...] se contrasta con la representación indirecta del pasado a través de una memoria traumatizada en el cine de los últimos años de la dictadura –los casos paradigmáticos serían *El espíritu de la colmena* (1973) de Víctor Erice y *Cría cuervos* (1975) de Carlos Saura, cuyos protagonistas infantiles encarnan la importancia de la transmisión del pasado a las generaciones futuras.³³

29 Cf. Rothauge: op.cit., 369.

30 D'Lugo zit. in: Archibald: op.cit., 77.

31 Cf. Jünke: »Pasarán años y olvidaremos todo«, loc.cit., 105.

32 Rothauge: op.cit., 367.

33 Cf. Labanyi: op.cit., 159.

Víctor Erice bleibt der einzige Regisseur, der vor den Filmen von del Toro, die »im nationalen Kontext [...] eine bis dato ungewöhnliche Herangehensweise an die Bürgerkriegsthematik [sind]«,³⁴ auf »Gestalten und Symbole rekurriert, die aus dem Horrorfilmgenre stammen.«³⁵ Im Gegensatz zu Erice, der den Einbruch von Horror und Fantastischem nutzt, um die Disposition des Kindes und damit des Generationentraumas sichtbar zu machen, und diese Elemente abschließend ins Rationale überführt, bleibt das Fantastische bei del Toro ungebrochen. Diese letztere Form der Annäherung an die Vergangenheit wird nicht durchweg positiv bewertet:

[...] [D]onde Víctor Erice supo crear a través de lo fantástico una pervivencia traumática y compleja del pasado en el presente, Del Toro volcó sobre el pasado las convenciones del presente siguiendo la esquemática pauta de los cuentos maravillosos.³⁶

Die Art der Darstellung bei Erice ist maßgeblich den geltenden Regeln der Zensur des Spätfranquismus zuzuschreiben, denen del Toro nicht ausgesetzt ist. Seine Wahl einer »esquemática pauta«, auf die der Regisseur mittels Genrekonventionen zurückgreift, erzeugt jedoch Kohärenz mit traditionellen Erzählformen.

Interessanterweise sind gerade Horrorfilm und Komödie für die Entwicklung des spanischen populären Kinos wichtig gewesen. Für die Verhandlung der traumatischen Vergangenheit wurden sie bis dahin jedoch nur unwesentlich genutzt. Neben dem Bruch, den die im Folgenden untersuchten Filme mit dem dominanten Paradigma der Bürgerkriegsfiktionen erzeugen, bilden sie eine Kohärenz mit der Geschichte und Ästhetik des spanischen populären Kinos. Insbesondere in den späten 1960er und 70er Jahren, die von der ersten wirtschaftlichen Öffnung des Landes geprägt sind und in denen auch die Filmproduktion ein Stück weit liberaler wird und an westliche Produktionen anschließt, sind Komödie und Horror Publikumsmagneten. Sie sind Vorboten der kulturellen Liberalisierung des Landes:

Both comedy and horror in their multiple combinations of sex and nudity, titillation and repression could be considered as the precursors of the ›cine de destape‹ [...] that arrived with the end of the dictatorship and the lifting of the censorship, which followed in 1977.³⁷

Dabei haben Komödie und Horrorfilm ihre jeweils eigenen Repertoires an Filmen, Schauspielern und Regisseuren kreiert und eine eigene Ikonografie etabliert.³⁸ Nach dem Ende der Diktatur sind Western, Komödien, Thriller und Horrorfilme

34 Rothauge: op.cit., 243.

35 Ibid.

36 Benet: op.cit., 416.

37 Lázaro-Reboll/Willis: »Introduction«, loc.cit., 13.

38 Ibid., 12-13.

die *españoladas*³⁹ der Zeit und zeigen sich (unter anderem mit pornographischen Elementen bestückt) als Ausdruck des kulturellen Freiheitsdrangs, der durch die *Movida (madrileña)*⁴⁰ entscheidend mitgeprägt wurde. Die *españoladas* der unterschiedlichen Etappen, die maßgeblich Einfluss auf die Herausbildung eines nationalen Kinos hatten, zeichneten sich ebenfalls durch eine nur sparsame Beschäftigung mit Bürgerkrieg und Diktatur aus.

Die Filmmodelle zur Vergangenheitsbefragung, wie sie Sánchez-Biosca in einer seiner Studien von 1995 kategorisiert, zeigen die Tendenzen der Enthistorisierung und Entpolitisierung ab Mitte der 1990er Jahre deutlich auf. Ein »cine de nostalgia«, in dem Kolorit und Ton der Vergangenheit imitiert werden, steht einem »cine alegórico« (Hauptrepräsentant ist Carlos Saura) gegenüber. Während Ersteres eine »recuperación decorativa« der Vergangenheit vornimmt, besteht Letzteres aus »Películas que aluden al universo del franquismo como un tapiz de fondo que provee al espectador versado de explícitas correspondencias con personajes y hechos del período.«⁴¹ Beide Formen sind nicht notwendigerweise unkritisch dem frankquistischen Regime gegenüber. Dem »cine de nostalgia« ist jedoch unweigerlich eine melodramatische Komponente eingeschrieben.⁴² Diese Distanzierung von der Vergangenheit durch affektgebundene Nostalgie und ein »clima melodramático«, das ein auratisches Verhältnis zur historischen Vergangenheit erzeugt, »es tal vez el modelo idóneo de revisión histórica de los noventa: clima de ensoñación, inscripción de la memoria, ficcionalización melodramática de la trama edípica del

39 Der Begriff der *españolada*, der in Diskursen über die spanische Filmproduktion sowohl von Kritikern als auch vom Publikum verwendet wird, »refers to any action, show or literary text that exaggerates the Spanish character, thus connoting excess.« (Ibid., 7.) Der teilweise negativ besetzte Begriff, der sich auf Ähnlichkeiten in der thematischen und ästhetischen Ausgestaltung der Filme beruft, wandelte sich von seiner ursprünglich folkloristischen Bedeutung, die auf regionale und lokale Besonderheiten referierte, zu einer Gattung, die stereotype Spanien-Bilder in die europäische Moderne transportieren sollte, um so eine Art »Exotismus« des Spanischseins zu propagieren. Durch eine Weiter- und Wegentwicklung von den costumbristischen *Comedias*, die zum Repertoire der *españoladas* gehör(t)en und zu Zeiten Francos aufgrund der Herausstellung des folkloristischen und »genuin Spanischen« besonders gefördert wurden, findet im letzten Teil des 20. Jh. eine Hinwendung zu ernsteren Stoffen statt. (Cf. Neuschäfer: *Spanische Literaturgeschichte*, loc.cit., 433-440.)

40 Die Grundzüge dieser Art von Kulturrevolution der ersten Jahre nach dem Franquismus, deren Leitfigur und selbsternannter Guru Pedro Almodóvar ist, können als schrill, exaltiert und hedonistisch bezeichnet werden. Die von Promiskuität, allgegenwärtiger Sexualität und Parodie auf die Gegenwarts- und Medienkultur geprägte (künstlerisch-politische) Bewegung zeichnet sich durch ihre Vernetzung im intertextuellen und intermedialen Sinn aus und kommentiert als »große Metafiktion« die plötzliche Lossagung, zumindest in kulturellen Bereichen, von den rigiden Moralvorstellungen und der propagierten konservativen Lebensweise des Franquismus.

41 Sánchez-Biosca: op.cit., 182.

42 Cf. Ibid.

general Franco [...]«⁴³ und findet in *Madregilda* (Francisco Regueiro, 1994) seinen Prototypen. Auch die Komödie findet Einzug in die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs: »[...] *La vaquilla* (Luis García Berlanga, 1985 [schon 1948 produziert, aber nicht gezeigt worden]), ambientada en la Guerra Civil Española, inaugura una perspectiva desdramatizada del conflicto que escindió a los españoles y lo hace dentro de una variedad del género cómico.«⁴⁴ Der Film kann ähnlich den Werken wie *Jakob der Lügner* als Vorbote betrachtet werden. Die Distanzierung von der Vergangenheit durch Genres wie der *Sainete* befragen den vorherrschenden filmästhetischen Diskurs mit referentiellem Anspruch und Objektivitätsversprechen auf seine Gültigkeit und »instaura[n] nuevas formas de inscripción de la historia«.⁴⁵ Seitdem haben sich die filmästhetischen Formen, über den Bürgerkrieg zu sprechen, vervielfältigt,⁴⁶ wobei die Dominanz realistischer Schreibweisen erkennbar ist.

Mit der stetig wachsenden politischen und ökonomischen Öffnung des Landes begibt sich schließlich auch die Filmproduktion in das Umfeld transnationaler Produktionsbedingungen. Die Filme verorten sich immer mehr zwischen Lokalität und Globalität, kombinieren Lokales beziehungsweise Nationales mit Globalem beziehungsweise Internationalem. Vor allem das Genrekino – darunter auch Fantasy und Horrorfilm – ist längst eine postnationale Angelegenheit geworden. In den 1990er Jahren bildet sich in diesem Zusammenhang in Spanien eine Generation junger Regisseure und Filmemacher heraus, »who [...] have achieved considerable box-office success by appropriating Hollywood formulae and mixing them with the autochthonous art-house-traditions, whilst not relinquishing their status as auteurs.«⁴⁷ Zu dieser Generation lässt sich Alex de la Iglesia zählen, der als Vater eines neuen fantastischen Kinos gehandelt wird. Auch für Guillermo del Toro, der als Mexikaner zwar nur über Produktionskooperationen ins spanisch-nationale Kino vorrückt und nicht zur Kohorte der Generation gehört, die maßgeblich in der späten Diktatur und der *transición* sozialisiert wurde, ist die Bezeichnung des »popular auteur«, den Buse et al. für de la Iglesia prägen, zutreffend. Del Toros Filme oszillieren ebenfalls zwischen kommerziellem Genrekino und Autorenkino, verfügen über »the creative control found in art cinema, while still aiming for a wide appeal of commercial cinema through the fantastic.«⁴⁸

Aufgrund der Mannigfaltigkeit und Begriffsunschärfe des Fantastischen plädiert Rosemary Jackson dafür, »to define the fantastic as a mode as opposed to a

43 Ibid., 183.

44 Ibid.

45 Ibid.

46 Bernandez Rodal: op.cit., 62.

47 Peter Buse/Núria Triana-Toribio/Andrew Willis: *The cinema of Álex de la Iglesia*, Manchester University Press, Manchester UK 2007, 4.

48 Shelagh M. Rowan-Legg: *The Spanish fantastic*, I.B. Tauris, London/New York 2016, 130.

genre; from this mode emerge related genres.«⁴⁹ Interessant ist an diesem Ansatz, dass auch Werke, die keine offensichtlichen übernatürlichen Elemente aufweisen, als fantastisch gelten können, drückt sich darin vielmehr »some kind of existential anxiety and unease«⁵⁰ aus. Während sich in den Filmen zum Bürgerkrieg von Guillermo del Toro Übernatürliches abspielt und klassische Genrestrukturen wie der Gruselfilm bemüht werden, bleibt de la Iglesias filmischer Kommentar zum Bürgerkrieg und seinen Nachwehen weniger explizit fantastisch. Dennoch erzeugt *Balada triste de trompeta* durch die Groteske die von Jackson angeführte existenzielle Furcht und das Unbehagen. Der Horror bei del Toro und die Groteske bei de la Iglesia scheinen analoges Potenzial zu haben:

The Gothic and the Grotesque aesthetics are important strategies that escape simplistic accounts of complex historical processes, activating audiences to question official and totalizing narratives of the past that, in most cases, do not allow collectivities to work-through history and heal the wounds of repressive and repressed memories. The figures of the ghost and the monster, [...] have emerged in Spanish cinema as a metaphor for the omnipresence of an unresolved past that still comes to haunt the present. [...] [T]his recovered aesthetic tradition of the Grotesque and the Gothic in cinematic representations of the war and the dictatorship, offers a more ambiguous, plural and accurate approach to the past, both problematizing monumental and monolithic histories and opening an important social space for critical perspectives on the past.⁵¹

Ähnlich der Beobachtungen zu den Holocaust-Fiktionen lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass sowohl die Filme von Guillermo del Toro als auch *Balada triste de trompeta* von Alex de la Iglesia deutlich den Anbruch einer Phase ausweisen, die gänzlich »jenseits von Authentizität« agiert.

2.2 Fantasy, Horror und der Spanische Bürgerkrieg: *El espinazo del diablo* und *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro 2001 und 2006)

Mit seinen sogenannten Spanienfilmen *El espinazo del diablo* (2001) und *El laberinto del fauno* (2006), die international großen Publikumserfolg erzielt haben, widmet sich Guillermo del Toro thematisch dem spanischen Bürgerkrieg. In beiden Filmen zeigt sich das »kulturelle Gepäck« des Regisseurs, »who absorbs [...] information from fine art sculptures, paintings, movies, music, dance, any form of artistic

49 Ibid., 18.

50 Jackson zit. in: Ibid., 19.

51 Pacheco Bejerano: op.cit., 9.

expression, and the people who create them.«⁵² Diese Bezüge wurden bereits in zahlreichen Studien untersucht und reichen von mythologischen Intertexten und intermedialen Bezügen sowie Auseinandersetzungen mit literarischen und anderen künstlerischen Klassikern wie Shakespeares *Hamlet*, den *Pinturas negras* von Goya oder den Märchen von Hans Christian Andersen bis hin zu populärkulturellen Produktionen, z.B. den Comics von Carlos Giménez.⁵³

Indem der in der Fachpresse als ›Fantasy-Fachmann‹ gehandelte Regisseur seinem Ruf alle Ehre macht und die Filme auf Charakteristika von Fantasy und Horror setzen, werden bis dahin in der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen ungewöhnliche filmästhetische Mittel bemüht. Einerseits schaffen sie Kohärenz, indem sie gängige Darstellungsformen und populäre Versatzstücke der Diskursgeschichte einbinden (z.B. das Erzählen aus der Kinderperspektive oder die dichotomische Darstellung der ›dos Españas‹) und damit Narrative des kollektiven Gedächtnisses aktivieren. Andererseits ist ihr Bruch mit dem Paradigma realistischer Schreib- und Erzählweisen durch die moderne Fantasy offensichtlich, die sich dem Empirisch-Rationalen auf unterschiedlichste Weise entzieht.

Im Unterschied zu den als emblematisch gehandelten Filmen über den Bürgerkrieg, in denen um (wenngleich auch fingierte) Authentizität gerungen wird, bedienen sich *El Laberinto del fauno* und *El espinazo del diablo* im Zuge der Fantasy einer Verhandlungsweise, für die Authentizität und eine an den Regeln der *vraisemblance* orientierte (wirklichkeitsgetreue) Abbildung der historischen Realität keine Rolle spielt. Die beiden Filme erzeugen damit einen klaren Bruch mit dem »cine ›historicista‹«,⁵⁴ das die filmischen Bürgerkriegsfiktionen dominiert und treten zudem allgemein als »a violation of the nature of historical representation«⁵⁵ in Erscheinung. Sie verweigern sich somit auch dem Versuch, als Verlebendigung und Abbild einer konkreten historischen Wirklichkeit zu fungieren. Fantasy und ihre Ästhetiken (der Wunde, des Bruchs, des Spuks) »place into question the notion of an accessible past as well as its related realistic aesthetics.«⁵⁶ Die eingeflochtenen Referenzen auf den historischen Kontext führen zu einem in der Geschichte der Bürgerkriegsfiktionen »unusual link [...] between political history and mythic fan-

52 Doug Jones: »Foreword«, in: Morehead, John W. (Hg.): *The supernatural cinema of Guillermo del Toro*, McFarland & Company, Jefferson (North Carolina) 2015, 1-5, 2.

53 Für einen Überblick cf.: Cecilia Enjuto Rangel: »La Guerra Civil española: entre fantasmas, faunos y hadas«, in: *Vanderbilt e-Journal of Luso-Hispanic Studies* (2009), URL: <http://ejournals.library.vanderbilt.edu/index.php/lusohispanic/article/download/3237/1453>, letzter Zugriff: 14.06.2019.

54 Cf. Ibid.

55 Rowan-Legg: op.cit., 129.

56 Alberto Ribas-Casasayas/Amanda L. Petersen: »Introduction. Theories of the Ghost in a Trans-hispanic Context«, in: dies. (Hg.): *Espectros*, Bucknell University Press, Lewisburg 2016, 1-11, 8.

tasy«. ⁵⁷ In diesem Zusammenhang können auch Überlegungen zu einem Subgenre, der sogenannten »historical fantasy«, fruchtbar gemacht werden:

Historical fantasy is thus a subgenre that opens up alternative ways of understanding how history has worked, both in the sense of providing a »secret« history [...] and in the sense that they call into question the distinction between history and fantasy that underlies the legitimacy of historical discourse. ⁵⁸

Zudem wird das Fantastische nicht wie in anderen Filmen, die den spanischen Bürgerkrieg thematisieren und mit dem Fantastischen in Verbindung gebracht werden können – das herausragende Beispiel ist wohl *El espíritu de la colmena* (Victor Erice, 1973) –, ins Rationale überführt, indem es als Halluzination, Traum oder Produkt kindlicher Fantasie entlarvt wird.

Im Zusammenhang mit dieser ästhetischen Gestaltung ist das Figurenrepertoire der beiden Filme hervorzuheben. Guillermo del Toros Liebe für Monster und andere fantastische Wesen sowie für die entsprechenden *Storyworlds*, die von diesen bevölkert werden, drückt sich in seiner gesamten Filmografie aus. In seinem Heimatland stieß diese Neigung zu Beginn seiner Karriere auf wenig Gegenliebe: »Beispielsweise bemängelten mexikanische Filmkritiker, dass er keine soziopolitischen Fragestellungen offen anging und in seinen Filmen auf keine realistische Ästhetik zurückgriff.« ⁵⁹ Diese Form der Kritik drückt eine Haltung aus, die »engagierte Kunst« bevorzugt und gleichzeitig eine Annäherung an gesellschaftskritische Themen mittels realistischer Schreib- und Erzählweisen einfordert, gegen die sich del Toro seit jeher sperrt. Für den Regisseur der Hollywoodfilmgrößen *Blade II* (1998) und *Hellboy* (2004), dessen neuester Film *The Shape of Water* (2017) vier Oscars gewonnen hat (unter anderem für die beste Regie und die beste Maske), sind monströse oder auch spektrale Gestalten nicht nur Produkte und Ausdruck der Möglichkeiten von Fantasie und Imagination, sondern sie sind für ihn Mittel, um soziale Verhältnisse aufzudecken oder auch ideologische, religiöse und andere normativ konstruierte Strukturen und Dogmen zu hinterfragen.

In Fiktionalisierungen von Themen, die sich aus unterschiedlichsten Gründen einfachen Verstehensprozessen entziehen, wie es beispielsweise für traumatische Ereignisse gilt, finden sich häufig monströse und spektrale Motive wieder, die in unterschiedlichen Graden expliziert werden. Besonders in Bezug auf die Verhandlung von Gewaltakten scheint deren Funktion unter anderem darin zu bestehen,

57 Christopher Hartney: »With Spain in Our Hearts: The Political Fantastic of Guillermo del Toro's *Laberinto del fauno* and *El espinazo del diablo*«, in: *Literature & Aesthetics* 2 (2009), 187-201, 187.

58 Schanoes: op.cit., 246.

59 Maribel Cedeño Rojas: »Horror und Fantasy im spanischsprachigen filmischen Werk Guillermo del Toros«, in: von Tschiltschke, Christian (Hg.): *Lateinamerikanisches Kino der Gegenwart*, Stauffenburg, Tübingen 2015, 165-197, 165.

»[to] minimize the ambiguity, complicity, imagination, and surreality that necessarily characterize the theater of terror.«⁶⁰

In einem solchen Kontext, der nach Ausdrucksmöglichkeiten eines ›theater of terror‹ sucht, lassen sich die beiden Werke *El espinazo del diablo* und *El laberinto del fauno* lesen. Christopher Hartney betont in diesem Zusammenhang:

[D]el Toro enters a controversial arena of collective memory, wilful forgetting, and the ideals of nationhood, all of which are pitted against the tragic realities of a brutal dictatorship that morphed into an oppressive military regime. The ingredients of this national struggle are not only the stuff of history, but also myth.⁶¹

Die kritischen Blicke auf die Filme im akademischen Kontext lassen sich in zwei gegenläufige Tendenzen fassen: Diejenigen Kritiken, die die Filme aufgrund ihrer Ästhetik und Genrezugehörigkeit als inkompatibel mit dem historischen Thema ablehnen, und solche, die ihren Wert gerade der Ästhetik wegen hervorheben.⁶² Letztere teilen mehrheitlich die Ansicht, dass die Filme als politische Allegorien funktional im Hinblick auf eine Annäherung an traumatische Ereignisse und ihre Erinnerung sind:

Al asumir que la fantasía transforma nuestra manera de recordar y nuestra visión cultural del pasado, del Toro nos invita mediante sus alegorías políticas a enfrentar lo fantasmagórico de una historia rota y el legado de una guerra que no le pertenece sólo a España.⁶³

Mit dieser grundlegenden Haltung geht auch die vorliegende Studie konform, wobei im Zentrum der Analyse die Frage nach der Bedeutung des populärkulturellen Designs der Filme für die jeweils erzeugte Bürgerkriegsfiktion stehen soll. Der Rückgriff auf Ausdrucksformen des populärkulturellen Repertoires erzeugt Zugangsoffenheit und Anschlussfähigkeit und unterläuft die ›klassischen‹ Bürgerkriegsfiktionen. Somit wird die Kommunikation über den Bürgerkrieg spektakularisiert, wodurch tradierte Wert- und Denkmuster hinterfragbar werden.

El espinazo del diablo und *El laberinto del fauno* zeichnen sich durch den von del Toro präferierten »Genrecocktail aus Fantasy, Horror und Melodrama«⁶⁴ aus, der prototypische Elemente dieser Genres miteinander verbindet. Die beiden Filme werden in unterschiedlichen Taxonomien als ›Fantasy‹ gelabelt, oft mit präzisie-

60 Avery Gordon: *Ghostly matters*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, 79.

61 Hartney: op.cit., 191.

62 Cf. Silvana Mandolessi/Emmy Poppe: »Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en ›El espinazo del diablo‹ y lo abyecto en ›El laberinto del fauno‹ de Guillermo del Toro«, in: *Confluencia* 1 (2011), 16-32, 16sq.

63 Rangel: op.cit.

64 Cedeño Rojas: op.cit., 167.

renden Attributen, wie ›dark‹ oder ›victorian‹, wobei Letzteres eine Verbindung zur literarischen Tradition der *Gothic novels* und zum filmischen *Gothic Horror* herstellt.

Trotz unterschiedlicher Vorstellungen, worauf diese Genre-Bezeichnungen exakt verweisen, und trotz ihrer unscharfen Konturen bündeln sie Strukturen und Merkmale und bieten sich als flexible und wandelbare Komplexe an. Diese Flexibilität und Unschärfe des Genrebegriffs funktionalisiert ihn erst für den Gebrauch in der kommunikativen Praxis.⁶⁵ Genres, verstanden als »Systeme von Orientierungen, Erwartungen und Konventionen, die zwischen Industrie, Text und Subjekt zirkulieren«,⁶⁶ bieten eine Orientierung für Produzenten und Zuschauer gleichermaßen, denn ein Genre »stiftet Bezüge zu anderen Produktionen auf einer stofflichen und gestalterischen Ebene und zu einer erzählerischen Tradition«.⁶⁷ Im Rahmen der Untersuchung der beiden Filme wird daher auch ein Zugang zum Genre-Konzept gewählt, der den »Zusammenhang zwischen der Genrezugehörigkeit eines Films und dessen spezifischer Rezeption durch das Publikum«⁶⁸ fokussiert. Denn im Zuge dessen können Genres als »Instrumente der jeweiligen gesellschaftlichen Realitätskonstruktion gefasst werden«⁶⁹, womit in der Analyse auch »nach der wirklichkeitskonstruierenden Dimension sowie den emotionsauslösenden Gestaltungsprinzipien«⁷⁰ gefragt werden kann.

Die Bezeichnung ›Genrecocktail‹ drückt aus, dass die einzelnen Genres sowie ihre Regeln und Charakteristika in den untersuchten Filmen filmästhetisch hervortreten und zugleich Genremix und Regelbruch als Konstanten des filmischen Schaffens von del Toro betrachtet werden können.⁷¹ Bereits zu Beginn seiner Karriere entwickelt er eine eigene ›filmästhetische Handschrift‹, die seine Filmografie als wiederkehrendes Muster prägt. Somit garantieren nicht nur die verwendeten (populären) Einzelgenres, sondern auch die Autor-Figur, die für Vertrautes und Bekanntes innerhalb dieses filmischen Universums bürgt, Erwartungssicherheit und setzen die Schwelle zum Text herab.

Fantasy in ihrer modernen Form entsteht erst im späten 19. Jahrhundert, blickt jedoch auf eine lange Tradition familienähnlicher Erzählformen (vornehmlich Sage und Märchen) zurück. Wie der Mythos, von dem sie abstammen und auf dessen Traditionen sie zurückgreifen, berichten Fantasy, Sage und Märchen von existenziellen Menschheitserfahrungen. Sie tun dies mit Hilfe von einfachen Geschichten, die idealtypische Daseinsentwürfe darstellen, an denen sich die Wirklichkeit kri-

65 Cf. Kuhn/Scheidgen/Weber: »Genretheorien und Genrekonzepte«, loc.cit., 3; 8.

66 Ibid., 17.

67 Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2007, 201.

68 Kuhn/Scheidgen/Weber: »Genretheorien und Genrekonzepte«, loc.cit., 23.

69 Ibid.

70 Ibid.

71 Cedeño Rojas: op.cit., 193.

tisch bemessen lässt.⁷² Sie erzählen Geschichten metaphysischer Natur, die ›übernatürliche‹ Begebenheiten thematisieren und unterschiedliche Deutungsmodelle anbieten.

Für Frank Weinreich kommt in der Sage zum ersten Mal der Unterhaltungswert von Erzählungen zum Ausdruck, deren zumeist wahrer Kern zur Unterhaltung in unglaubliche Übertreibungen gebettet ist, die wiederum als solche markiert sind und damit ihren Authentizitätsanspruch zugunsten der Unterhaltung und damit der besseren Verbreitung des Stoffs verlieren.⁷³ Das Märchen lebt gar von der Übereinstimmung zwischen Erzähler und Publikum, dass das Erzählte »nicht wahr ist, sondern der Unterhaltung und/oder der Darstellung einer Lehre oder Moral dient«. ⁷⁴ Die Erzählform ist folglich darauf ausgelegt, den Stoff möglichst eindrücklich zu veranschaulichen, was die symbolische Dimension in den Vordergrund rückt und damit einer ›prämodernen Aufmerksamkeitslogik‹ folgt, die sich mit Entstehung der Massenmedien potenziert und im Genre der modernen Fantasy einen hohen Stellenwert hat. Um dieser Unterhaltungsfunktion gerecht zu werden, werden seit jeher tradierte und in der Kultur und Gesellschaft tief verankerte Themen und Motive aufgegriffen, die für die Menschen interessant und Bestandteil ihres Lebens, gleichzeitig aber auch schwer zu erfassen sind (Liebe, Tod, Gut und Böse etc.).

Fantasy also, deren »zentraler Inhalt die Annahme des faktischen Vorhandenseins und Wirkens übernatürlicher Kräfte oder Wesen ist«, ⁷⁵ konstituiert sich als Genre, »das als Fiktion auftritt, die als Fiktion auch verstanden werden soll und muss [...]«. ⁷⁶ Trotz dieser Prämisse ist populäre (im Sinne von erfolgreicher) Fantasy darauf angewiesen, eine Koexistenz des Übernatürlichen mit unserer Lebenswelt zu erzeugen. ⁷⁷ Dies ist insofern relevant, als dass ein wichtiger Erfolgsfaktor – und charakteristisch für populärkulturelle Texte – ein Anspruch auf Bekanntheit ist, d.h. auf das Wiedererkennen der Strukturen der fiktiven Welt. Dies erleichtert den Einstieg und ermöglicht dem Rezipienten gleichzeitig ein schnelles Zurechtfinden und damit ein zügiges Durchdringen dieser Welt. Aus rezeptionsästhetischer Sicht ist das Aufrufen von Bekanntem ein Effekt, auf dem jede fantastische Welt basieren muss, um den Rezipienten zuverlässig zu aktivieren. Rosemary Jackson betont, dass sich gerade deshalb Fantasy und Reales nicht gegen-

72 Cf. Andreas Friedrich: »Einführung. Ein Plädoyer für die Fantasie«, in: ders. (Hg.): *Fantasy- und Märchenfilm*, Reclam, Stuttgart 2003, 9-14, 9.

73 Cf. Frank Weinreich: »Fantasy, Märchen, Sagen, Mythen – Gemeinsamkeiten und Unterschiede«, in: *polyinos* (2008), URL: http://polyinos.net/Phantastik/Phantastik/myth_maer.html, s. p., letzter Zugriff: 14.06.2019.

74 Ibid.

75 Ibid.

76 Ibid.

77 Cf. Baudner/Brümmer/Henrich: op.cit., 77-78.

seitig ausschließen, denn nur, wenn sie in einer Symbiose oder in einem parasitären Verhältnis vorliegen, ist eine Orientierung des Zuschauers gewährleistet.⁷⁸ Wenngleich Fantasy Fiktion und Fiktionalisierung offen zur Schau stellt, ist ihre wirklichkeitskonstruierende Dimension an die Erfahrungen von Welt der jeweiligen im Moment der Produktion geltenden gesellschaftlichen Realität gebunden und drückt auch deren Sorgen und Bedürfnisse aus.

Fantasy als Genre beansprucht zwar werkimmanente Wahrheit, erzählt aber Geschichten, »die keinen nach außen weisenden Anspruch auf Wahrhaftigkeit erheben«⁷⁹, vielmehr geht es darum,

[...] die Leserinnen und Zuschauer in eine Welt zu versetzen, die mit einem faktischen transzendentalen Überbau ausgestattet ist und so das Bedürfnis nach Transzendenz und metaphysischer Wirklichkeit zu bedienen, wenn auch nur mehr als Spiel und Experiment.⁸⁰

Indem die Genre-Mechanismen es erlauben, über Konstellationen von »Was-wäre-wenn?« zu spekulieren, bietet sich Fantasy an, unendliche Möglichkeiten, Fragen und Situationen, die sich auf die menschliche Existenz beziehen, durchzuspielen.⁸¹

Maribel Cedeño Rojas legt in ihrem Aufsatz »Horror und Fantasy im spanischsprachigen filmischen Werk Guillermo del Toros« überzeugend dar, dass bei del Toro »das Phantastische [...] einen strukturstiftenden Charakter [besitzt], während sich der Horror insbesondere auf inhaltlicher und ästhetischer Ebene manifestiert.«⁸² Strukturell sei vor allem auf die »vom Genre vorausgesetzte Existenz und Interdependenz eines ersten Handlungskreises des Rationalen und eines zweiten Handlungskreises des Irrationalen«⁸³ hingewiesen. Beide Filme verankern den realhistorischen Kontext in diesem ersten Handlungskreis, »der sich an die Gesetze der real existierenden Welt halten und die Wirklichkeit möglichst getreu abbilden soll«;⁸⁴ nur um ihn dann mit den Geschehnissen im zweiten Handlungskreis, in dem »[d]ie Ereignisse [...] weder erklärt noch zurückgenommen werden [...]«,⁸⁵ zu konterkarieren. Der Horror, der sich in Anlehnung an die Definition des *Gothic Horror* generisch der Fantasy unterordnen lässt,⁸⁶ übernimmt in den beiden Filmen die

78 Jackson zit. in: Ibid., 78.

79 Weinreich: »Fantasy, Märchen, Sagen, Mythen – Gemeinsamkeiten«, loc.cit., s. p.

80 Ibid.

81 Cf. Ibid.

82 Cedeño Rojas: op.cit., 167.

83 Ibid., 168.

84 Ibid.

85 Ibid., 192.

86 Frank Weinreich geht soweit, Horror grundsätzlich als Untergattung des Fantastischen zu verstehen, denn Horror zeichne sich in Abgrenzung zu Krimi und Thriller, die in vielen Fällen auf Elemente des Horrors zurückgreifen, dadurch aus, »dass ein übernatürliches Ereignis in die reale Welt einbricht«. Diese reale Welt bezieht sich auf die erzählte Welt, die auf der Figuren-

Funktion der somatischen Affizierung des Zuschauers. Durch ästhetische Strategien werden die mit dem Horror assoziierten Affekte und Emotionen wie Angst, Ekel und Schauer hervorgerufen, die maßgeblich zum *thrill* beitragen, indem sie unter anderem Angstlust erzeugen.⁸⁷ Das Horrorgenre mit seinen (dynamischen) Regeln, seinem Themenreservoir, seiner ›Stimmung‹ und seiner Ikonographie garantiert dabei Erlebnissicherheit und bietet kathartische Bewältigungsstrategien an.⁸⁸

Beide Filme greifen in diesem Zusammenhang auf visueller Ebene gezielt auf Elemente des *Splatter* und *Gore*, also des Körperhorror, zurück und das Monströse als ambivalentes Phänomen wird als Reflexionsfigur genutzt. *Splatter* und *Gore* finden jedoch keine exzessive Verwendung, wie beispielsweise im Kino von Alex de la Iglesia, sondern werden gezielt und punktuell eingesetzt, was ihre Schockwirkung verstärkt. Explizit dargestellte Gewaltakte spielen mit ambivalenten Gefühlsklischees: In *El espinazo del diablo* schockiert beispielsweise das Ende, bringt jedoch zugleich eine gewisse Genugtuung mit sich. Die Gruppe der Jungen attackiert und malträtiiert Jacinto mit selbstgespitzten Stöcken, um ihn dann in der Zisterne zu versenken und damit der Rache Santis zu übergeben. Nahaufnahmen, die zeigen, wie die Stöcke in den Körper von Jacinto eindringen, betonen die Gewalt durch die Wundästhetik. In *El laberinto del fauno* schockiert unter anderem die Szene, in der Hauptmann Vidal einen älteren Mann aufgrund einer nicht einmal bewiesenen Banalität (verbotenes Jagen von Kaninchen) tötet. Vidal zerbricht eine Flasche und prügelt den älteren Mann mit den Scherbenspitzen zu Tode, während dessen Sohn hilflos danebensteht. In der Reaktion seiner Gefolgsleute, die für die Festnahmen verantwortlich sind, zeichnen sich Befremdung und Unbehagen über das Verhalten des Hauptmanns ab.

Neben den punktuellen Gewaltexzessen ist Blut in beiden Filmen ein starkes und kontinuierliches Motiv und untermalt unterschwellig den gesamten Bilddiskurs: es steht für gewaltsam genommenes und für geschenktes Leben, für Schmerz, Leid und Aufopferung. Blut und andere Körperflüssigkeiten haben großes Potenzial zur Affektgenerierung. Gleich zu Beginn der Filme markiert das Blut die Verbindung zwischen Opfern und Tätern und darüber hinaus zwischen den Generationen. Jaime, der den Tod von Santi in *El espinazo del diablo*

ebene als real wahrgenommen wird, gleichermaßen bezieht sie sich aber auch auf die Welt des Publikums, die vom Unbekannten angegriffen wird. Im Gegensatz zu Jacksons weiter Definition ist für Weinreich die Komponente des Übernatürlichen ein entscheidendes Merkmal, das sich auf unterschiedliche Weise ästhetisch und thematisch-motivisch manifestieren kann. Cf. Frank Weinreich: »Horror. Das furchtbare Unbekannte«, in: *polyinos* (2008), URL: <http://polyinos.net/Phantastik/horror.html>, s. p., letzter Zugriff: 28.08.2018.

87 Cf. Christian Schulz: *Angst und Film*, EHV, Bremen 2012, 9.

88 Cf. Georg Seeßlen: »Horror«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 522-529, 522.

beobachtet, wird sich des Ausmaßes der Tat erst über das Blut an seinen Händen bewusst; aus der Wunde am Kopf des zum Gespenst gewordenen Santi blutet es mahnend kontinuierlich weiter. In *El laberinto del fauno* ist Blut sowohl Motiv als auch ästhetisch-diskursiver Baustein. Ofelias sterbender Körper gleich zu Beginn des Films, in den das durch die Gewalttat vergossene Blut zurückfließt, öffnet wie der zerstörte Körper Santis zum einen den Horror-Diskurs und zum anderen die symbolische Dimension des Bluts. Alle im Folgenden dargestellten Handlungen laufen zyklisch auf den gewaltsamen Tod der Protagonistin hinaus, der durch die Anfangssequenz zum Dreh- und Angelpunkt des Films wird. Im Gegensatz zur mahnenden Funktion des Körpers von Santi wird der sterbende Körper von Ofelia zum Transit-Objekt. In beiden Filmen kommen zum Blut andere Flüssigkeiten oder Schleime hinzu, die Unbehagen und Ekel auslösen: Das trübe Wasser in der Zisterne, in das die Leiche von Santi versenkt wird, oder die Flüssigkeit, in die die Embryonen eingelegt sind in *El espinazo del diablo*; Matsch und Schleim in der Höhle der Kröte in *El laberinto del fauno* etc.

Wie auch Cedeño für die Filme von del Toro herausarbeitet, sind Kamera und Soundebene wichtige Faktoren der Affektsteuerung.⁸⁹ Die Kamera kann durch die Wahl der Einstellung, der Perspektive und durch ihre Bewegung den Horror »in Szene setzen«:

Stärker und vor allem eindringlicher als die Literatur hat der Film die Möglichkeit, uns durch einen vorgegebenen Blickwinkel [...] das Geschehen verfolgen zu lassen und die Angst, die von jeher ein körpergebundener Ausdruck war, darzustellen.⁹⁰

Dabei spielen auch Farben eine zentrale Rolle. Die Farbgebung rührt in beiden Filmen dementsprechend weniger von den spezifischen Objektfarben her, als von einer Farbdramaturgie, die auf Ausdrucksfarben mit »emotiv-affektiver Assoziativität« setzt.⁹¹ Das Ohr als »Organ der Angst schlechthin« wird durch genrekonventionelle Musik und Soundeffekte, aber auch durch Stille stimuliert, was zu »gesteigerter Angsterfahrung« seitens des Publikums beitragen kann.⁹² Insgesamt ist die Dramaturgie des Auditiven bei del Toro darauf ausgelegt, »die Emotionen des Publikums zu manipulieren« und Stimmungen – vornehmlich Unbehagen – zu erzeugen.⁹³

Als klassische Initianten sind Kinder die Protagonisten beider Filme, wodurch sich diese nicht nur in ein für das Horrorgenre gängiges Motiv der Kindheits- und

89 Cf. Cedeño Rojas: op.cit., 170sq.

90 Schulz: op.cit., 3.

91 Cf. Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, loc.cit., 43.

92 Cf. Schulz: op.cit., 3.

93 Cedeño Rojas: op.cit., 171.

Initiationserzählungen einreihen,⁹⁴ sondern zudem Kohärenz mit Klassikern der spanischen Bürgerkriegsfiktionen herstellen, die aus der Perspektive (unschuldiger) Kinder erzählen, welche meist durch einen Erwachsenen mit der Gewalt als fremd- und selbstwirksames Element in Berührung kommen. Indem die Kinderperspektive auf die Phänomene der erzählten Welt gerichtet wird und die Kinder von den Erwachsenen initiiert werden, werden zudem der Generationenaspekt und die Weitergabe der traumatischen Erinnerung sowie die Bürde und Verantwortung, die darin liegen, betont.⁹⁵

Im Anschluss an diese Verortung soll in den beiden folgenden Unterkapiteln analysiert werden, welche Art von Bürgerkriegsfiktion das Zusammenspiel aus populärkulturellem Design und kulturspezifischen Versatzstücken in den Filmen erzeugt.

2.2. *El espinazo del diablo* – Der traumatischen Erinnerung Körper und Stimmen geben

Der 2001 erschienene Film *El espinazo del diablo* zeichnet sich formalästhetisch durch Elemente und Motive eines prototypischen Gruselfilms aus, in dessen Korsett aus Genrestrukturen und ästhetischen Merkmalen kulturspezifische Bezüge auf den Bürgerkrieg eingeflochten werden. Entgegen der realistischen Schreibweisen bedient sich das Gruselgenre dezidiert irrationaler Elemente, die unterschiedlichste Ängste und Besorgnisse auszudrücken vermögen. Anstelle eines (unmöglichen) Versuchs der gegenständlichen Abbildung von Vergangenheit können Filme wie *El espinazo del diablo*, in denen es »spukt«, andere Erfahrungsdimensionen fokussieren:

Haunting aesthetics [...] operate with an indirect, deliberately unrealistic approach that acknowledges the difficulty of narrativizing the past. Moreover, its emphasis on the aftereffects of violence establishes affective links between past and present as well as the availability of this past to be repaired by a discursive act of justice.⁹⁶

Bereits das Cover der spanischen Originalausgabe zeigt dem Rezipienten an, dass es sich um einen Gruselfilm handelt, in dem Übersinnliches eine zentrale Rolle spielt. Die Farbpalette greift der düsteren Stimmung vor, die den Film durchzieht.

94 »[N]ur die Kinder sind in der Lage, das Grauen zu bekämpfen, das die Erwachsenen heraufbeschworen und verschuldet haben. Oft genug geht die größte Gefahr von eben jenen aus, denen man anvertraut ist [...], alle Drohphantasmen und zugleich alle Phantasieverbote kehren hier in mannigfachen Verkleidungen zurück.«; Seeßlen: op.cit., 528.

95 Cf. Cedeño Rojas: op.cit., 181.

96 Ribas-Casasayas/Petersen: »Introduction. Theories of the Ghost«, loc.cit., 8.

Diese »designte Materialität« (Huck) ist für die Erzeugung von Zuschauererwartungen ebenso relevant wie der Bekanntheitsgrad des Regisseurs mit seiner filmischen Handschrift. Beides präfiguriert die Lektüre. Das Cover greift zudem die Leitfrage des Films (»¿Qué es un fantasma?«) auf, mit der die prototypische Figur des Genres, das Gespenst, in den Fokus gerückt wird. Auf dem Cover der englisch-sprachigen Version wird dies zudem durch den abgedruckten Kommentar, »A gutsy, first-rate full blooded ghost story«, verbalisiert. Was dem Cover nicht unmittelbar eingeschrieben ist – nimmt man den Klappentext aus –, ist der Bezug zum Bürgerkrieg. Auch der Titel ›El espinazo del diablo‹ (in blutroten Lettern) weckt zunächst nur die Erwartung an einen Horrorfilm. Die erste Ansprache des Publikums vollzieht sich folglich auf der Ebene der genrebezogenen Formen, die in der Lage sind, ein breiteres unspezifisches Publikum anzusprechen. Im Vorspann und in den Anfangssequenzen des Films wird das Genre mittels Bild-, Sprach- und Soundgestaltung aufgerufen und dessen Regeln und Ikonografie eingeführt, der historische Kontext bleibt auch hier zunächst verborgen.

Von grundlegender Bedeutung für das Genre ist die Stimmung, die stark auf das abzielt, was Sigmund Freud als das ›Unheimliche‹ (1919) postuliert hat und was im psychoanalytischen Sinn die Wiederkehr oder Aktualisierung eines Traumas darstellt.⁹⁷ Der Film setzt dieses ›Unheimliche‹ kognitiv um, indem durch die Bild- und Soundgestaltung Gefühle der Angst, des Schauderns und des Ekels hervorgerufen werden. *El espinazo del diablo* nutzt dabei genrekonventionelle Techniken, z.B. den gezielten Einsatz von Stille. Sie richtet die Aufmerksamkeit auf mögliche plötzliche Veränderungen in der Filmhandlung. Die Stille wird häufig durch das typische Geräuschinventar des Horrorgenres – hallende Schritte, knarrende Türen, Schreie etc. – unterbrochen. In *El espinazo del diablo* ist es unter anderem das Seufzen Santis, das auch die Figuren wahrnehmen und kommentieren. Die Geräuschebene verstärkt so das Unbehagen, indem sie Geschehnisse evoziert, die visuell (noch) nicht sichtbar sind. Musik, die von Dissonanzen und Moll-Akkorden geprägt ist, sowie unterschwellige Töne begleiten die Szenerien, laden sie emotional auf und suggerieren Unheilvolles. In *El espinazo del diablo* wird Musik nach dem Vorspann beispielsweise bis zur ersten Begegnung von Carlos mit Santi ganz ausgespart, so dass sie dann die unheimliche und zunächst bedrohliche Situation dieser Begegnung initiiert und betont.⁹⁸

Mit Hilfe dieser Stimmungsgestalter wird der Rezipient in einem Wechsel aus Anspannung und Entspannung durch die Handlung getragen, in dessen Dienst auch das Indizienpiel oder Puzzle als ein grundlegender Mechanismus des Genres steht. Dieses besteht darin, Indizien zu streuen, die darauf verweisen, dass sich an irgendeiner Stelle ein (meist grausiges) Geheimnis verbirgt, das gelüftet

97 Cf. Mandolessi/Poppe: op.cit., 24.

98 Cf. Guillermo del Toro: *El espinazo del diablo*, Mexico/Spanien 2001, 00:06:50.

werden will. Im Vorspann und in den Anfangssequenzen werden beispielsweise mittels Kamerafahrt auf die Kellertür, Schwenk und Zoom auf die in Gläsern eingelegten Embryonen oder auch durch den Blick aus der Obersicht auf das trübe Wasser der Zisterne die Orte und Figurationen des Unheimlichen und Abjekten eingeführt. Deren Zusammenspiel steuert den Handlungsverlauf und ergibt am Ende des Rätsels Lösung und somit die Auflösung des Spuks.

In diese Stimmung wird der spezifische historische und kulturelle Kontext des Bürgerkriegs und der Bürgerkriegsfiktionen ›transplantiert‹ und das nostalgische Kolorit, das die Filme der 90er Jahre prägte, wird aufgelöst. Nicht nur auf der Handlungsebene führt *El espinazo del diablo* vor, wie die Vergangenheit eine affektive Verbindung zur Gegenwart innehat. Die Bezüge zum historischen Substrat werden im Verlauf des Films sukzessive in das Korsett aus Genrestrukturen und ästhetischen Merkmalen eingeflochten. Der Film verzichtet dabei auf eine konkrete Verortung, z. B. durch Textinserts, und präzisiert den historischen Kontext, indem er das ›Indizienspiel‹ des Genres imitiert. Der Rezipient ist gefordert, die eingestreuten Informationen über den Handlungsraum und die Zeit, in der das Geschehen spielt, und damit das zugrundeliegende historische Substrat zu identifizieren, mit dem eigenen Wissen abzugleichen und zu deuten. Je nach gradueller Komplizenschaft des Rezipienten, changiert das Thema Bürgerkrieg zwischen Hintergrundfolie (deren Suggestionen wahrgenommen, aber nicht gedeutet werden können) und allegorischem Bedeutungsträger. Die Gleichwertigkeit der Ebenen erzeugt durch die Vielzahl an möglichen Lesarten eine breite Publikumssemantik.

Für die Ästhetik des Gruselfilms sind Settings, wie bereits als Orte des Unheimlichen angedeutet, zentral. Ein dunkles Haus mitten im Wald, ein düsterer Keller oder das klassische Spuk-Schloss sind prototypisch und werden im *Gothic Horror* unter dem Begriff des ›haunted house‹ geführt. Entscheidend ist ihre isolierte Lage, ihre Abgeschlossenheit und Enge sowie die unheimlichen und irrationalen Vorkommnisse, die häufig auf eben jenes grausige Geheimnis verweisen. In *El espinazo del diablo* ist das Setting ein Waisenhaus mit burgartigem Charakter, das an einem abgelegenen Ort liegt, der nicht näher bestimmt wird, jedoch über geographische Aspekte und deren Inszenierung als isoliert gekennzeichnet wird.⁹⁹ Der Beginn der Filmhandlung mit der Ankunft von Carlos im Waisenhaus zeigt in einer Totalen beziehungsweise Panorama-Einstellung die Umgebung, die wüstenähnliche Zustände aufweist. Sand, Staub, Wind und die durch ihn bewegten Staub- und Strauchbüschel erinnern an das Setting eines Western und projizieren die darin verankerte Einsamkeit und Abgelegenheit der Wildnis sowie die Gefahren, die diese birgt. Die Bildgestaltung wird durch den Sound untermalt: Indem ohne zusätzliche Hintergrundmusik nur Umgebungsgeräusche (z. B. der Wind) zu hören sind, wird die Trostlosigkeit und Einsamkeit des Ortes durch die Stille verstärkt.

99 Cf. Cedeño Rojas: op.cit., 183sq.

Das Waisenhaus selbst ist konzeptuell mit (seelischer) Isolation beziehungsweise Einsamkeit verbunden, die sich aus der prothetischen Situation, in der sich die Waisen aufgrund der Abwesenheit der Eltern befinden, ergibt. Das Waisenhaus in *El espinazo del diablo* mit seinen alten Gemäuern, den langen und engen Korridoren und seiner verwinkelten Struktur hat »labyrinthische Züge.«¹⁰⁰ Auch wenn Carmen darauf verweist, »[que] esto no es una prisión«,¹⁰¹ erweckt der gesamte Komplex dennoch das Gefühl des Eingesperrtseins. Gepaart mit der isolierten Lage entstehen, trotz der vermeintlichen Weitläufigkeit des Settings, klaustrophobische Zustände,¹⁰² die sich nahtlos in die Handlungsschemata und Kausalketten des Gruselgenres fügen: Nicht-Entkommen-Können, gescheiterte und damit zirkuläre Fluchtversuche, die am Ende in die unausweichliche Konfrontation mit »dem Bösen« führen. Diese Stimmung wird auch über den Kamerablick erzeugt, indem sowohl Winkel als auch Einstellungsgrößen immer nur Ausschnitte zeigen und die Kadrierung die Enge und Begrenztheit ins Bild überträgt.

Im Repertoire der unheimlichen Räume finden sich zudem unterirdische Orte wie der Keller mit der Zisterne. Dem Genre gemäß beherbergen solche Räume »das Grauen«, sind dessen Brutstätte und werden beziehungsweise werden zu Tatorten. Das Unterirdische wird häufig mit Dunkelheit, Enge, Begrenzung und Tod assoziiert und die unterirdischen Orte haben, wenn überhaupt, meist nur einen Ausgang. Ästhetisch bringen sie die angsterzeugende Orientierungslosigkeit, das Unvorhersehbare und das Ausgeliefertsein zum Ausdruck und projizieren diese über den Kamerablick auf den Rezipienten. Dieser sieht sich mit eigenen (Ur-)Ängsten konfrontiert. In *El espinazo del diablo* ist es das Zusammenspiel von Bilddiskurs, Musik und Kamerablick, das dem Rezipienten das Gewölbe unterhalb der Küche, die Zisterne und das darin gesammelte gelblich schimmernde Wasser bereits im Vorspann als unheilvoll präsentiert. Der Ort wandelt sich im Film vom Ort des Verbrechens zum *haunted place*, denn in ihm spukt das Gespenst Santi, das an den Ort seines gewaltsamen Tods gebunden ist. Schließlich wandelt sich der Ort zu einem Ort der Vergeltung und zugleich der Erlösung, wenn sich am Ende des Films die Rollen von Opfer und Täter ins Gegenteil verkehren und die Waisenkinder Jacinto an Santi übergeben, der ihn in einer Umarmung mit in die Tiefen der Zisterne zieht.

100 Kulturhistorisch betrachtet ist das Labyrinth, das auch für die Analyse von del Toros zweitem Spanienfilm relevant ist, als Metapher sowohl in der fiktionalen als auch faktualen Auseinandersetzung mit dem Bürgerkrieg ein wiederkehrendes Element. Beispielhaft sind hier das literarische Werk von Max Aub *El laberinto mágico* (1987/79) und der Essay *El laberinto español* (1943) von Gerald Brenan zur historischen Situation des Landes vor dem Bürgerkrieg zu nennen.

101 del Toro: *El espinazo del diablo*, loc.cit., 00:13:10.

102 Cf. Cedeño Rojas: op.cit., 184.

Der gesamte Film ist auf diesen Akt ausgelegt und führt sukzessive auf diesen hin. Deshalb ist für die Deutung die prototypische Figur des Gruselfilms, das Gespenst, von zentraler Bedeutung. In *El espinazo del diablo* wird das Gespenst auf unterschiedliche Weise sprachlich, visuell und auditiv repräsentiert, wodurch es sowohl einen Körper als auch eine Stimme erhält. Beide Merkmale sind darauf ausgelegt, den Status des Gespensts als eines ›Dazwischen‹ zu fokussieren: Der Körper ist transparent und unveränderlich, die Stimme gehaucht, ein Flüstern beziehungsweise Seufzen, was ihm von den Kindern die Bezeichnung »Él que suspira« einbringt. Anhand dieser Figuration eines Spuks werden die Bedeutungsdimensionen des Films besonders ersichtlich: Dieser pendelt zwischen populärem Genrefilm und damit Attraktionsgestaltung, historischer Referenzialität sowie philosophischer und metahistorischer Reflexion.

In der Anfangssequenz des Films sinniert eine Stimme aus dem Off darüber, was ein Gespenst ist:

¿Qué es un fantasma? Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez. Un instante de dolor quizás. Algo muerto que parece por momentos vivo aún. Un sentimiento suspendido en el tiempo, como una fotografía borrosa, como un insecto atrapado en ámbar.¹⁰³

Während die visuelle Ebene und der Sound das physische Gruseln fokussieren, drückt das Zitat gerade nicht die physische Beschaffenheit und damit die Angst vor den Gespenstern aus, sondern eine philosophische Haltung, in der das Gespenst, gelesen im Sinne des Konzepts der ›Hantologie‹ von Jacques Derrida, zur Spur der Vergangenheit in der lebendigen Gegenwart wird. Das Gespenst als Figuration einer philosophischen Reflexion über das Verhältnis von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist in *El espinazo del diablo* funktional im Hinblick auf das verhandelte historische Thema: Im Sinne Derridas scheint »keine Gerechtigkeit [...] möglich oder denkbar ohne das Prinzip einer *Verantwortlichkeit*, jenseits jeder *lebendigen Gegenwart*«. ¹⁰⁴ Ein Spuk tritt folglich dort in Erscheinung, wo Gerechtigkeit eingefordert wird »in Bezug auf jene, die *nicht da sind*, die nicht mehr oder noch nicht *gegenwärtig und lebendig* sind [...]«. ¹⁰⁵ Der Film, der sich über die kulturspezifischen Marker als Fiktion über den Spanischen Bürgerkrieg darstellt, »enters into the realm of prosthetic memory: the ghosts are part of a reworking of cultural representation to understand and represent the trauma.« ¹⁰⁶

Wenngleich spektrale Motive in einer Vielzahl von Bürgerkriegsfiktionen, so z. B. in *Luna de lobos* von Julio Llamazares, als Ausdruck einer verschütteten Vergan-

103 del Toro: *El espinazo del diablo*, loc.cit.

104 Jacques Derrida: *Marx & Gespenster*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 2014, 11.

105 Ibid.

106 Rowan-Legg: op.cit., 127.

genheit und der Auswirkungen der Gewalt sowie den daraus resultierenden Traumata auf die Gegenwart dienen, ist die Perspektive von *El espinazo del diablo* eine andere und zunächst irritierende. Denn das Gespenst tritt hier unvermittelt in Erscheinung, erhält einen *Körper* und eine *Stimme*, eine »materielle Existenz«. ¹⁰⁷ Indem diese »Verkörperung« oder Gestaltwerdung der philosophischen Haltung stattfindet, löst sich die Figur des Gespensts nicht von ihrer affektgenerierenden Natur, die unter anderem Angst kognitiv fassbar macht und die für das populäre Genre und sein Wirkungspotenzial eine wichtige Rolle spielt. Die ästhetische Perzeption des Horrors in Form von Grusel, Angst und Ekel wird in *El espinazo del diablo* zum Element des Spektakels und somit zur Bedingung der Kommunikation über das historische Ereignis.

In ihren künstlerisch-symbolischen Ausdrucksformen sind Gespenster häufig Wiedergänger, also Rückkehrer von den Toten, deren Rückkehr »nicht selten durch einen gewaltsamen Tod, ein Vergehen oder ein schweres Versäumnis motiviert [ist].« ¹⁰⁸ Dabei ist die »unerlöste Seele« häufig an den Ort des Verbrechens gebunden und trägt die Spuren und Makel der erlittenen Gewalt an sich; so auch bei Santi, der an die Zisterne gebunden ist, in der er versenkt wurde, und dessen Wunde am Kopf, die ihm durch die Tat zugefügt wurde, die Spuren der gerissenen Schädeldecke zeigt. Aus dieser Wunde tritt kontinuierlich Blut in Form nebulöser Schwaden aus.

Im Zusammenhang mit dem Gespenst stehen auch die im Film immer wieder in den Fokus gerückten Embryonen. Die Parallelisierung der Flüssigkeiten sowie die visuelle Verbindung zwischen der Wasserleiche Santi und den feuchtpräparierten Embryonen spielen auf eine Genealogie des Verbrechens an. Embryonen stehen für Fortpflanzung, Genealogie und neues Leben. In ihrer sterilen und toten Form und mit dem verkümmerten Rückgrat – »el espinazo del diablo« – scheinen sie jedoch vielmehr die genealogische Unterbrechung abzubilden und sind als »los niños de nadie« ¹⁰⁹ ebenfalls Waisen. Im Film repräsentieren sie auch den dörflichen Aberglauben, der als Gegenmodell zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Welt, wie sie Dr. Casares praktiziert, steht. Diese klare Abgrenzung löst der Film in Widersprüche auf, wenn Casares trotz vermeintlicher Unwissenschaftlichkeit einen Schluck der Lösung nimmt, da sie unter anderem Impotenz heilen soll, oder wenn er sich am Ende selbst als Gespenst entpuppt. Der Ekel auf filmästhetischer Ebene, das gleichzeitige Unverständnis und die Empathie für Casares Handeln len-

107 Cf. Cedeño Rojas: op.cit., 186.

108 Silke Arnold-de-Simone: »Geister und Dämonen«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 376-383, 377.

109 del Toro: *El espinazo del diablo*, loc.cit., 00:39:29.

ken den Blick auf die Funktionsweise derartiger Mythen. Wie der Spuk nähren sie sich von den Emotionen der Menschen auf der Suche nach Erklärungsmodellen.

In Bezug auf den Spuk ist die vordergründige Emotion die Angst: Die Angst vor dem Gespenst steht offensichtlich in Bezug zur Angst vor dem Grund seines Spuks, denn das mit dem Spuk verbundene Narrativ besteht zum einen darin, das Verbrechen und die Schuld aufzudecken, die den Spuk verursacht haben, und zum anderen darin, die Schuld zu begleichen und damit den Spuk auszutreiben. Dem Spuk kann nur Einhalt geboten werden, indem man seine Furcht überwindet und mit dem Gespenst in Kontakt tritt – anhört, was es zu sagen hat. Im Sinne Derridas ist dieses Anerkennen des Gespensts notwendige Bedingung, »gerechter« zu leben, woraus sich auch eine politische Implikation ergibt: »Und dieses Mitsein mit den Gespenstern wäre auch – nicht nur, aber auch – eine *Politik* des Gedächtnisses, des Erbes und der Generationen.«¹¹⁰ Dieser Aufgabe kommt Carlos nach, der Protagonist des Films, der, nachdem seine republikanischen Eltern im Krieg vermisst werden, im Waisenhaus abgegeben wird. Der Appell, der dem Genre durch die Struktur des Spuks innewohnt, erhält in *El espinazo del diablo* durch die Bezüge auf den Bürgerkrieg eine konkrete Verortung. Damit schreibt sich der Film in die Debatte um die *recuperación de la memoria histórica* ein. Dies lässt sich auch, wie Caroline Rothauge in ihrer Studie nachzeichnet, anhand der werktranszendenten Diskurse festhalten:

Del Toros *El espinazo del diablo* wird eindeutig als Beitrag zu den im Uraufführungsjahr des Films 2001 auch im spanischen Parlament zunehmenden Eingaben und Debatten gewertet, die – im Sinne der auf zivilgesellschaftlicher Ebene virulenten Bemühungen um eine »Rückgewinnung der historischen Erinnerung« – eine zumindest symbolische Anerkennung der Opfer bzw. eine offizielle Verurteilung des Franquismus forderten.¹¹¹

Während also die eingeschriebene Beobachtungsperspektive mit den emblematischen Deutungsmustern weitestgehend konform geht, fordert die filmästhetische Umsetzung des Spuks, die dem Trauma einen Körper und eine Stimme gibt, das Paradigma heraus. Im Sinne einer Metareflexion spiegelt der Film die Angst vor der Hinwendung zur traumatischen Vergangenheit, die erst von der nächsten Generation überwunden werden kann. Die Angst vor dem Gespenst in seiner physischen Figuration, die als Fiktionalisierung der Besorgnisse und Ängste der betroffenen Gesellschaft betrachtet werden kann, drückt auch die Angst vor der Fiktion hinsichtlich der Verhandlung der Thematik aus, die zunächst in den realistischen Schreib- und Erzählweisen kanalisiert worden ist.

110 Derrida: op.cit., 10.

111 Rothauge: op.cit., 248.

Neben dem Gespenst als primärer Verkörperung des Spuks beziehungsweise des Traumas weist das Figurenrepertoire des Films weitere ›monströse Gestalten‹ auf, die die traumatische Erinnerung kognitiv zugänglich machen, indem sie ihr Körper und Stimmen geben. Sie stellen sich als entweder an einer physischen Deformierung leidend oder als psychisch respektive moralisch degeneriert heraus. Der Film arbeitet dabei mit horrorfilmtypischen Motiven, z. B. dem Doppelgänger-motiv oder der Umkehrung von schön und hässlich. Besonders deutlich wird dies an der Figur Jacintos, der äußerlich als schön bezeichnet werden kann, dessen innere Hässlichkeit jedoch im Lauf des Films immer mehr zum Vorschein kommt. Im Gegensatz dazu stehen Carmen und Dr. Casares, die körperliche Defekte aufzuweisen haben: Carmen trägt eine Beinprothese und Casares leidet allen Anzeichen nach an Impotenz. Beide Figuren riskieren jedoch ihr Leben, um die Kinder, die in ihrer Obhut sind, bestmöglich vor den (äußeren) Gefahren des tobenden Bürgerkriegs zu schützen.

In *El espinazo del diablo* kommt die Gefahr jedoch aus dem Inneren. Wenngleich der Bürgerkrieg durch den Einfall der Bombe in der Realität des Waisenhauses präsent ist, stellt Jacinto, der es auf das Gold abgesehen hat, das Carmen für die Republikaner versteckt, die größere Gefahr dar. Jacinto ist selbst ein ehemaliges Waisenhauskind und übt nun die Tätigkeit des Hausmeisters aus: »[...] he – like the ghost child Santi he murdered – cannot move on but is condemned to repeat his past as an unwanted child.«¹¹² Er tötet Santi und versenkt seine Leiche in der Zisterne, da dieser ihn dabei beobachtet hat, wie er den Tresor des Waisenhauses aufbrechen wollte. Jaime, der beste Freund Santis, wird Zeuge des Verbrechens, schweigt jedoch aus Angst. Das Verbrechen koinzidiert mit dem Einschlag des Blindgängers in den Innenhof, was über Parallelmontage dargestellt wird. Trotz Entschärfung scheint die Bombe weiterhin zu ticken und ist Dreh- und Angelpunkt der Begegnung zwischen Carlos und Santi. Die Inszenierung macht das konkrete Verbrechen an einem Kind zum Stellvertreter-Ereignis für die Verbrechen des Bürgerkriegs. Der Film scheint besonders die Leiden der Kinder zu betonen, die getötet oder ihren Familien entrissen und in den *hogares* untergebracht wurden, in denen Missbrauch kein seltener Fall war. Die Mitarbeit von Carlos Giménez am Storyboard des Films steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Thematik der *hogares*. Denn die Comic-Serie *Paracuellos* von Giménez, in der er seine eigene Kindheit revuepassieren lässt, »served as a key popular touchstone of children's experience in a state custody before journalistic and academic offerings.«¹¹³ Das Ende des Films, an dem Casares als Gespenst zurückbleibt und damit das Waisenhaus erneut zu einem *haunted place* macht, suggeriert, dass die Kinder selbst, also die nächste Generation, an diesen Ort zurückkommen müssen, um sich dem

112 Sarah Thomas: »Phantom Children«, in: Ribas-Casasayas/Petersen (Hg.): op.cit., 101-116, 104.

113 Ibid., 111.

Spuk zu stellen. Für die Gedächtnispolitik bedeutet dies konkret, sich nicht nur den *fosas comunes* zu widmen, sondern auch den überlebenden Opfern von familiärer Entwurzelung, Repression und Gewalt. Die Figur des Waisenkindes hat selbst spektrale Qualität: »Both ghost and the orphan are figures that imply a past of violence, trauma, or loss [...]«. ¹¹⁴ Als diejenigen, die sich dem Spuk stellen, werden sie zur Projektionsfläche für die Aufgabe der nächsten Generation, der symbolischen Waisenkinder, die den traumatisierten und zersplitterten Identitäten des Landes ein symbolisches Zuhause geben müssen.

El espinazo del diablo greift in seiner Figurenkonstellation auf ein Motiv zurück, das einerseits melodramatischen Charakter hat und andererseits besonderes Deutungspotenzial für den historischen Kontext: die Dreiecksbeziehung. In ihr wird die prekäre Situation aus Sehnsüchten, Obsessionen und konfligierenden Interessen deutlich, die sich im Film auf die Figuren Carmen, Dr. Casares und Jacinto bezieht und in der Lesart als Bürgerkriegsfiktion auf die Teilung Spaniens und den umstrittenen Charakter der erinnerungskulturellen Prozesse Bezug nimmt. Carmen, die ein Bein verloren hat und eine Prothese trägt, die ihr regelmäßig Phantomschmerzen bereitet, hat eine sexuelle Beziehung zu Jacinto, die sie offensichtlich zu beenden versucht. Der Wille scheint hier jedoch »schwächer als das Fleisch«, denn ihre sexuellen Sehnsüchte kann nur Jacinto erfüllen; Casares, der die Rolle des idealisierten Liebhabers ausfüllt, ist scheinbar impotent. Filmästhetisch wird der Sex von Carmen und Jacinto mit Einstellungen parallelisiert, die Casares zeigen, wie er Gedichte rezitiert, während er die beiden im Nachbarzimmer hören kann.

Liest man Carmen als Allegorie auf Spanien, werden Jacinto und Casares als ungleiche, aber komplementäre Kontrahenten erkennbar. Mit ihren widersprüchlichen Bedürfnissen hält Carmen die Dreiecksbeziehung aufrecht. Am Ende des Films fällt sie dem Gewaltexzess ihres Liebhabers zum Opfer, als dieser den Tresor des Goldes wegen gewaltsam aufsprengen will. Splitter übersähen Carmens Körper. Die explizite Wundästhetik betont den spektakulären Charakter des Ereignisses und fokussiert die vergeblichen Versuche von Casares, die Splitter aus Carmens Körper zu entfernen. Ihr Körper wird zum Sinnbild der Zersplitterung und der Virulenz der Erinnerung an den Bürgerkrieg.

Entgegen der Schlüsse, die einige Lesarten ziehen, wird in der Inszenierung der Dreiecksbeziehung ein Bruch mit der reinen Perspektive der Kriegsverlierer vollzogen. Wenngleich am Ende die Vergeltung siegen muss, damit der Spuk dem Genre gemäß ausgetrieben werden kann, bleibt auch die Figur Jacintos ambivalent. Denn als ehemaliges Waisenhauskind ist er auch Opfer von Verlust und Traumatisierung, die sich im Erwachsenen in Gewalt kanalisieren. Zugleich werden die

¹¹⁴ Ibid., 102.

Kinder zu Mittätern und nehmen die Bürde der vorherigen Generation mit in ihre Zukunft.

Die Verkörperung und damit das kognitive Verfügbarmachen der affektiven Dimension der traumatischen Erinnerung führt auch dazu, dass im kollektiven Gedächtnis verankerte Mythen und Diskurse als solche wahrnehmbar werden, indem sie aus ihrer üblichen Rolle der Verlebendigung von Vergangenheit fallen. Die physische Präsenz des Gespensts und der monströsen Figuren potenziert das spektrale Motiv anderer Bürgerkriegsfiktionen, greift deren Deutungshorizonte auf und stellt noch stärker den Bedarf an derartigen ästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten heraus. Der Appell, sich seinen Ängsten und damit dem Spuk zu stellen, bedeutet in der Fiktion auch, das historische Ereignis und seine traumatische Qualität nicht der Doktrin der Inkommunikabilität zu unterwerfen, sondern kontinuierlich Ausdrucksformen zu suchen, die ein Begreifen ermöglichen.

2.2.2/ *El laberinto del fauno* – Das Fantastische als Mittel, einer ›osbzönen‹ Realität zu begegnen?

Der zweite Film, den Guillermo del Toro in den Kontext des Spanischen Bürgerkriegs gestellt hat, ist *El laberinto del fauno*. Er ist bis dato der kommerziell erfolgreichste spanischsprachige Film und wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet (darunter drei Oscars), was seine Anerkennung bei Publikum und Kritik gleichermaßen bezeugt.¹¹⁵ Sein populärkulturelles Design, das auf Elemente der ›modernen Fantasy‹, des Horrorfilms und des Melodramas setzt, erzeugt Erwartungs- und Erlebnissicherheit beim Rezipienten und setzt die Schwelle zum Text herab. Auch hier stehen die designte Materialität und die Handschrift des Regisseurs Pate. Innerhalb dieses Rahmens thematisiert der Film den spanischen Bürgerkrieg und seine Implikationen.

Mit Hilfe eines Textinserts stellt *El Laberinto del fauno* zu Beginn den Bezug zum thematisierten historischen Kontext her. Zunächst erscheint nur »España 1944«, dann eine grobe Skizzierung der Situation: »La guerra civil ha terminado. Escondidos en las montañas, grupos armados siguen combatiendo al nuevo régimen fascista, que lucha para sofocarlos.«¹¹⁶

Dieses kurze Insert nimmt außer der Qualifizierung des neuen Regimes als faschistisches keine weitere politische Verortung vor. Diese wird dem Rezipienten überlassen, der mit oder ohne das Wissen um ebendiesen Bürgerkrieg und die Zeit der Verfolgung der Partisanen nach dessen Ende 1936 die historisch-politische

115 Cf. Cornelia Ruhe: »Phantastik und Philosophie in Guillermo del Toros ›El laberinto del Fauno‹«, in: Niedlich, Florian (Hg.): *Facetten der Popkultur*, transcript, Bielefeld 2012, 149-173, 150.

116 Guillermo del Toro: *El laberinto del Fauno*, Mexico/Spanien 2008, 00:00:48.

Situation nachvollziehen muss. Es ergibt sich ein Kontinuum aus Deutungsmöglichkeiten, die von suggestiver Hintergrundfolie bis zu emotionaler Involvierung reichen können. Folgt *El espinazo del diablo* aufgrund seiner Genreausrichtung einer geringeren Politisierung, zeigt sich im weiteren Verlauf von *El laberinto del fauno*, wie unter anderem Cornelia Ruhe in ihrem Aufsatz über »Phantastik und Philosophie in Guillermo del Toros ›El laberinto del Fauno« nahelegt,¹¹⁷ dass Symboliken, Erinnerungsorte und Erinnerungsfiguren tragende Elemente des Films sind und die Basis einer soziopolitischen Deutungsdimension bilden. Dabei stellt Ruhe vor allem auch die philosophischen Lesarten heraus, die sich dem ›bagaje cultural‹ des Regisseurs entsprechend abzeichnen.¹¹⁸

El laberinto del fauno handelt von Prinzessin Mohana, die aus der Unterwelt zu den Menschen hinaufgestiegen ist und geblendet vom Licht ihre Erinnerung verloren hat. In der Menschenwelt ist sie die Tochter von Carmen, die nach dem Tod ihres Mannes – einem Sympathisanten der Republikaner – den franquistischen Hauptmann Vidal heiratet. Damit der gemeinsame Sohn dort geboren werden kann, wo der Vater ist, reisen Mutter und Tochter in das Lager – eine alte Mühle –, das die Franquisten Jahre nach dem Ende des Bürgerkriegs aufgeschlagen haben, um die letzten *maquis* in den Wäldern aufzuspüren. Ofelia, die sich sehr für Märchen und Erzählungen interessiert, trifft dort in einem verwucherten Steinlabyrinth auf den Faun, der ihr ihre wahre Identität offenbart und ihr drei Aufgaben auferlegt, die sie bestehen muss, um zurück in die Unterwelt zu kommen.

Diese kurze Inhaltszusammenfassung skizziert auch die Gestaltung des Films, der dem Fantasy-Genre entsprechend einen ersten rationalen und einen zweiten irrationalen Handlungskreis aufweist: »Der erste Handlungskreis steht mit den Ereignissen im spanischen Bürgerkrieg und Hauptmann Vidal und der zweite mit Ofelia sowie den von ihr zu bestehenden drei Prüfungen in Verbindung.«¹¹⁹ Zudem nutzt der Film Märchenstrukturen und lehnt sich an Elemente, Archetypen und Motive von Märchen (im Grimm'schen Sinn) an.¹²⁰ Diese werden jedoch durch

117 Ruhe: »Phantastik und Philosophie«, loc.cit.

118 Ruhe stellt beispielsweise die Bedeutung des Uhren- und Mühlengleichnisses von Leibnitz für die Deutung der Figur Vidal und seiner Funktion innerhalb des Systems heraus, die eine Kritik am Programm der Moderne darstellt, welches das Individuum als solches negiert und auf seine Systemfunktion reduziert. Diese Lesart stellt die Ambivalenz des Figurenrepertoires des Films in den Vordergrund und damit auch das diskursive Spannungsfeld; cf. Ibid. und Cornelia Ruhe: »El espíritu en el laberinto. La memoria filosófica de la guerrilla en películas de Víctor Erice y Guillermo del Toro«, in: Joan i Tous, Pere/Ruhe, Cornelia (Hg.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*, Brill-Rodopi, Leiden/Boston 2017, 39-58.

119 Cedeño Rojas: op.cit., 188.

120 Cf. Tracie D. Lukaszewicz: »The Parallelism of the Fantastic and the Real«, in: Greenhill, Pauline/Matrix, Sidney Eve (Hg.): *Fairy Tale Films*, Utah State University Press, Logan 2010, 60-78, 61.

das Widerspiel zwischen Fantastischem und Rational-Empirischem invertiert, wodurch das Fantastische zur Kontrastfläche wird, die den Horror auf dem rationalen Handlungskreis kognitiv fassbar macht und seine Wirkungsästhetik potenziert.

In seinem Aufsatz »The Birth of fantasy« stellt Jack Collins in Anlehnung an Nietzsche diese tragende und zugleich tragische Funktion des Fantastischen in *El laberinto del fauno* heraus:

[T]raditional fantasy does represent a break from the overly rationalistic approach to art disparaged by Nietzsche. But [...] most purveyors of fantasy evidence far more interest in the function of myth as a veil against the horrors of the world, rather than as a means of confronting them in the style of Nietzsche. Traditional fantasy heroes defeat the forces of chaos and evil; theirs are stories of ›an exuberant, triumphant life‹, not of ›the terror and horror of existence‹. [...] It is these very conventions of triumph and survival that are inverted to tragic effect in *Pan's Labyrinth*.¹²¹

Um einen solchen Effekt zu erzielen, ist in *El laberinto del fauno* die visuelle Ausgestaltung von großer Bedeutung. Vor allem das Fantastische ist opulent, verspielt und detailreich gestaltet, wodurch es sich sichtbar von der Ebene des intradiegetischen Realen abhebt:

As the film is an engagement between the real and the fantastic, del Toro puts an emphasis on representations of physical sensation in order to gain the audience's attention to the fantastic, highlighting its visceral qualities to engage the senses. The fantastic can thus have an effect that is equal to, or surpasses, the spectator's engagement with the violence of the war. This is fantasy as visual spectacle; fantasy relies heavily on (if not can be defined as) spectacle, as it is through the visual semantics that the spectator understands the fantasy.¹²²

Das Fantastische erzeugt ein (visuelles) Spektakel, das den Rezipienten somatisch affiziert und es ihm ermöglicht, die Trennung von rationalem und fantastischem Handlungskreis effizient (nach)zuvollziehen. Für Jack Collins zeichnen sich die Fantasy- und Horrorelemente des Films durch eine »sheer beauty« aus, die ähnlich des von Nietzsche beschriebenen »metaphysischen Trosts« fungiert – »as a sort of balm against the horrors encountered in both worlds«. ¹²³ Die Monster, die del Toro in diesem Zusammenhang kreierte, dienen keinem rein eskapistischen Ziel, das den Horror der Wirklichkeit auszulagern versucht, sondern analog zu seiner

121 Jack Collins: »The Birth of Fantasy. A Nietzschean Reading of ›Pan's Labyrinth‹«, in: Morehead (Hg.): op.cit., 163-181, 167-168.

122 Rowan-Legg: op.cit., 132.

123 Cf. Collins: op.cit., 171.: »While the fantasy elements do not ultimately provide an escape, their sheer beauty makes the horrors of the film more endurable«.

Protagonistin Ofelia wendet sich del Toro dem Fantastischen zu, als »a way of imposing an order on the chaos he witnessed«. ¹²⁴

In diese visuelle Opulenz, die Collins zufolge die Erwartungen des Zuschauers an die eskapistische Funktion des Fantastischen manipuliert, werden die historischen Bezüge eingeflochten und die Reflexion über die Repräsentation historischer Ereignisse angestoßen: »By manipulating audience expectations of fantastic escapism, and shielding the viewer with a glimpse of the beautiful, del Toro is able to force the real, deadly horrors of the world into a sharper focus than they could be otherwise.« ¹²⁵ Deutlicher als in *El espinazo del diablo* ist die konkrete Realität des Bürgerkriegs mit dem intradiegetischen Realen des Films verknüpft, was dazu führt, dass sich die Ausgestaltung des Fantastischen als Mittel anbietet, einer »obszönen« Realität zu begegnen.

Der Beginn des Films ist im Hinblick auf diese Funktionsweise und auf seine Gesamtkomposition expositorisch: Aus dem Off ist bei zunächst schwarz bleibendem Bildschirm hektisches Atmen zu hören, das gleich darauf von der Melodie eines *Lullaby* überformt wird, das entsprechend in einer Sing-Sang-Stimme gesummt wird. Schließlich erscheint der sterbende Körper von Ofelia mit weit aufgerissenen Augen auf dem Bildschirm. Die Ebene realistischen Erzählens, die andeutungsweise schon durch die Musik mythisch aufgeladen wird, rückt durch das in den Körper des Kindes zurückfließende Blut in die Nähe des Fantastischen und suggeriert, dass der Film aus der Retrospektive erzählt wird. Die Körpergeräusche des Horror-Repertoires, die innerhalb der Diegese auf Schmerz oder Angst verweisen, werden hier ebenso eingesetzt, wie die Groß- und Detailaufnahmen, die den Schrecken und die (Todes-)Angst fokussieren. Die daraufhin einsetzende Erzählstimme imitiert einen Märchendiskurs in Wortwahl und Intonierung und legt den Fokus auf den Erzählakt und auf die Metaphorik des Märchens, die die Ausdrucksform des Themas stark bedingen. Das Ende des Films, das diese Anfangssequenz zirkulär einholt, bestätigt schließlich die Notwendigkeit des im Anfang angedeuteten Zusammenspiels von Fantastischem und Realem zur Welterfahrung, die sich mit Bezug auf den Spanischen Bürgerkrieg als »theater of terror« begreifen lässt.

Im Dienst der Opposition von Fantastischem und Realem beziehungsweise ihrer späteren (vor allem metareflexiven) Auflösung stehen alle filmischen Gestaltungselemente, wobei die Settings und das Figurenrepertoire besondere Beachtung verdienen. In ihrer Gestaltung sind sie funktional im Hinblick auf die Grenzziehung zwischen den beiden Bereichen und bieten sich zudem als »Verkörperungen« der traumatischen Gewalterfahrungen und der virulenten Erinnerungen an diese an. Ofelia fungiert dabei als Bindeglied zwischen den Handlungskreisen und

124 Ibid., 175.

125 Ibid., 172.

als Reflektorfigur für deren notwendige Verflechtung. Durch die überwiegend personale Erzählsituation bindet sie den Zuschauerblick, dessen Beobachtungsperspektive die Opposition von Realem und Fantastischem wahrnimmt und durch Ofelia kontinuierlich in Frage stellt. Aufgrund der Teilung der erzählten Welt liegt eine enge Verbindung zwischen den jeweiligen Orten des Fantastischen und des Realen sowie ihren Figuren vor. Zudem weisen die Orte, wie der Wald, ambivalente Züge auf, die auf die Wechselbeziehung von rationalem und irrationalem Handlungskreis hinweisen, dabei jedoch die Trennung weiterhin explizieren.

Durch die Anreise von Ofelia und ihrer Mutter wird der Wald als zentraler Ort eingeführt und dieser sowohl in seiner Abgeschiedenheit als auch Ambivalenz präsentiert. Im Wald befinden sich alle fantastischen wie realen Orte der Diegese, die im Verlauf des Films von Bedeutung sind: die Mühle, das Labyrinth, das Lager der *maquis*, der Baum mit der Kröte etc. Außerdem verweist der Wald im Zusammenspiel mit dem Thema des Films auf den zentralen Erinnerungsort der *maquis*, der in sich die konfliktiven Erinnerungen der Bürgerkriegsparteien vereint.

Die filmästhetische Einführung des Walds stellt dessen Janusköpfigkeit heraus und präsentiert die Handlungskreise in ihrer Opposition: Zunächst wird der Wald nicht als dunkler, gefährlicher Ort inszeniert, sondern er wird mythisch-märchenhaft aufgeladen. Die musikalische Untermalung und die Gestaltung der Bildebene erzeugen mit dem einfallenden Sonnenlicht, den schillernden Farben der Farne, den fliegenden Blütenpollen und dem Blickwinkel der verwundert umherschauenden Ofelia einen »Zauberwald«, der als Vorbote der fantastischen Welt, der Eröffnung des fantastischen Handlungskreises betrachtet werden kann. Diesen initiiert Ofelia, indem sie den fehlenden Stein in die Statue einsetzt, woraufhin sich schlagartig Musik und Bildgestaltung derart ändern, dass die visuelle Opulenz reduziert wird und das Setting plötzlich Gefahr und Bedrohung suggeriert.¹²⁶

Die alte Mühle, die als nächster Ort im Film in Erscheinung tritt, ist eindeutig dem rationalen Handlungskreis zugeordnet und verdeutlicht, wie sich Ort und »Bewohner« gleichen. Ihr Inneres ist das Wohnhaus von Hauptmann Vidal. Der Raum, der das riesige Mahlwerk enthält, verweist einerseits auf den Charakter der Mühle als »Maschine« und spiegelt andererseits die winzigen (Zahn-)Rädchen der Uhr, die Vidal wie seinen Augapfel hütet und an der er minuziös jedes Rädchen selbst justiert, um sich ihrer Exaktheit sicher sein zu können. Cornelia Ruhe zeigt auf, wie die Mühle, gelesen mit dem Mühlengleichnis von Leibniz, als »überdimensional vergrößertes Symbol für sein [Vidals] Innerstes«¹²⁷ gedeutet werden kann. Vidal gleicht einer Maschine, die sich zwar bewegen, aber nicht wahrnehmen und

126 Cf. del Toro: *El laberinto del Fauno*, loc.cit.

127 Ruhe: »Phantastik und Philosophie«, loc.cit., 157.

empfinden kann; Menschlichkeit – als das, was im Innersten bewegt – kann sie und somit auch Vidal nicht empfinden.¹²⁸

Das Unbehagen gegenüber Automaten und Maschinen wird im Horrorgenre häufig genutzt. Indem diese Apparaturen zu handeln beginnen und außer Kontrolle geraten, wird das seelenlose Objekt zum Gruselfaktor. In *El laberinto del fauno* wird dieses Genremuster genutzt und in gewisser Weise invertiert: Es ist auf der Ebene des intradiegetischen Realen des Films, auf der die Mühle und ihr »Bewohner« ebendieses Unbehagen evozieren. Keine schwarze Magie, die den Automaten in Bewegung setzt, sondern im Gegenteil ein Mensch, dessen im metaphorischen Sinn ›schwarze Seele‹ ihn zum Automaten macht. Als Kritik am Modernitätsprogramm mit seinem Fortschrittswahn, der das Individuum auf seine reine Funktion innerhalb des Systems reduziert,¹²⁹ stehen die Ästhetik von Automatismus, Gleichförmigkeit und Funktionalität repräsentativ für den Faschismus. Vidal kann so als »Personifikation von Faschismus und Totalitarismus« gelesen werden.¹³⁰

Ein weiterer Ort, der vom Wald aus zugänglich ist und der stark mythisch aufgeladen wird, ist das Labyrinth. Es ist zugleich Titelgeber des Films, wodurch seine Bedeutung ins Zentrum gerückt wird. Auch das Labyrinth dient der Verstärkung der Beklemmung und der Ausweglosigkeit sowie des Sich-Verlierens, was das Setting insgesamt zu befördern versucht. Kulturhistorisch betrachtet ist das Labyrinth, wie bereits erwähnt, als Metapher sowohl in der fiktionalen als auch in der faktualen Auseinandersetzung mit dem Spanischen Bürgerkrieg ein wiederkehrendes Element. Als bedeutungstragender Ort ist das Labyrinth für die Ereignisse des Films zentral. So passiert es beispielsweise vor seinem Eingang, dass Ofelia dreimal verweigert, den Hauptmann als ihren Vater anzuerkennen und im Inneren des Labyrinths (vor dem letzten geöffneten Tor zur Unterwelt) opfert sie sich für ihren Bruder und wird von Vidal ermordet.

Das Labyrinth, in dessen Zentrum sich der Zugang zur Unterwelt befindet, macht deutlich, dass sich die Orte des Fantastischen vor allem als unterirdische Orte präsentieren. Das Unterirdische steht, wie im Kapitel zu *El espinazo del diablo* ausgeführt wurde, für das ›Unheimliche‹ und ›Unbewusste‹. Ofelia muss immer wieder in diese Parallelwelt, die sich unterhalb der Orte des realistischen Handlungskreises befindet, hinabsteigen oder in sie hineinkriechen. Diese Orte sind gemäß der Gestaltungslogik des Films von visueller Opulenz geprägt, wodurch sie eine unbehagliche Verbindung zwischen Horror und Schönem schaffen. Denn entgegen einer (innerfiktionalen) eskapistischen Funktion des Fantastischen präsentiert sich diese Welt mit ihren ganz eigenen Schrecken.

128 Cf. Ibid.

129 Cf. Ruhe: »El espíritu en el laberinto«, loc.cit., 41.

130 Ruhe: »Phantastik und Philosophie«, loc.cit., 157.

Allen voran ist in dieser Unterwelt der *Pale Man* zu nennen, der als Pendant zu Vidal zu sehen ist. Seine Gestalt ist an die Darstellung von Saturn im Gemälde von Goya *Saturno devorando a un hijo* angelehnt und erzeugt unmissverständlich den mythologischen Intertext. Darüber hinaus ist der *Pale man* ein Monster par excellence, das beim Zuschauer durch die Fokussierung des Abjekten eine Mischung aus Faszination, Ekel und Schauern hervorrufen kann.¹³¹ Verstärkt wird diese Wirkung durch das Verhalten des Monsters, das unter anderem den Feen genüsslich den Kopf abbeißt, was diskursiv auf Bild- und Soundebene besonders hervorgehoben wird. Während der *Pale man* von Beginn an den Horror verkörpert, wandelt sich Vidal erst im Lauf des Films auch äußerlich zu dem Monster, das er innerlich ist. Der grotesk verzerrte Mundwinkel, der durch die Verletzung, die ihm Mercedes mit einem Messer zufügt, und das anschließende eigenhändige Zusammennähen der Wunde entsteht, verleiht Vidal als Verkörperung des Monströsen Ausdruck. Im Sinne des Spektakels sind sowohl die Wundästhetik als auch die frankenstein'sche (Selbst-)Operation Faktoren für Unbehagen, Ekel und Faszination.

Wenn sich Ofelia am Ende des Films vor dem Labyrinth für ihren Bruder opfert und es Vidal verweigert wird, sein Erbe an den Sohn weiterzugeben, die Genealogie also unterbrochen wird, vollzieht der Film eine Kritik am Festhalten an starren binären Strukturen, die unweigerlich zu Gewalt und Exzess führen müssen. Im Kontext der erzeugten Bürgerkriegsfiktion öffnet sich an dieser Stelle ein kritischer Diskurs, der kontrastiv zu der zunächst offenkundigen dichotomischen Darstellung der Nachkriegsparteien und ideologischen Haltungen im Film steht. Indem die Opposition von Fantastischem und Realem metareflexiv aufgelöst wird, wird das Fantastische zum notwendigen Baustein, um zumindest diskursiv ein versöhnliches Ende zu generieren. Dass diese Sichtweise keinesfalls konventionell ist und nicht mit den gängigen Strategien zur Aneignung der jüngeren spanischen Vergangenheit einhergeht, wird im Film selbst suggeriert. Auf intradiegetischer Ebene spielen in diesem Zusammenhang Erzählungen und der jeweilige Umgang mit ihnen eine wichtige Rolle: Vom Faun erhält Ofelia das Buch der Scheidewege, das ihr die fantastische Welt erklären und ihre Handlungen leiten soll. Der Film reflektiert damit sich und seine eigene Erzählweise und kommentiert seine poetologische Struktur, die sich eng an das Verständnis von Fantasie als Mittel der Welterfahrung anbinden lässt.

Das Spiel um die Fantasie und deren Verbote in der Welt der Erwachsenen kommt unter anderem in der negativen Haltung von Ofelias Mutter gegenüber dem Interesse der Tochter für Feengeschichten zum Ausdruck. Besonders bezeichnend ist die Szene gleich zu Beginn, als Ofelia ihrer Mutter berichtet, sie habe eine Fee gesehen; die Mutter hat jedoch nur Blicke und Worte für die schmutzig gewor-

131 Cf. Mandolessi/Poppe: op.cit., 25.

denen Schuhe übrig.¹³² Fantasie hat in der Welt der Erwachsenen offensichtlich keinen Platz. Mit Blick auf das verhandelte historische Sujet und die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen lässt sich diese Ablehnung als Kommentar lesen, der das bestehende Unbehagen gegenüber der Verhandlung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität im Genre der Fantasy bezeichnet. Auf einer Metaebene werden so die Funktion von Literatur (beziehungsweise von Medien und dem Erzählen allgemein) als sinnstiftende Prozesse thematisiert:

Pan's Labyrinth is not simply a fantasy; it is a fantasy *about* fantasy. It explores why we fashion fantastic, sometimes terrifying worlds alongside the real one, and does so by drawing on the characteristic motifs of the very traditions it deconstructs.¹³³

Indem *El laberinto del fauno* die fantastische Welt in ihrer schreckenerregenden Qualität betont und bewusst neben einer möglichen Wirklichkeit herführt, bietet sie sich an, eine Realität zu porträtieren, die aufgrund ihrer Gräueltaten als ›obszön‹ gelten kann. Ähnlich wie in *El espinazo del diablo* wird diese Realität durch das Fantastische erfahr- und kommunizierbar.

2.2. Schlussbetrachtungen: Die Spanienfilme im Cluster der Bürgerkriegsfiktion

In seinen sogenannten Spanienfilmen *El espinazo del diablo* (2001) und *El laberinto del fauno* (2006) verhandelt Guillermo del Toro den Spanischen Bürgerkrieg und die Diktatur, indem er im ersten Film das Thema als Hintergrund für die sich in einem Waisenhaus abspielende Handlung nutzt, die vom Spuk eines unschuldig getöteten Kindes handelt, und so allegorisch die Traumata von Gewalterfahrung auszudrücken versucht. Im zweiten Film wird ein zentraler Erinnerungsort, die Verfolgung der *maquis* durch die Franquisten während der Anfangsjahre der Diktatur, zum Ausgangspunkt der Handlung. Der thematische Bezug zum Bürgerkrieg kontrastiert mit den Erfahrungen Ofelias, die in einer fantastischen Parallelwelt Aufgaben bestehen muss, um zurück in ihr unterirdisches Königreich zu gelangen. In dieser Opposition schafft der Film einen Wahrnehmungsraum für den realen Horror der Gewalterfahrungen der Diktatur.

Im Zuge der Verhandlung der Facetten des historischen Ereignisses greifen beide Filme auf das Genre der modernen Fantasy zurück, deren augenscheinlichstes Merkmal die Präsenz von Übernatürlichem ist. Fantasy präsentiert sich, wie im einleitenden Abschnitt des Kapitels dargestellt, als Fiktion, die auch als solche verstanden werden will, ohne dabei einen Anspruch auf mimetische Abbildung einer außerliterarischen Wirklichkeit zu erheben. Dennoch ist sie eng verbunden

132 Cf. del Toro: *El laberinto del Fauno*, loc.cit., 00:04:57.

133 Collins: op.cit., 178.

mit unserer Welterfahrung, was ihr die Fähigkeit zuschreibt, Altbekanntes aus einer neuen Perspektive zu fokussieren: »We might therefore propose that fantasy, which is structured around the notion of seeing familiar things differently, and by extension looking at the different with familiarity, is perfectly placed to ask questions about the nature of our reality.«¹³⁴

Mit Blick auf die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs löst sich zunächst *El espinazo del diablo* von den etablierten filmästhetischen Verhandlungsformen. Indem sich der Film weitestgehend an die Genreregeln eines typischen Gruselfilms hält, bleibt noch eine stärkere Trennung von Filmästhetik und Thema erhalten. Fünf Jahre später wird diese vermeintliche Trennung zugunsten einer stärkeren Verflechtung von filmästhetischen Strukturen und thematischem Bezug in *El laberinto del fauno* aufgelöst. In seinem freieren Umgang mit Genreregeln nimmt der Film dabei auch stärker Bezug auf die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfilme und »puede ser vista como una especie de suma de todas las películas (y textos) anteriores, al retomar múltiples temas y motivos allí expuestos y contextualizarlos nuevamente.«¹³⁵

Der Rückgriff auf die Genreregeln der modernen Fantasy verortet die beiden Filme innerhalb des Spannungsfelds des Populären. Beide Filme weisen in ihrer Gestaltung ein Repertoire an populärkulturellen Ausdrucksformen auf, das auf unterschiedlichen Ebenen der Wahrnehmung ein Spektakel inszeniert. Sie bieten Emotions- und Erlebnissicherheit über Kohärenz und Regelbruch an, die zum einen der Formelhaftigkeit der Genremuster und zum anderen dem Stil von del Toro, dessen Name als Garant für ein bestimmtes Design fungiert, zuzuschreiben ist. Der gezielte Einsatz diskursiver Mittel, die zuverlässig den Rezipienten in Erregung versetzen und Affekte generieren, spielt dabei eine entscheidende Rolle. Der *thrill*, den der Zuschauer physisch erleben kann, ist bedingt durch die Perzeption von Fantasy und Horror, die filmästhetisch über genreimmanente Effekte (z. B. *Splatter* und *Gore*) inszeniert werden. Entgegen der Deutung von Fantasy als reinem Eskapismus stellen die Filme mit Hilfe der Genrestrukturen und -mechanismen der Fantasy, die das Sujet tragen, einen veränderten Ausgangs- und Blickpunkt für die Interpretation des Bürgerkriegs bereit. Denn die Genremechanismen können auch die traumatische Qualität des Ereignisses und die Virulenz seiner Erinnerung spiegeln, was dazu anregt, Fantasy und ihre Subgenres – allen voran »historical Fantasy« – als »a solution to a possible crisis of representation«¹³⁶ zu betrachten.

Die beiden Filme entziehen sich einer stringenten Politisierung und Historisierung der verhandelten Thematik, indem konkrete historische und politische

134 Jacqueline Furby/Claire Hines: *Fantasy*, Routledge, London/New York 2012, 13.

135 Ruhe: »El espíritu en el laberinto«, loc.cit., 50sq.

136 Rowan-Legg: op.cit., 124.

Zusammenhänge zugunsten der Darstellung zutiefst menschlicher Gefühlsdimensionen, Moralvorstellungen und Ethiken abstrahiert werden. Diese Eigenschaft ist gängig für die zeitgenössische Beschäftigung mit dem Spanischen Bürgerkrieg im Film, wie unter anderem Claudia Jünke herausgearbeitet hat.¹³⁷ Trotzdem schafft die genreimmanente Verflechtung von fantastischen Tropen und historischem Substrat in den Filmen von del Toro eine Deautomatisierung (nicht nur des genreerfahrenen Rezipienten), die dazu anregt, gültige Denk- und Darstellungsmuster zu hinterfragen: »Del Toro represented an apparent historical recreation intermeshed deeply with fantastical tropes – that called into question the mythology of history and the historical potentiality of the fantastic«. ¹³⁸ So wird beispielweise durch die zirkuläre Struktur der Filme eine historisch-lineare Abfolge der Zeit, an die sich die paradigmatische Repräsentation und Deutung von Vergangenheit anlehnt, außer Kraft gesetzt.

Wie die Analyse gezeigt hat, zitieren und kommentieren *El espinazo del diablo* und *El laberinto del fauno* Versatzstücke der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen und stellen sie mit Hilfe ihrer filmästhetisch veränderten Perspektive in neue Reflexionszusammenhänge. Dies ermöglicht es auch, diskursive Archivierungen des Sprechens über den Bürgerkrieg offenzulegen und andere Beobachtungsperspektiven auf das historische Ereignis beziehungsweise seine Erinnerung im kollektiven Gedächtnis zu eröffnen. Durch die Verflechtung von Geschichte und Fantasy ist den beiden Filmen vorrangig eine symbolische und allegorische Deutung der Vergangenheit eingeschrieben, womit die Ebene der Wahrnehmung von Vergangenheit in den Vordergrund rückt.

Die beiden Filme erzeugen eine Atmosphäre der Angst und der Gewalt, der Kontrolle, der Dominanz und der Unterwerfung, der Verständnislosigkeit und Hilflosigkeit, die nicht das historische Ereignis als solches und im faktischen Sinn ergründen will, sondern vielmehr in der Lage ist, »[de] encarnar el proceso material – es decir, corporal – de la transmisión de la memoria de un acontecimiento traumático.«¹³⁹ Damit steht weniger im Vordergrund, Wissen über den Bürgerkrieg zu vermitteln, als die Virulenz seines Nachlebens und damit seine Symbolkraft zum Ausdruck zu bringen. Innerhalb der Fiktion scheint dem Horrorgenre eine besondere Fähigkeit zur Verhandlung von traumatischen Erinnerungen eigen zu sein, was sich auch daran festmachen lässt, dass »[...] Horror offensichtlich Konjunktur hat, wenn es zu Krisen in der gesellschaftlichen Entwicklung kommt.«¹⁴⁰ Die kathartische Funktion ist im Horror auf die Bereitschaft des Rezipienten, sich im Schutz des Fiktionsbewusstseins zu fürchten, ausgelegt: »Das Wissen, dass es

137 Cf. Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit.

138 Hartney: op.cit., 187.

139 Labanyi: op.cit., 164.

140 Seefßen: op.cit., 527.

sich um ein bloß vorgestelltes, um ein fiktives Leiden handelt, erlaubt die lustvolle Erfahrung an sich unlustvoll erlebter Empfindungen.«¹⁴¹

Indem sich die Filme unmissverständlich vom Versuch einer authentischen Nachstellung von Vergangenheit distanzieren und diese Distanz reflektieren, lassen sie sich als Plädoyer für eine Verhandlung der Thematik »jenseits der Authentizität« lesen und regen im Rahmen ihrer metafiktionalen und selbst-reflexiven Qualität dazu an, über die Fantastik als Mittel der Welterfahrung nachzudenken. Dieser Aspekt ist auch Thema der Diegese: Beide Filme hinterfragen die hierarchische Ordnung von Wissenschaft/Technik und Imagination und referieren so auf zentrale und paradigmatische Mechanismen zur Aneignung von Welt und im Umgang mit der Vergangenheit. Die Existenz von Übernatürlichem in *El espinazo del diablo* stellt das kontrollierte Erfassen einer eindeutigen und unhintergehbaren Realität durch eine positivistisch konturierte Wissenschaft in Frage. Das Übersinnliche macht die Welt abseits rationaler Erfahrungen erfassbar. In *El laberinto del fauno* konterkariert die Fantasie und mit ihr der Zugang zum Unter- und Unbewussten die systematische und automatisierte Reproduktion von Denkmustern und Handlungsweisen. Beide Filme positionieren sich somit kritisch im Hinblick auf dominante Weltansichten, die durch ideologische Überformung konstruiert und gefestigt werden. Beide Filme scheinen darauf aufmerksam zu machen, dass eine starre Perspektive auf die Welt den Erkenntnisgewinn limitiert. Indem Wissenschaft und Glaube beziehungsweise Spirituelles in *El espinazo del diablo* verwoben werden oder Vidal in *El laberinto del fauno* darin scheitert, seine faschistische Weltansicht an die nächste Generation weiterzugeben, kommentieren die Filme die Notwendigkeit, aus sakralisierten Diskursen auszubrechen und die diskursiven Archivierungen und Modelle nach ihrer Gültigkeit zu befragen. In gewisser Weise greift dies auch die Diskurskontrolle hinsichtlich der Kommunikation über die jüngere spanische Vergangenheit an, indem daran appelliert wird, andere Arten von Diskursen (in den Filmen repräsentiert durch das Fantastische) zuzulassen und damit neue Möglichkeiten und Wege des Umgangs mit der Vergangenheit und deren Präsenz in der Gegenwart zu schaffen.

2.3 Zwischen Lachen und Grauen: Der Bürgerkrieg und sein Vermächtnis als groteskes Spektakel in *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia, 2010)

Alex de la Iglesia ist bekannt für seine bizarren und provokanten Filme, die ihm den Titel des »enfant terrible« des spanischen Kinos eingebracht haben. In ihrer Biogra-

141 Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 514.

fie des filmischen Schaffens de la Iglesias synthetisieren die Autoren Jesús Ángulo und Antonio Santamarina das Œuvre des baskischen Regisseurs folgendermaßen:

Su cine es furiosamente personal [...]. [U]n cine desmesurado y barroco [...]. Un cine a menudo formalmente deudor de la estética del cómic, que no oculta un enorme bagaje cultural [...]. Un cine en el que horror y humor son las dos caras de una misma moneda; en el que la crudeza evidente apenas esconde una ternura, que él mismo desprende personalmente; en el que lo fantástico no elude lo reflexivo; en el que el *horror vacui* se convierte en seña de identidad; que retrata perdedores y se rebela continuamente contra los tópicos y contra todo tipo de instituciones; que se mueve como pez en el agua en espacios cerrados y exteriores urbanos; [...].¹⁴²

Bereits in seinem ersten Kurzfilm *Mirindas asesinas* (1991), spätestens jedoch mit den beiden Feature-Filmen *Acción mutante* (1993) und *El día de la bestia* (1995), die mittlerweile Kultstatus erlangt haben, zeigte sich das künstlerische Können de la Iglesias und es bildete sich seine filmästhetische Handschrift heraus. Mit den Themenbezügen kam auch die *posture* des Regisseurs schnell zum Ausdruck: Nichts und niemand ist unantastbar innerhalb des filmischen Universums von de la Iglesia.¹⁴³ Ästhetische und thematisch-inhaltliche Exzesse, Attacken gegen soziale, kulturelle, staatliche oder religiöse Institutionen gehören ebenso zu seinem Repertoire wie kontinuierliche Zitate und Kommentare sowie Parodien auf die Gegenwartskultur und -gesellschaft. Als »amante del cine de género« bezeichnet,¹⁴⁴ erzeugen seine Filme Kohärenz mit populären Filmgenres sowohl des Hollywood-Kinos als auch des spanisch-nationalen Kinos. Durch den von ihm präferierten Genremix, der eine Konstante seines filmischen Schaffens bildet, werden die Regelmäßigkeit von Genres und deren Konventionen immer auch zur Diskussion gestellt. Genrereflexivität ist in den Filmen von de la Iglesia inhaltlich motiviert und dient dazu, starre Strukturen, Normen und Wertekorsetze der Gesellschaft vorzuführen.

Wirft man einen Blick auf die Laufbahn des Regisseurs, der sich auch in anderen Rollen wiederfindet (Filmdirektor, Produzent, Comiczeichner etc.), zeichnet sich seine ambivalente Rolle innerhalb der Kulturszene ab. Nicht nur seine Filme haben Warencharakter, sondern auch de la Iglesia selbst fungiert gewissermaßen als Marke, hat Kultstatus. Diese Position innerhalb kapitalistischer Konsumstrukturen reflektiert der Regisseur mit großer Regelmäßigkeit auch in seinen Produktionen: »De la Iglesia's cinema is a fusion of the influences of popular culture combined with a sharp, critical eye on Spanish cinema and society that propelled him [...] into cult status.«¹⁴⁵ Als »popular auteur« (Buse et al.) bewegt sich das Kino von

142 Jesús Angulo/Antonio Santamarina: *Álex de la Iglesia*, Filmoteca Vasca, San Sebastián 2012, 215q.

143 Cf. *Ibid.*, 76.

144 Cf. *Ibid.*, 22.

145 Rowan-Legg: *op.cit.*, 27.

de la Iglesia zwischen unterschiedlichen Sphären: Mainstream, Underground und Subkulturen sowie Autorenkino. Neben seiner Erhebung zum »Kult-Regisseur«, die »nur die tatsächliche Rezeption vornehmen [kann], d.h. die des breiten Publikums und nicht jener Institutionen der Hochkultur«,¹⁴⁶ hat de la Iglesia inzwischen auch eine tragende Rolle innerhalb der Kulturinstitutionen. So war er beispielsweise von 2001 bis 2009 Präsident der *Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España*. Das Amt legte er nieder, weil er mit grundlegenden Aspekten des *Ley Sinde* nicht einverstanden war. Auch darin zeichnet sich seine grundsätzliche Haltung ab, die offen mit dem Warencharakter des Mediums Film und der damit verbundenen Publikumssemantik umgeht: »Una película no es película hasta que alguien se sienta delante y la ve. La esencia del cine se define por dos conceptos: una pantalla, y una gente que la disfruta. Sin público esto no tiene sentido.«¹⁴⁷

Wie das Zitat eingangs betont, sind im filmischen Schaffen von de la Iglesia Opulenz und Exzess konstante Merkmale. Die augenscheinlichen Überschreitungen und Provokationen, die sich auf allen Ebenen der filmischen Gestaltung abzeichnen, erzeugen eine Dynamik von Tabu und Transgression, die aus einer komplexen Wechselbeziehung zwischen den formalen und semantischen Aspekten der Werke und ihrer Pragmatik (Produktions-, Distributions- und Rezeptionskontext) heraus entsteht. Aufgrund des Status des Regisseurs lässt sich von einer Form der »institutionalisierten Transgression« sprechen, denn die Überschreitungen treffen aus unterschiedlichen Gründen auf Akzeptanz und Legitimierung innerhalb des Systems.¹⁴⁸

Eine entscheidende Komponente scheint der Rückgriff auf die Groteske als ästhetische Strategie zu sein. Sie kann zwar nicht als »genuin spanisch« bezeichnet werden, ist jedoch kulturhistorisch zu einem positiv besetzten Wert gewachsen, der als Strategie zur Erfassung der Wirklichkeit, zur Beschreibung der Missstände der Gesellschaft in der kulturellen Sphäre anerkannt ist. Das Burleske, Grotesk-Komische hat eine lange Tradition in Spanien. Über die Epochen und Kunstgattungen hinweg haben sich Verfahren und Eigenheiten entwickelt, die in ständiger Interferenz zueinander stehen. Im *Esperpento* von Valle-Inclán erfährt diese Tradition ihre bezeichnende Theoretisierung.¹⁴⁹ Der Hang zum Grotesken durchzieht Literatur und Malerei, das Theater und später auch das Kino: Vom *Libro de buen*

146 Geiger: op.cit., 3.

147 Alex de la Iglesia: »Discurso íntegro de Alex de la Iglesia en la entrega de los Goya«, in: *El País* (13.02.2011), URL: https://elpais.com/cultura/2011/02/13/actualidad/1297551609_850215.html, letzter Zugriff: 17.06.2019.

148 Cf. dazu meinen Aufsatz: »Alex de la Iglesia: el »enfant terrible« del cine español y la »transgresión institucionalizada«, 2017 (in Vorbereitung zum Druck).

149 Cf. Ángel Moran Paredes: »El esperpento cinematográfico: de *El pisito* a *Crimen perfecto*«, in: *CDM – Cuadernos de documentación multimedia* 17 (2006), 1, URL: http://multidoc.ucm.es/CDM/Documentos%20compartidos/4CDM_Vol_17.pdf, letzter Zugriff: 21.08.18.

amor des Fernando de Rojas, den *Tragicomedias* von Lope de Vega oder dem *Quijote* von Cervantes über die burleske Verzerrung der Realität im Barock mit den satirischen Gedichten Quevedos, den *Caprichos* von Goya bis hin zu den exzessiven Darstellungen in der Romantik und im Expressionismus dient die groteske Deformierung einer implizit gesellschaftskritischen Intention.¹⁵⁰ Schon früh manifestiert sich in Spanien daher auch das Fantastische, als dessen Erneuerer de la Iglesia im Sinne eines modernen fantastischen Kinos gilt, in einer grotesken Ästhetik.¹⁵¹ Die Theorie des Esperpento greift jedoch nicht nur auf die bereits existierende parodistisch-satirische Tradition zurück, sondern verweist immer wieder auf ihre Anknüpfungsfähigkeit an Avantgarde und neue Strömungen. Das ästhetische Konzept der *esperpentización*¹⁵² bleibt damit zeitlos; die Mittel des Ausdrucks erfinden sich immer wieder neu. Orientiert an Kontrasttechniken, dem Schockierenden und der Verbindung aus Lachen und Grauen beinhaltet die Theorie des Esperpento eine sozial und historisch fundierte, grotesk zugespitzte Gesellschaftskritik sowie die Entmythologisierung soziohistorischer Bedingungen.

In diese Tradition schreiben sich die Filme de la Iglesias ein: »De la Iglesia's films are what Ángel Sala refers to as ›neo-esperpento‹, updating its themes and style to a postmodern perspective, to represent the contemporary filmmaker and be applicable to a contemporary spectator.«¹⁵³ Der Kinofilm *Balada triste de trompeta* (2010) ist dahingehend keine Ausnahme: »[L]a película es deudora de estéticas centrales de la historia del arte ahora canonizadas, pero de carácter estético subversivo en el momento de su producción.«¹⁵⁴ Er erscheint zudem als potenzierte Form der ›institutionalisierten Transgression‹ des filmischen Schaffens de la Iglesias, denn durch seinen thematischen Bezug auf den Bürgerkrieg und seine Implikationen, erreichen die Attacken, die de la Iglesias Filme für gewöhnlich lancieren, einen Höhepunkt. Der Film nähert sich dem Thema und der besonderen ethisch-moralischen Dimension, die der Erinnerung an den Bürgerkrieg eingeschrieben ist, mit den ästhetischen Mitteln, für die der Regisseur bekannt ist und die seine persönliche filmästhetische Handschrift ausmachen.

Der Film, von dem de la Iglesia sagt, er wäre »un exorcismo muy personal«, greift mit dem Bürgerkrieg eine Thematik auf, der sich der Regisseur selbst lan-

150 Cf. Ibid.

151 »The fantastic in Spain has manifested over the centuries in forms that may be designated grotesque. Painters such as Diego Velázquez and Francisco de Goya created works that modern art historians have labelled grotesque [...].« (Rowan-Legg: op.cit., 25.)

152 Cf. Wilfried Floeck: »Goya und die Aufklärung«, in: *Gießener Universitätsblätter* 42 (2009), 27-39, 37, URL: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2009/7018/>, letzter Zugriff: 17.06.19.

153 Rowan-Legg: op.cit., 26.

154 Ana Luengo: »Un artefacto de resistencia antifranquista en clave grotesca: *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia)«, in: Joan i Tous, Pere/Ruhe (Hg.), loc.cit., 127-138, 128.

ge Zeit verweigert hat.¹⁵⁵ De la Iglesia begründet seine Hinwendung zum Bürgerkrieg aus filmästhetischer Sicht. Dass sich letztlich psychopathische Killerclowns dem kollektiven Trauma annehmen, läge in den Grundzügen der Figur, die ihn seit langem faszinierte und für die er ein Setting brauchte, das derartige Exzesse motivieren könne:

Tenía que ser una historia triste y dura que se desarrollara en un ambiente asfijante. [...] Es decir, en vez de escribir primero la historia, lo que hizo fue ir construyendo la trama a partir de una imagen muy poderosa que ya tenía en mente.¹⁵⁶

Durch den Themenbezug wird der Film zu einer eigenwilligen Form der Auseinandersetzung mit den »symbolischen Leichen« des Bürgerkriegs: »Esta película es un exorcismo, una manera de lidiar con esa angustia a través del humor, del dolor de la comedia negro. Hay que sacarlo para afuera para poder verlo y enterrarlo debidamente.«¹⁵⁷

Balada triste de trompeta erzählt die Geschichte von Javier, dessen Vater in einem Zirkus den dummen August mimt und während einer Vorstellung in Madrid 1937 von der republikanischen Miliz zwangsrekrutiert wird. Nach erfolgloser Schlacht wird er als Zwangsarbeiter im Bau des Valle de los Caídos eingesetzt, wo er stirbt, nachdem er von seinem Sohn eingefordert hat, Rache zu nehmen. An dieser Stelle springt der Film ins Madrid des Spätfranquismus, in dem Javier als trauriger Clown in einem ökonomisch und moralisch maroden Zirkus anheuert. Er verliebt sich in Natalia, die Tuchartistin, was deren cholerischen und sadistischen Freund Sergio, den dummen August des Zirkus, erzürnt. Die beiden Clowns liefern sich im weiteren Verlauf des Films einen erbitterten Kampf um das Objekt der Begierde, bis sich Natalia in einem Showdown vom riesigen Kreuz der Basilika in den Tod stürzt. *Balada triste de trompeta*, so die Hypothese des Kapitels, bringt durch seine Ästhetik, die maßgeblich auf den Prinzipien des Grotesken basiert, die Virulenz und den traumatischen Charakter der Erinnerungen an den Bürgerkrieg zum Ausdruck.

Ángulo und Santamarina sprechen in ihrer Charakterisierung des Kinos von Alex de la Iglesia vom »horror enmascarado por el humor«.¹⁵⁸ Hierin tritt deutlich die groteske Gestaltung hervor. Das Groteske in seiner konkreten Realisierung verbindet »paradoxical opposites as fear and laughter, aggression and playfulness, and the merging of fantastical/macabre carnival atmospheres with rational and

155 Buse/Triana-Toribio/Willis: op.cit.

156 de la Iglesia zit. in: Izaro Errazkin Zinkunegi: »Balada triste de trompeta: Una película posmoderna«, in: *Oihenart – cuadernos de lengua y literatura* 27 (2012), 27-44, 31.

157 N.N.: »Alex de la Iglesia: »Esta película es un exorcismo«, in: *Clarín – Espectáculo* (24.08.2011), URL: https://www.clarin.com/espectaculos/cine/Alex-Iglesia-pelicula-exorcismo_0_B1yYeZRzvm.html, letzter Zugriff: 23.08.2018.

158 Ángulo/Santamarina: op.cit., 53.

logical reality.«¹⁵⁹ Lachen und Grauen gehören unabdingbar zum Grottesken, sind seine grundlegenden Empfindungskategorien, und manifestieren in sich eine unauflösbare Spannung: Einerseits kann es ein Lachen sein, das es dem Rezipienten erlaubt, das Angsterregende zu verharmlosen, den Schmerz, den es ausdrückt, zu lindern. Andererseits ist es dieses Lachen, das ihm buchstäblich im Hals stecken bleibt, wenn das Grauerregende die komischen Aspekte unterläuft.¹⁶⁰

In *Balada triste de trompeta* sind diese Kategorien gleichermaßen thematisches Leitmotiv und ästhetische Konfiguration. In sein kompositorisches Prinzip führt der Film gleich zu Beginn ein. Neben dem ›Intro‹ als ästhetischem Manifest und Deutungsrahmen, das im anschließenden Unterkapitel ausführlich betrachtet wird, präsentieren die Anfangsszenen die ›Grammatik‹ des Films und geben dem Zuschauer eine Art Leseanleitung und damit Perspektive vor. Im Hinblick auf den »horror enmascarado por el humor« dient eine Szene als Schlüsselszene: In ihr wird die ästhetische und thematische Hauptfigur des Films, der *payaso asesino*, verbal expliziert. Beim ersten Aufeinandertreffen der Kontrahenten im Wohnwagen von Sergio antwortet dieser auf die Frage, warum er Clown geworden sei, mit dem Satz: »Si no fuera payaso, sería un asesino.«¹⁶¹ Die Figuren beschwören die Grotteske sprachlich herauf und es sind die beiden Clowns, die diese Figurierung und mit ihr die grundlegenden Empfindungskategorien des Grottesken – Lachen und Grauen – mit dem eigenen Leib verkörpern und durch den Film tragen.

Das gleichzeitige Anziehen und Abstoßen sowie das Zusammenführen dissonanter und unvereinbarer Elemente prägen den gesamten filmischen Diskurs. Im Sinne einer Schock-Ästhetik wird mittels Kontrastierung und Konfrontation Dissonanz erzeugt, die auf eine Deautomatisierung der gängigen Zuschauererwartungen ausgelegt ist. Im Stil einer Collage greift diese Ästhetik das die Grotteske generierende Gestaltungsprinzip der Simultaneität von Kontrastivem auf. Wie sich in der Analyse der Einzeldiskurse zeigen wird, spiegelt sich die Schock-Ästhetik auf allen Ebenen der Gestaltung: im Diskurs der Kamera, der Sprache, der handelnden Figuren und in den Schauplätzen.

Der Charakter einer Collage wird dem Film zudem durch das Einflechten von dokumentarischem Material in die Erzählstruktur – unter anderem Ausschnitte aus den *NO-DO*-Sendungen – zugeschrieben. Anfänglich gestaltet sich dieses Einflechten als Bruch mit der Erzählordnung, indem zwischen fiktivem Bild und dokumentarischem Material plastisch wahrnehmbar unterschieden wird. Später erfolgt

159 Michael J. Meyer: »Introduction«, in: ders. (Hg.): *Literature and the grotesque*, Rodopi, Amsterdam/Atlanta 1995, s. p.

160 Cf. Philip Thomson: »Funktionen des Grottesken«, in: Best, Otto Ferdinand (Hg.): *Das Grotteske in der Dichtung*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1980, 103-106, 104.

161 Alex de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, Spanien 2010, 00:21:33.

das Einflechten über die in der diegetischen Welt verwendeten Kommunikationskanäle – überwiegend das Fernsehen – die als mediale Selbstreferenz die Konsumgesellschaft des Spätfranquismus kritisch beleuchten. Bis der Film seinen eigentlichen zeitlichen Kontext erreicht (Madrid 1973), wird das dokumentarische Material auch im Sinne einer ›historischen‹ Dokumentation genutzt, die fast 40 Jahre spanische Geschichte – von 1937 bis 1973 – zusammenfasst. Als Vehikel der Zeit fungieren die Einflechtungen gleichsam als »Zeitzeuge«, wobei beachtet werden muss, dass dieses Vehikel keinesfalls neutral ist und auf eine authentische Präsentation der historischen Referenzen abzielt, sondern einer Perspektivierung unterliegt, die in der Kontrastierung der Bilder Ausdruck findet.

In der diskursiven Gestaltung zeigt sich ebenfalls die Abkehr de la Iglesias von einer realistischen Schreib- und Erzählweise. Er setzt auf Verfahren zur Dekonstruktion von Wirklichkeitsillusion, die sich in der Konfrontation von real anmutenden Situationen und dem Bruch mit den sich daraus ergebenden Erwartungen vollzieht. Zudem mischen sich surreale Gestaltungsaspekte wie Traumsequenzen oder auch eine spezifische Gestaltung von Licht- und Schattensequenzen mit expressionistischer Tendenz sowie Szenen im Comicstil unter die wahrscheinliche Umgebung der filmischen Wirklichkeit und hinterfragen so deren Realitätsanspruch. Makabrer Karneval in seiner Repräsentation durch Zirkus- und Horrorfilmelemente vermischt sich mit den Aspekten einer rationalen und logischen Realität. Ebenso treten *Pulp*-, *Splatter*- und *Gore*-Elemente sowie *Slapstick*-Comedy im Gestaltungsportfolio auf. Wo Blut in bester *Splatter*- oder *Gore*-Manier spritzt, findet sich immer auch ein komisches Element, das die Konfrontation von Lachen und Grauen auch für die diskursive Ebene fruchtbar macht. Auf der Figurenebene wird Alltägliches, Gewohntes und ›Normales‹ in Sprache und Handlung mit nicht vereinbaren Elementen kontrastiert, wodurch sich eine verstörende Wirkung entfaltet. Es zeigt sich auch, dass keine Histoire im klassischen Sinne vorliegt, sondern dass diese vielmehr instrumentalisiert wird, um die Schock-Ästhetik des Films zu transportieren. Hierbei spielen auch die intertextuellen Bezüge und Kommentare eine entscheidende Rolle. Sie verstärken die ästhetische und thematische Komposition des Films, indem sie mittels der Variation des Settings Zirkus die Verbindung zwischen Zirkus und Horror und damit die Verbindung von Lachen und Grauen immer wieder aufs Neue herausstellen. Der Zirkus fungiert somit als Entwurf eines Mikrokosmos, in dem das Prinzip der Groteske systematisch potenziert und radikalisiert wird. In der Konfrontation mit dem historischen Kontext entwirft der Film einen dystopischen Raum, der die Missstände der Gesellschaft zum Ausdruck bringt.

Balada triste de trompeta lebt von Exzessivität und Übertreibung auf allen Ebenen der filmischen Gestaltung, was auch die Analyse des Intros¹⁶² zeigen wird. Der Film ist eine bunte und hochexplosive Mischung, eine Überdosis Wahnsinn, die den Zuschauer in Atem hält und kontinuierlich Unbehagen erzeugt. Das Spektakel, das in der genreästhetischen Umsetzung von Horror-, Zirkus- und Actionfilm zum Ausdruck kommt, bietet sich dem Rezipienten als bunter Strauß an Reizen an. Die Attraktionsgestaltung setzt auf schnelle Rhythmen und spektakuläre Effekte, die ein hohes immersives Potenzial aufweisen und den Mechanismen des Action-Films folgend, Gefühle von ›Rausch‹ beim Rezipienten hervorrufen können. Der Film kann Spaß, im Sinne einer körperlichen Erfahrung der An- und Entspannung, machen, worin auch die Ambivalenz des Produkts liegt: Dem Zuschauer kann durch mögliche Reizüberfrachtung der Zugang zur Inhaltsebene des Films und seiner symbolischen Tragkraft verschlossen bleiben.

2.3. Das ›Intro‹ als ästhetisches Manifest und Deutungsrahmen

»La potencia del comienzo de las películas de Alex de la Iglesia [...] es siempre electrizante y [...] ofrece ya todas las pistas acerca de por dónde va a ir la historia«,¹⁶³ beobachten Angulo und Santamarina mit Blick auf die gesamte Filmografie de la Iglesias. *Balada triste de trompeta* weist ebenfalls diese einleitende Funktion des Anfangs auf. Hinzu kommt ein Intro das die Gesamtkomposition des Films, seine ästhetischen Grundfesten und seine Themen sowie historischen und kulturellen Referenzen in stark verdichteter Form präsentiert:

The credits of *Balada Triste* establish an active intertextual dialogue with Spanish history and aesthetic traditions, revealing the intricate connections between its events and figures, and the cultural idiosyncrasy of the country.¹⁶⁴

Der Film beginnt in *medias res* mit einer Zirkusvorstellung im Madrid des Jahres 1937, um dann nach knapp drei Minuten in das Intro zu wechseln. Alex de la Iglesia selbst bezeichnet diese Aneinanderreihung von Bildausschnitten im Rhythmus martialischer Trommeln als ›Manifest‹, das 40 Jahre spanische Geschichte in kontrastreicher und eigenwilliger Art und Weise in weniger als zwei Minuten zum Ausdruck bringt. Im Stil eines Manifests kann das Intro demnach programmatisch gelesen werden.

Mit der Einordnung des Films in eine ästhetische Tradition findet gleichermaßen eine ästhetische Präfigurierung des Zuschauers statt. Das Intro zeigt unter

162 Im Folgenden werde ich von ›Intro‹ sprechen, um den einleitenden und Überblick gebenden Charakter der Bildercollage zu erfassen. Sie umfasst die Zeitspanne 00:02:33 – 00:04:25 im Film.

163 Angulo/Santamarina: op.cit., 85.

164 Pacheco Bejerano: op.cit., 110.

anderem den leidenden Jesus am Kreuz des Isenheimer Altars von Matthias Grünewald (1466-1528) oder *Die Kreuztragung* von Hieronymus Bosch (1453-1516) sowie ein Bild der *Capirotos* (der Büsser der *Semana Santa*). Alle spielen auf eine Ästhetik des Schmerzes und des Leidens beziehungsweise Büßens an. Die Bilder Boschs sind – bevölkert von bizarren und grotesken Figuren – »phantastisch und bedrohlich zugleich, [sind] zutiefst pessimistisch und spiegeln die Ängste und Sorgen der damaligen Zeit wider.«¹⁶⁵ Der Körper und seine Zerstörung stehen sowohl bei Bosch als auch bei Grünewald als Ausdruck von Schmerz, als Inbegriff des Leidens und als Mahnung dessen, zu was der Mensch fähig ist.¹⁶⁶ Körper, Zerstörung, Leid und Schmerz stellen auch zentrale Themen und Motive in *Balada triste de trompeta* dar und werden als Leitmotive des Films eingeführt. Verwoben mit der Präsentation der Hauptfiguren und den politischen Symbolen, wie dem Adler des Staatswappens Francos (entliehen vom Wappen der *Reyes católicos*), der für die traditionellen, archaischen und einheitsfanatischen Werte dieser Zeit steht, oder dem Valle de los Caídos als symptomatischem Ort der Debatte um die *memoria histórica* und die konfligierenden Ansprüche an eine offizielle Erinnerungskultur, ergibt sich eine groteske Kombination aus innerfilmischer Realität, außerfilmischer Historizität und der Darstellung größter menschlicher Exzesse.

Hebt der Verweis auf die Malerei Boschs und Grünewalds den Leidensaspekt hervor, so geht der nächste Abschnitt des Intros systematisch auf die Urheber des »spanischen« Leids ein. Politische Persönlichkeiten und religiöse Würdenträger werden mit der literarischen und explizit filmischen Tradition des Horrors kontrastiert. Manuel Fraga Iribarne, José Millán Astray und Arias Navarro, um nur einige zu nennen, stehen monströsen Gestalten wie Frankenstein, dem Wolfman oder auch dem Phantom der Oper gegenüber.

Die im Intro enthaltene religiöse Symbolik, vornehmlich in der Tradition der katholischen Kirche, ruft den in Spanien zur Zeit des Franquismus vorherrschenden Nationalkatholizismus auf. Die Institution Kirche sowie ihre Repräsentanten werden Teil der »Horrorshow« de la Iglesias. Damit wird die spanische, regimetreue Kirche in eine Konnotationenlinie mit Gewalt und Tod gestellt, wird als Mitwisserin und Mittäterin der franquistischen Machtherrschaft und Repression angeprangert.

Einzig Francisco Franco sieht sich nicht einer monströsen Fratze gegenübergestellt. Er wird auf Fotografien in unterschiedlichen Momenten und Perspektiven gezeigt, worunter die Groß- und Nahaufnahmen der Porträts am eindringlichsten sind. Der Diktator scheint nur für sich selbst zu stehen, was eine persönliche Ansicht de la Iglesias ausdrückt: Einen solchen Menschen als Menschen und nicht als »Monster« betrachten, potenziert die Gräuel weiter, denn es hebt sie auf eine Ebene

165 Wendy Beckett: *Die Geschichte der Malerei*, Dumont, London 1994, 72.

166 Cf. *Ibid.*, 72ssq.

des Menschseins.¹⁶⁷ Wie bereits die Ästhetik Grünewalds zu zeigen wusste, ist es der Mensch selbst, der zu solchen Taten fähig ist.

Dennoch erzeugt das Intro auch in Bezug auf Franco sein kritisches Narrativ. Ein Beispiel hierfür stellt eine Fotomontage dar, in der ein erstes Bild mittels vertikalen Schwenks in ein zweites übergeht. Während die erste Einblendung eine Flugzeugformation zeigt, die den Namen des Diktators zu dessen Ehren in den Himmel schreibt, wird durch den Schwenk der scheinbare untere Teil des Bildes eingeblendet, auf dem Soldaten zu sehen sind, die reihenweise Särge mit Gefallenen tragen. Der Name Francos wird hier eindeutig in einen narrativen Zusammenhang mit dem Thema ›Tod‹ und den vielen Gefallenen im Bürgerkrieg gebracht.

Auch die Fotografie Millán Astrays ist für die Konstruktion eines Narrativs und dessen Einbettung in den Film signifikant. Mittels Zoom nähert sich der Zuschauer der Augenklappe des Generals und fährt schier durch sie hindurch. Die Fotografien, die von da an einem schnelleren Rhythmus folgen als zuvor, sind zuerst die des Clowns ›Tonetti‹ (eigentlich José Villa del Río), dann des Phantoms der Oper und schließlich des Wolfman bevor die nächste franquistische Persönlichkeit, Manuel Fraga Iribarne, ihren Auftritt bekommt. Millán Astray, der mythisierte ›große Kämpfer Francos‹ ein Clown, ein Phantom, ein Monster? Es lässt daran erinnern, dass Millán Astray ein Arm, ein Auge und ein Bein fehlten und dass der Gründer der Fremdenlegion einer Legende nach einmal gesagt haben soll: »La esencia de España reside en Castilla, pues el resto es escoria«, woraufhin kein geringerer als Miguel de Unamuno der Legende zufolge zur Antwort gab: »Si eso fuese verdad, España sería un monstruo mutilado, como usted, al que le faltarían un ojo, una pierna y un brazo.«¹⁶⁸

Durch die Art der Aneinanderreihung der Bilder wird im Intro ein übergreifendes Narrativ erzeugt und eine zentrale Deutungsebene des Films eröffnet: Franco, der Bürgerkrieg und die Diktatur als ein grotesker Zirkus und ein großes Gruselkabinett. In diese Lesart fügt sich im Verlauf des Films die Kritik am Umgang mit der Vergangenheit und dem ›grotesken Ringen‹ um die Diskurs- und Deutungshoheit über den Bürgerkrieg und seine Implikationen ein. Der Film präsentiert eine Sichtweise auf die Ereignisse der jüngeren spanischen Geschichte, die eine subjektivierte und persönlich betroffene zu sein scheint und mittels des Bezugs zu Horror und Komik in exorzistischer Manier dem Gestalt zu geben versucht, was schwer zu erfassen ist: Das Grauen eines Bürgerkriegs als kollektive Grenzerfahrung und die

167 Cf. Alex de la Iglesia im Interview bei Cayetana Guillén Cuervo/Félix Piñuela: »Version española – Balada triste de trompeta«, in: *RTVE* (17.09.2013), URL: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/version-espanola/version-espanola-balada-triste-trompeta/2021488/>, letzter Zugriff: 17.06.2019.

168 Plewaynar: »Unamuno y Millán Astray«, in: *Leyendas urbanas y fábulas* (05.10.2013), URL: <http://leyendasfabulas.com/unamuno-millan-astray/>, letzter Zugriff: 17.06.2019.

Zeit der Herrschaft eines autoritären Regimes sowie die Virulenz seiner Erinnerung in der gegenwärtigen Gesellschaft.

Das Intro durchlebt die gesamte Diktatur in ihren grotesken Zügen und erreicht als Gipfel die Zeit der *Apertura*, die in den 60er Jahren beginnt und in den 70ern auf ihrem Höhepunkt ist, wo schließlich auch die Diktatur ihr Ende findet. *Los payasos de la tele*, *Los chiripitifláuticos*, Lola Flores und auch Raquel Welch stehen für ein modernes und mondänes Spanien, für eine neue Unterhaltungs- und Spaßgesellschaft und für wirtschaftlichen Aufschwung, dessen typisches Symbol die von Touristen gefüllten spanischen Strände sind. Dieses moderne Spanien wird durch Bild-Konfrontationen ebenfalls hinterfragt. Die Bilder zeigen es: Es wird gelacht, in einer Zeit, in der es eigentlich nichts zu lachen gibt, in einer Zeit, in der Menschenrechte und Meinungsfreiheit immer noch zurückstehen müssen; hinter einem Regime, das sich politisch unter anderem durch seine letzten Hinrichtungen 1975 in besonders negativer Weise hervortut. Auch diese Thematik greift das Intro auf, indem es Bilder der ETA sowie der fünf zum Tode verurteilten und exekutierten Mitglieder der FRAP und der ETA zeigt. Der Deckmantel des Fortschritts im Kleid der Unterhaltungsindustrie wirkt als Betäubung der Massen. Dieser Mantel wird Spanien im Intro von *Balada triste de trompeta* vom Leib gerissen.

Die Lust an der Provokation, die nicht nur dem Intro, sondern dem gesamten Film zugrunde liegt, zeigt sich auch über den Aufruf avantgardistischer Ästhetik. Wie sich im weiteren Verlauf der Analyse noch zeigen wird, stellt sich *Balada triste de trompeta* in gewisser Weise in die surrealistische Tradition und setzt in Bezug auf die Verfremdung der Wirklichkeit auch auf surrealistische Verfahren.

Insgesamt lässt die diskursive Gestaltung des Films den Primat des Bildes vor der Narration erkennen, was bedeutet, dass die Bilder nicht nur im Intro, sondern auch im Film selbst die narrative Führung übernehmen und andere Aspekte überlagern. Die temporären Brüche, die Zeitsprünge und unterschiedlichen Erzählstränge beziehungsweise Assoziationsnetze, die das Intro anbietet, werden im Verlauf des Films aufrechterhalten und über verschiedene Verfahren gestaltet, so dass der Film als eine Collage erscheint. Wie in den Schlussbetrachtungen dieses Kapitels näher erläutert wird, lässt sich diese Collage als Epitome des Umgangs mit der Vergangenheit in den letzten Jahrzehnten betrachten.

Der über Montage erzeugte Rhythmus der Bilder und auch die unterlegte Musik im Intro erwecken den Eindruck von Bewegung, obwohl die gezeigten Bilder statisch sind. Die zunächst langsamen Bewegungen scheinen Aggressionen zurückzuhalten, bis es zur »Explosion« kommt, der die Augenklappe Millán Astray als Auslöser dient. Der Rhythmus nähert sich unaufhaltsam seinem exzessiven Ende. Rhythmus, Musik und Bildkombinationen kreieren ein Ensemble, das die Aufnahmefähigkeit des Zuschauers auf eine harte Probe stellt und ein hohes Maß an Emotionalisierung gewährleistet. Diese Emotionalisierung ist an die »graduelle Komplizenschaft« des Rezipienten gebunden und bleibt ein für den gesamten Film

relevantes Mittel der Wahrnehmungslenkung. Je nachdem, wie die Vorkenntnisse und die Erfahrungswerte in Bezug auf die gezeigten Ereignisse und Personen sind, werden unterschiedliche Grade an Emotionalisierung hergestellt, die eben an eine ›Komplizenschaft‹ des Zuschauers im Sinne eines emotionalen und faktischen Verständnisses der Bilder gebunden sind. Was übergreifend und für alle Grade dieser Komplizenschaft gültig ist, ist die unauflösbare Verbindung von Lachen und Grauen, die dem Intro als Verweis auf den gesamten Film zugrunde liegt und in der bizarren Ästhetik die respektlose Hinterfragung historischer und politischer Gegebenheiten markiert.

2.3. Orte des Spektakels: Zur Entmythisierung zentraler Erinnerungsorte und -figuren

Die Settings in *Balada triste de trompeta* spielen eine wichtige Rolle für den Umgang mit der Bürgerkriegsthematik. Der Zirkus und seine Variationen präsentieren sich nicht zuletzt über das Figurenrepertoire als moralisch und physisch deformiert und gehen mit dem Valle de los Caídos als Dreh- und Angelpunkt des Films eine unerwartete Verbindung ein. Diese erzeugt eine irritierende Perspektive auf das dem Film zugrundeliegende historische Substrat und trägt, so die Hypothese, zur Entmythisierung und Repolitisierung zentraler Erinnerungsorte und -figuren bei.

Im Fokus der Analyse steht zunächst der Zirkus, der sich als dystopische Gegenwelt präsentiert und die mit ihm verbundenen Elemente entscheidend konfiguriert. Die Anfangssequenz des Films ist symptomatisch für die Konstitution des Ortes und für dessen semantische und ästhetische Konfiguration: In der allerersten Einstellung des Films wird in den schwarz bleibenden Bildschirm ein Textinsert – »Madrid 1937« – eingeblendet und gleichzeitig ertönt fröhliches (Kinder-)Lachen aus dem Off. Das Lachen ruft eine bestimmte Erwartungshaltung hervor: Ein Publikum in einer lustigen Aufführung. Das erste Bild, das auf dem Bildschirm erscheint und in Großaufnahme einen Clown in der Manege zeigt, konterkariert diese Assoziation. Die Gestaltung von Licht und Schatten sowie die bläuliche (expressionistische) Farbgebung erzeugen eine düstere, surreal anmutende Atmosphäre, die den Schauplatz ›Zirkus‹ und die handelnden Clowns stark verfremdet. Aus dem Off ist kurze Zeit später ein Bombenangriff zu hören, der den Kontext des fröhlichen Vergnügens im Zirkus mit dem des Bürgerkriegs gleichstellt. Der abrupte Auftritt eines Kommandeurs der republikanischen Miliz in der Manege beendet die Vorstellung und den Versuch der beiden Clowns, eine »heile Welt« inmitten der Kriegsrealität des seit einem Jahr tobenden Bürgerkriegs aufrechtzuerhalten. Als geschlossene Entität hat der Zirkus Illusionscharakter und bietet eine Traumwelt, die dem Zuschauer vorgeführt wird und in die dieser sich flüchten kann.¹⁶⁹

169 Cf. Matthias Christen: *Der Zirkusfilm*, Schüren, Marburg 2010, 86.

Der Einbruch der Kriegsrealität durch den Auftritt des Kommandeurs beendet den vorübergehenden utopischen Zustand und löst den Zirkus aus seiner primären Funktion heraus. Die Zwangsrekrutierung der Zirkusleute, die in der darauffolgenden Sequenz in ihren Kostümen gegen die franquistischen Soldaten kämpfen müssen, führt das Verhältnis von Zirkus und Krieg *ad absurdum* und betont so das Grauen der Kriegsrealität.

Im Verlauf des Films wird die Grenze zwischen Zirkuswelt und Außenwelt immer wieder überschritten. Ist es zu Beginn die Kriegsrealität, die in die Welt des Zirkus eindringt, so sind es im späteren Verlauf der Zirkus und seine Figuren, die eine Verlagerung in den öffentlichen Raum forcieren. Wie schon bei Valle-Incláns *Esperpentos* ist es der öffentliche Raum, der als Gegenpol und gleichzeitig als Schauplatz dient und den idealen Auftrittsrahmen für die grotesken Figuren bildet. Der öffentliche Raum wird in *Balada triste de trompeta* mit der Zirkuswelt und ihren karnevalesken Elementen konfrontiert, wodurch seine Rolle, seine Werte und seine Konstitution in Frage gestellt werden.

In diesem Zusammenhang verweist Ana Luengo darauf, dass der Film eine Reihe von Erinnerungsfiguren der Republik in Relation zum Zirkus stellt, der darin als »espacio de resistencia« diene, dessen utopisches Potenzial durch den Einbruch des Kriegs aufgelöst werde. Sie benennt hierbei z. B. den Löwen, der sich Javier zu Beginn des Films zur Seite stellt; den Ausruf »¡Viva el circo!« eines Angehörigen des Zirkus bei seiner Erschießung, der in einer Reihung mit dem »¡Viva la República!« der übrigen Gefangenen ertönt; oder auch die symbolische Bedeutung von Sichel und Trompete als Symbiose von Republik und Zirkus, mit denen Javier Sergio attackiert und physisch entstellt.¹⁷⁰ Entgegen der Interpretation Luengos, diese Elemente dienten dem Film dazu, als »artefacto de resistencia antifranquista« in Erscheinung zu treten, zeugt die Verflechtung von (dystopischem) Zirkus und Erinnerungsfiguren vielmehr vom widerständigen Potenzial des Films gegen jegliche Form des Versuchs der Vereindeutigung und ideologischen Überformung von Diskursen, wie sie in den erinnerungskulturellen Prozessen der letzten Jahre vorherrschen.

Mit dem zeitlichen Sprung des Films ins Jahr 1973 ist der Zirkus zunächst zurück in seinen eigentlichen Grenzen. Javier heuert als trauriger Clown in einem Zirkus in Madrid an, der von einer starken Diskrepanz von Sein und Schein geprägt ist. Der hier vorgestellte Entwurf einer Zirkuswelt kann nicht als Entwurf eines utopischen Gesellschaftsideals betrachtet werden, sondern deformiert im Gegenteil diese Idealvorstellung, so dass der präsentierte Zirkus zur angsterfüllten, dystopischen Gegenwelt wird, die in ihrer Doppelmoral der gesellschaftlichen Realität den Spiegel vorhält.

¹⁷⁰ Cf. Luengo: »Balada triste de trompeta«, loc.cit., 133.

Als Ramiro, der Dompteur, Javier durch den Zirkus führt, kommt dessen lächerlich-tragisches Moment zum Ausdruck: Ein als Zebra angemalter Esel entlarvt die Exotik des Zirkus als Farce. Die Vorstellung der ›echten‹ Zirkusleute – »Esto son los chicos del circo« – gibt die übrigen als abstruse Gestalten preis, die eigentlich durch ihre Rollen verkörperte positive Transgression der Norm, die besonderen Fähigkeiten und Talente von Zirkusdarstellern persiflieren. Der *Motorista fantasma*, der den ›harten Kerl‹ mimen und mit dem Turbo seines Motorrads atemberaubende Stunts vollbringen soll, prallt regelmäßig im Comic-Stil gegen Wände, da der Turbo noch justiert werden muss. Zudem hätte er gerne Pailletten an seinem Kostüm, was im Kontrast zu seiner Rolle seine Männlichkeit herabsetzt. Die Hunde-Dompteur, bei denen das Geld nicht für Robben gereicht hat, sind ein entnervter schielender Mann und seine zänkische Ehefrau. Zu diesen Gestalten gesellt sich eine Elefantendame – »Princesa, la más buena«¹⁷¹ –, die eifersüchtig auf Frauen ist, bereits die Frau ihres Dompteurs zerquetscht hat und beim ersten Besuch Javier mit dem Rüssel K.O. schlägt, weil er in seinem Weißclown-Kostüm stark effeminiert erscheint. Die ganze Welt des Zirkus ist eine einzige Lächerlichkeit und weit davon entfernt, ernsthaft künstlerische Höchstleistungen zu erbringen und in ritualisierter Form eine die Normen und Standards außer Kraft setzende positive Transgression zu verkörpern.¹⁷² Allenfalls Natalia, die Trapezkünstlerin, wird in ihrer ästhetischen und akrobatischen Perfektion gezeigt und über die diskursive Gestaltung in eine erhabene Position gehoben. Sie erhält das utopische Moment des Zirkus zunächst aufrecht. Im Verlauf des Films wird ihre ambivalente Persönlichkeit jedoch zur treibenden Kraft der Gewaltexzesse.

Die diskursive Gestaltung der Szene, in der Javier den Zirkus kennenlernt, zeugt ebenfalls von der ›Verrücktheit‹ im Sinne eines Abrückens von den gängigen Erwartungen an einen Zirkus. Mittels der Drehbewegung der Kamera, die die Sicht Javiers imitiert, der sich in alle Richtungen umschaute, um das Präsentierte zu erfassen, wird zum einen dessen Verwirrung und Überforderung durch die Eindrücke auf den Rezipienten übertragen und zum anderen die Umgebung, in der der Zirkus sich befindet, sichtbar. Der Zirkus bringt in seinen Ruinen, dem Sein und Schein seiner Darsteller und der unterschwellig präsenten Gewalt mikrokosmisch den moralischen Verfall und die Dysfunktionalität des Spätfranquismus zum Ausdruck, die durch die Konsenspolitik der *transición* zur Basis der Bewertung der Vergangenheit in der Gegenwart geworden ist.

Neben dem konkreten Zirkus bietet der Film eine Reihe von Variationen an, die allesamt auf Vergnügen ausgelegt sind: Der Vergnügungspark, der in der Tradition der Jahrmärkte steht, die seit dem Mittelalter Treffpunkt für Gaukler, Artisten

171 Cf. Ramiro kommentiert: »Está es princesa. Es más buena«, de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, loc.cit., 00:18:17.

172 Cf. Christen: op.cit., 25.

und Clowns waren, ist eng verwandt mit dem Zirkus und seinem Rollenrepertoire. Die künstlich erschaffene Welt bietet eine Möglichkeit zur Flucht vor der Realität in eine utopische Gegenwelt. Im Film sind es Javier – der selbst nie eine Kindheit hatte – und Natalia – die die Dynamik, die ihr Leben genommen hat, nicht mehr zu kontrollieren vermag –, die in diese Gegenwelt fliehen. Zudem werden die beiden Figuren durch den Besuch des Parks in ihrer infantilen Beziehung zueinander charakterisiert. In diesem Kontext steht auch der Besuch im *Museo del Horror*, mit dessen Aufnahme als Setting der Film auf eines seiner immanenten Genres verweist, den Horrorfilm. Dieser mischt der infantilen Beziehung der beiden Figuren eine bedrohliche Komponente bei. Im Kontrast zur filmischen Realität der Figuren steht der Ausgang aus dem *Museo del Horror* offen. Das Entkommen aus der im Film präsentierten »Horrorrealität« ist jedoch unmöglich und führt unausweichlich zur Zerstörung des Selbst und des geliebten Anderen.

Das Varieté tritt in der Rolle der Lösung aus der Krise auf, nachdem der Zirkus nach den Exzessen Sergios und Javiers nicht mehr zu erhalten war. Es ist bezeichnend für die aufkommende Unterhaltungsindustrie der 1970er Jahre und dient den Figuren des Films als Refugium vor einer nicht greifbaren und nicht zu bewältigenden Realität.

Auch das Kino als Massenphänomen und Leitmedium des 20. Jahrhunderts ist als Variation im Film präsent und kontrastiert die Geschehnisse um die beiden Clowns mit der Konsumgesellschaft des Spätfranquismus. Die passive Haltung der Öffentlichkeit – ein Augenzwinkern auf die Kritik der Frankfurter Schule an der Ruhigstellung der Massen – wird durch das unbeteiligte Publikum ausgedrückt. Dessen einzige Reaktion auf den Killerclown, der plötzlich im Kinosaal auftritt und aufgrund der gezeigten Szene in Schluchzen ausbricht, ist die Aufforderung, er möge aus der Sicht gehen. Der Film, der gerade läuft, ist *Sin un adiós* (1970), in dem der Hauptdarsteller, einer der Stars der 70er Jahre, der Sänger Raphael, das Lied *Balada de la trompeta* interpretiert. In dieser Szene wird auch das Rachemotiv aufgegriffen, als sich der Film mit Javiers Halluzination vermischt und sein eigener Vater auf der Leinwand erscheint. Raphael versucht Javier milde zu stimmen. Der Strophe des vorangegangenen Lieds gemäß – »por un pasado que murió«¹⁷³ – will er Javier zur Vernunft und Aufgabe bringen. Der Vater jedoch fordert Javier auf, seine Rache fortzusetzen. Die generationelle Bürde überwiegt auch hier, wie sich in Javiers weiterem Vorgehen zeigt.

Insgesamt überformen die karnevalesken Elemente, die durch das Setting Zirkus, seine Variationen und sein Figurenrepertoire im Film verankert sind, die aufgerufenen Erinnerungsorte und -figuren. Zentrale Mythen des Franquismus, aber auch der Republik sowie der *resistencia* werden deformiert. In diesem Zusammenhang sticht die Parodie auf Francisco Franco hervor. In einer Szene wird Javier von

173 de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, loc.cit., 01:16:04.

General Salcedo zum Jagdhund degradiert. Diese Anspielung ist selbst ein Zitat franquistischer Diskurse, welche die *maquis* als »perros salvajes« und damit als unintegrierbar in die Gesellschaft betrachtet und verfolgt haben. Javier, dessen Flucht aus dem Krankenhaus im *monte* endet, wo er eine Zeit auf animalische Weise überlebt, ruft diesen zentralen Erinnerungsort, die *guerrilla antifranquista* unmissverständlich auf.¹⁷⁴ Im Wald wird Javier schließlich von Salcedo aufgespürt und für die Jagdpartie, die dieser für Franco vorbereitet, zum Jagdhund entmenschlicht. Ein im Stil von großväterlicher Besorgtheit dargestellter Franco – mit stylischer Sonnenbrille mit gelben Gläsern – zeigt sich entsetzt von der Umgangsweise Salcedos mit Javier. Das sei »unchristlich«¹⁷⁵ und niemand verdiene eine solche Erniedrigung, sind seine Kommentare. »Está vez parece que he acertado«¹⁷⁶ kommentiert der fiktionale Franco im nächsten Atemzug weiter. Der Kommentar, der sich dem Erzählverlauf zufolge auf einen Treffer beim Taubenschießen bezieht, erscheint im Kontext des dargestellten Gesprächs als ironische Kritik am Mangel an Menschlichkeit, die Franco seinen Gegnern entgegenbrachte. In satirischer Art und Weise wird hier eine Selbstkritik Francos inszeniert. Die groteske Antwort auf diese Selbstinszenierung, die in überzogener Weise Francos Selbstdarstellung als moralisch integren und gütigen Menschen, der nur auf das Wohl Spaniens bedacht ist, nachzeichnet, ist der Moment, indem Javier dem Diktator in die Hand beißt. Damit wird die Javier zuteil gekommene Güte sowie deren außerliterarische Referenz als Farce entlarvt.

Die Verlagerung des Zirkus in den öffentlichen Raum kulminiert in der Aneignung des Valle de los Caídos. Die Schluss-Sequenzen des Films sind zentral für die ihm eingeschriebene ambivalente und irritierende Beobachtungsperspektive. Das bedeutendste Monument franquistischer Erinnerungspolitik wird zu einer Art Vergnügungspark umfunktioniert, in den Javier Natalia entführt. »Mira lo que tengo para tí«¹⁷⁷ – Javier hat diesen Vergnügungspark einzig für Natalia eingerichtet, die Vergnügungsparks liebt, wie die gemeinsamen Besuche gezeigt haben. Es ist eine zutiefst groteske Szenerie, die sich dem Zuschauer eröffnet, wenn die Kamera die beiden Protagonisten in den Stollen unter dem enormen Kreuz des Monuments begleitet. Während Javier sich auf dem bereitgestellten Trampolin vergnügt, lässt Natalia den Blick durch den Stollen schweifen. Die Kameraführung wechselt hierbei zwischen Imitation des schweifenden Blicks Natalias und der Konfrontation mit ihrem angsterfüllten Gesicht, was die durch die Szenerie ausgelösten Gefühle spiegelt. Während die Kamera im Wechsel Nahaufnahmen der Totenschädel, die den gesamten Stollen füllen, und Einstellungen in der Totale zeigt, um das

174 Cf. Luengo: »Balada triste de trompeta«, loc.cit., 130sq.

175 Cf. de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, loc.cit., 01:00:40.

176 Ibid., 01:00:57.

177 Ibid., 01:25:55.

Ausmaß zu erfassen, ist aus dem Off Javiers irrsinniges Lachen zu hören, das die Präsenz von Lachen und Grauen auf ganz plastische Art in die Diegese einbaut. Javiers Wahnsinn, die groteske Verzerrung seiner Person, wird auch diskursiv in den Blick genommen, wenn die Kamera in Untersicht sein Springen auf dem Trampolin einfängt und die Figur auch visuell verzerrt erscheint. Die Projektion des Sängers Rafael, der das Lied *Balada de la trompeta* interpretiert, stellt wiederum einen auto-referenziellen Verweis auf den Film selbst dar. Interessanter erscheint jedoch, dass es sich bei dem Aufruf des Filmausschnittes um einen inter- und intratextuellen Verweis handelt, der die Thematik der Rache erneut aufgreift.

Innerhalb der traumatischen Erfahrungen, die Vater und Sohn durchleben, steht das Valle de los Caídos als zentraler Bezugspunkt. Als Dreh- und Angelpunkt des Films ist es auch der Ort, an dem die drei Protagonisten zugrunde gehen. Der Showdown an diesem Ort, der als Symbol einer »Vergangenheitsbewältigung à la española« (Neuschäfer) betrachtet werden kann, ist symptomatisch für die Herangehensweise des Films an das Thema. Das politische und gesellschaftliche Ringen um die Zukunft des Monuments spiegelt eben das groteske Ringen um die Deutungshoheit über die Vergangenheit. Die Figur Javier greift diese Problematik unmissverständlich auf. Sie fragt Natalia, ob sie das Valle de los Caídos kenne – »El Valle de los Caídos, ¿lo conocías? Aquí hay quince cuevas llenas de cadáveres.«¹⁷⁸ Daraufhin tritt Javier gegen einen Totenkopf und erläutert weiter: »Uno de estos tiene que ser mi padre. Unos rojos, otros fachas, y al final han acabado todos juntos. Es lo que tiene la muerte. Une mucho.«¹⁷⁹ Für Ana Luengo »retoma [Javier] de forma provocadora el discurso de reconciliación de la Transición, en que se iguala a vencedores y vencidos, con toda la ironía necesaria y macabra [...]«.¹⁸⁰

Auch der Grundtenor der heutigen Politik, das Monument in einen Ort der Versöhnung und ein Dokumentationszentrum aller Parteien umzudeuten, wie es im *Informe* der Expertengruppe vorgeschlagen wurde, greift den einenden Aspekt auf, der jedoch nur unter der Bedingung einer Umbettung Francos überhaupt in Erwägung gezogen werden kann. Über diese wurde im September 2018 im Parlament entschieden. Titel und Headline eines Zeitungsartikels in *El País* drücken dabei die typische dualistische politische und ideologische Konstellation aus: »Franco será exhumado sin el voto del PP y Ciudadanos: El decreto ley sale adelante con 172 votos a favor, 164 abstenciones y dos votos en contra de diputados del PP, que aseguran que ha sido por error.«¹⁸¹ Interessant ist, dass sich hier sowohl die Bewegung zeigt, die sich im Umgang mit der jüngeren Vergangenheit abzeichnet, als auch der

178 Ibid., 01:28:39.

179 Ibid., 01:28:41.

180 Luengo: »Balada triste de trompeta«, loc.cit., 134.

181 Anabel Díez: »Franco será exhumado sin el voto del PP y Ciudadanos«, in: *El País* (14.09.2018), URL: https://elpais.com/politica/2018/09/13/actualidad/1536816182_935274.html, letzter Zugriff: 17.06.2019.

weiterhin gültige *bipartidismo político* und *ideológico* in seiner ganzen Durchschlagskraft. Das politische und gesellschaftliche Auf und Ab in Bezug auf das Monument scheint im Film in der Übernahme des Monuments durch Javier zum Ausdruck zu kommen. Einer der bedeutendsten Streitpunkte der Vergangenheitspolitik wird von karnevalesken Elementen bevölkert, wird so zum Zirkus beziehungsweise zum Vergnügungspark, der das »bunte Treiben« des Politzirkus – im Sinne eines absurden Spektakels – im Rahmen der Vergangenheitspolitik modellieren kann.

Indem Javier wahllos einen der Totenköpfe herausgreift, um zu zeigen, dass einer von diesen sein Vater sein muss, wird zudem die Arbeit der Gedächtnisbewegung – ein weiterer hervorstechender Streitpunkt der erinnerungspolitischen Maßnahmen – assoziiert. Die Gedächtnisbewegung hat es sich zum Ziel gemacht, die Opfer von Bürgerkrieg und Repression aus der Anonymität zu befreien, um ihnen zumindest symbolische Anerkennung zuteilwerden zu lassen. Auch dieser Aspekt bleibt nicht frei von den Ambivalenzen, die der gesamte Film im Hinblick auf das Bürgerkriegsthema erzeugt.

2.3.30 *la muñeca o el balón*« – Die Dreieckskonstellation der Protagonisten und die Kritik am ideologischen Dualismus

Im Hinblick auf die im Film handelnden Figuren liegt ein besonderes Augenmerk der vorliegenden Analyse auf der Dreiecksbeziehung der Protagonisten Javier, Sergio und Natalia. Diese Dreiecksbeziehung wird von einem Chor grotesker Figuren gerahmt, der das Geschehen in unterschiedlicher Weise kommentiert. Die typische Plotline eines Melodramas, wie sie z.B. der Zirkusfilm in seiner Adaptionsfähigkeit häufig aufweist, wird durch den Einfluss der ästhetischen Elemente des Horrors pervertiert. Gelingt dem melodramatischen Typus am Ende die Auflösung der Dreiecksbeziehung in eindeutiger Weise, so dass Gewinner und Verlierer identifiziert werden können und gegebenenfalls einem Happy End fröhnen, so steht am Ende von *Balada triste de trompeta* die absolute Zerstörung des Selbst und des obsessiv geliebten Anderen.

Bereits der Beginn des Films führt das handlungstreibende Motiv des obsessiven und kompromisslosen Besitzanspruchs ein. In der Begegnung der beiden Clowns mit dem Kommandeur wirft der Weißclown Manuel diesem vor, er platze einfach in die Vorstellung und führe sich auf, als wäre er bei sich zu Hause. Mit der Antwort »Ésto es mi casa.«¹⁸² und der Ansage »El que no está con nosotros está con los rebeldes«¹⁸³ wird der Chronotopos des Bürgerkriegs in seinem rigiden ›Entweder-Oder‹ herausgestellt und der Hegemonie-Anspruch der jeweiligen Partei deutlich. In der Antwort des Weißclowns Manuel, der sich der Zwangsrekrutie-

182 de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, loc.cit., 00:01:21.

183 Ibid., 00:01:26.

nung verweigert, kommt der Unmut über die Unterbrechung der Vorstellung zum Ausdruck, die sich in einer Ablehnung des Bürgerkriegs samt seinen ideologischen Implikationen entlädt: »Yo no estoy con nadie. [...] Yo te voy a explicar lo que es una broma: Esta puta guerra que no tiene ninguna gracia.«¹⁸⁴ In dieser Aussage wird die Grundhaltung des Films deutlich, der die in den Bürgerkriegsfiktionen unübliche und damit irritierende Beobachtungsperspektive eines »dritten Spaniens« einnimmt, die die rhetorische Inbesitznahme des Bürgerkriegs und seiner Erinnerung durch rechte und linke monolithische Diskurse kritisch hinterfragt.¹⁸⁵

Innerhalb der Dreiecksbeziehung bilden die widersprüchlichen Bedürfnisse von Natalia das Epizentrum, das die Besitzansprüche und Obsessionen der Kontrahenten anfacht. Ihr Wesen scheint maßgeblich von zwei konträren Zügen gekennzeichnet, die sich in einer Auseinandersetzung mit Sonsoles, der Hundedompteurin, verbal manifestieren:

Natalia: Yo lo que quiero es alguien que me haga reír y que me proteja.

Sonsoles: Ya. ¿Y que cuando llegue la noche te destroce en la cama y te ponga a tus quatro patas, y te diga cosas sucias al oído? Las dos cosas no, porcelana. O la muñeca o el balón.¹⁸⁶

Javier und Sergio erfüllen zunächst jeweils eines dieser kontrastiven Bedürfnisse. Javier, dessen Leidensweg vorgezeichnet ist, als der Vater zwangsrekrutiert wird und er damit auf sich alleine gestellt ist, entwickelt sich vom Kind mit Trauma zum Jugendlichen mit Bürde, die ihm der eigene Vater in dem Gebot auferlegt, Rache für seine verlorene Kindheit zu nehmen. Im Eifer, diesem Gebot nachzukommen, verschuldet er den Tod des Vaters mit, was Trauma, Wut und Verbitterung in ihm schürt. Diese Gefühle werden zunächst nicht kanalisiert, sondern verstecken sich in der Figur des Sonderlings, die in einer lächerlich-naiven, kindlichen Art zum Ausdruck kommt. Durch den Kontrast zu Sergio, der als männlich, machtvoll, selbstsicher und potent präsentiert wird, charakterisiert sich der Sonderling Javier als gutmütig, harmlos, ängstlich und unsicher. Natalia bedient sich frei an dem, was die beiden Männer ihr zu geben imstande sind, ohne mögliche Konsequenzen zu bedenken.

Die Ambivalenz von Natalia evoziert die Dialektik von Schuld und Unschuld. Ihre äußerliche Schönheit weckt die Erwartung an eine Figur, die integer ist und deren äußerliche Schönheit sich somit auch im Inneren, in ihren Wesenszügen spiegelt. Ihr erster Auftritt gleicht auf diskursiver Ebene der Darstellung einer göttlichen Erscheinung, die aus der Perspektive Javiers empfunden wird.¹⁸⁷ Über

184 Ibid., 00:01:41.

185 Cf. Pacheco Bejerano: op.cit., 114.

186 de la Iglesia: *Balada triste de trompeta*, loc.cit., 01:10:35.

187 Cf. Ibid., 00:18:06-00:18:52.

die Gestaltung des Lichts, das, eingesetzt als Gegenlicht, das gleißende Licht der Sonne imitiert und Natalia nur silhouettenhaft abzeichnet, sowie über den Einsatz der Musik wird eine traumähnliche Atmosphäre erzeugt, die Natalias Auftritt verfremdet und sie engelsgleich inszeniert.

Zu dieser Erwartung an die innere Schönheit der Figur kommen das Mitleid und die Empathie hinzu, die der Zuschauer empfindet, als Natalia von Sergio im Café brutal zusammengeschlagen wird.¹⁸⁸ Unschuld wird so als Attribut in die Figur eingeschrieben, jedoch nur, um in einem weiteren Schritt mit ihr zu brechen. Als Natalia im Café nach Sergios Angriff wieder zu sich kommt, leckt sie sich mit ihrer Zunge über die blutige Lippe – was eindeutig sexuell konnotiert ist. In Detailaufnahme wird der Fokus auf die Zunge gelegt, die in langsamen Bewegungen die blutige Lippe entlangfährt. In dieser Einstellung wird das musikalische Motiv Natalias, das schon bei ihrem ersten Auftritt zu hören war, in der Tongestaltung so verändert, dass es eine bedrohliche Komponente erhält.¹⁸⁹ Darin deutet sich das ambivalente Wesen Natalias an, das im Verlauf der Szene durch den aggressiven Geschlechtsverkehr mit Sergio aufgedeckt wird. In *Balada triste de trompeta* dienen die an der Grenze zur Pornografie inszenierten Sex-Szenen der Spektakularisierung, indem sie auf starke Reize setzen und die Lust zur Transgression ansprechen.

Die Widersprüchlichkeit innerhalb der Figur Natalia öffnet die Dialektik von Schuld und Unschuld hinsichtlich der finalen Destruktion der Protagonisten. Innerhalb dieser Dialektik steht das Bildnis der Schlange (das mit der Zungenbewegung assoziiert wird) mit seiner biblischen Bedeutung und verweist auf die Erbsünde, die durch Eva verursachte Vertreibung aus dem Paradies. Dieser Aufruf der Erbsünde wiederholt sich im Film mehrfach, so auch im Vergnügungspark, wenn Natalia symptomatisch an einem Liebesapfel nagt; oder auch in der Sexszene, die der Attacke Javiers auf Sergio vorausgeht. Explizit beschuldigt wird sie später von der Frau des Tierarztes: »Vaís al infierno todos [...] y tú la que más [...] porque tú eres la culpable de todo. Tu no me engañas, guapa«.¹⁹⁰ Dass Natalia Schuld auf sich geladen hat, in dem Sinn, dass sie der Versuchung, die von Sergio ausgeht und die ihre Bedürfnisse zu stillen vermag, nicht widerstehen kann, zeigt sich auch im Gleichnis mit Ritter Blaubart im *Museo del Horror*. Bezeichnend für die Szene ist deren sprachliche Gestaltung: In die spaßigen Bemerkungen zu den ausgestellten Fratzen und Monstern fällt auch ein Kommentar zu Blaubart, auf den hin Javier plötzlich den thematischen Rahmen des Gesprächs verlässt und Natalia auffordert, Sergio zu verlassen. In dieser thematischen Kollision werden Sergio und Blaubart gleichgesetzt, was Natalia im Anschluss kommentiert:

188 Cf. *Ibid.*, 00:23:32 – 00:23:56.

189 Cf. *Ibid.*, 00:25:26 – 00:25:32.

190 *Ibid.*, 00:52:47.

Natalia: ¿Te sabes el cuento? [...] *Barbaazul* se casó con muchas mujeres y a todas les daba una manija de llaves y les decía: »podeis entrar donde quereis pero esta llave pequeñita abre una puerta que no quiero que entraís.«

Javier: ¿Y la puerta pues sí que la has abierto?

Natalia: Sí. Y me encanta lo que hay adentro.¹⁹¹

Der darauffolgende harte Schnitt ins nächste Bild wird von gehässigem Gelächter aus dem Off begleitet, was die Aussage Natalias untermalt und aufzeigt, dass das alles ein Spiel für sie zu sein scheint, in der die Gefahr das ist, was den Reiz und die Lust ausmacht.

Gefahr geht von beiden Kontrahenten aus, wie die bereits besprochene Anfangsszene im Wohnwagen zeigt, in der Javier die Aussage Sergios, wenn er nicht Clown geworden wäre, wäre er ein Mörder, mit »pues, yo también« bestätigt.¹⁹² Während Sergios Aggressivität offenliegt, scheint sich das aggressive Potenzial in Javier hinter der Fassade des Sonderlings zu verbergen. Es resultiert aus seiner dem Rezipienten wohl bekannten Vergangenheit. In der Figur des *payaso asesino* ist das Entweder-Oder, dem Javier durch die generationelle Bürde, die ihm der Vater auferlegt hat, greifbar: Entweder *payaso triste* sein – »porque nunca vas a tener gracia«¹⁹³ – oder Rache nehmen als einziger Ausweg, um glücklich zu werden. Javier beschreitet zunächst den ersten Weg, wobei er nicht nur äußerlich zum traurigen Clown wird, sondern die dahintersteckende Legitimierung immer wieder in Aussagen wie »soy el payaso triste, no hago gracia« oder »no he tenido infancia«¹⁹⁴ internalisiert und reproduziert.

Die entscheidende Charakteristik hierbei ist der Zwang, den die Rache auf Javier ausübt und dem er sich nicht entziehen kann. Dieser innerlich angelegte Zwang wird im Zuge zunehmender Bindung an Natalia an die Oberfläche getragen und treibt letztlich die Transformation Javiers an. Es sind die fortschreitende Obsession und der Wahnsinn, die mit dem Gedanken einhergehen, Natalia retten zu müssen. Diese werden zum Teil über Traumdiskurse und Halluzinationen in der diskursiven Gestaltung des Films umgesetzt, um ihren Wirklichkeitsanspruch zu entwerten. So lässt beispielsweise die surrealistische Traumsequenz im Krankenhaus den Zuschauer an der Deformierung der Wahrnehmung Javiers teilhaben. Die repetitiven Strukturen, die sich in den wiederkehrenden Traumdiskursen finden, scheinen einen Automatismus auszulösen, der Javier zum Killer macht. Diese Strukturen könnten als Anspielung auf die Mechanismen von Traumata gelesen werden, die in der Figur Javiers umgesetzt scheinen.

191 Ibid., 00:30:51.

192 Cf. Ibid., 00:21:34.

193 Ibid., 00:12:16.

194 Ibid., 00:16:03

In Folge der Verflechtungen wird Javiers Leben immer mehr zu einem gelebten Alptraum. Die Träume und Halluzination nähern sich immer weiter an die gelebte Wirklichkeit an, bis sie schließlich in der Metamorphose Javiers aufeinanderprallen. Auch dieser geht eine Halluzination, in der Natalia die Hauptrolle spielt, voraus: Eingesperrt in die Sakristei des Anwesens von General Salcedo hat Javier eine Erscheinung. Die Marienfigur in der Sakristei wendet sich in Verkörperung Natalias an ihn. In der Erscheinung bittet Natalia Javier, ihr Todesengel zu sein. Dieser nimmt sie beim Wort und verwandelt sich in die Grundfigur des grotesken Schauspiels, den *payaso asesino*. Aus einem Bischofsgewand und anderen »religiösen Accessoires« näht er sich ein Clownskostüm. Mit Natronlauge, einem Messer und einem Bügeleisen brennt er sich buchstäblich die Maske eines dummen Augusts auf sein Gesicht. Dieses Einbrennen der Maske, das sich unwiderruflich auf der Oberfläche des Körpers abspielt, symbolisiert das vollständige Aufgehen der Person Javier in der neuen Identität des *payaso asesino*, die zuerst durch die Waffe »Bügeleisen«, dann durch die exzessive Bewaffnung mit Maschinengewehren und Munition komplettiert wird. So transformiert sich innere Unsicherheit und Verletzlichkeit zu unberechenbarer Grausamkeit, die in unfassbarer Maßlosigkeit und Exzessen mündet. Javier wird zum Spielball, zum *fantoche* seiner traumatischen Vergangenheit und zweifelhaften Gegenwart und damit jeglicher Selbstbestimmung entbunden. In seinem grenzenlosen Wahn macht er nicht einmal vor sich selbst halt. Die Zerstörung des Körpers wird hier im Sinne des Körperhorror zelebriert, was den Zuschauer somatisch affiziert und eine Mischung aus Ekel und Faszination hervorrufen kann. Ihr Spektakularisierungseffekt ist offensichtlich.

»[Quizá con el tiempo yo pueda aprender a fingir [...] y ser como Sergio.«¹⁹⁵ Der Wunsch, der mit der Maskerade einhergeht, ein anderer zu sein, trifft in der Figur des Sonderlings Javier auf fruchtbaren Boden. Am Ende jedoch zeigt sich, dass auch diese Maske nur eine Täuschung ist, und zwar für den Träger selbst. Die Deformierung führt dazu, dass Natalia ihn ablehnt und sich im Sinne des »geringeren Übels« für Sergio entscheidet. Diskursiv gestaltet sich die Szene in einer Gegenüberstellung der drei Protagonisten, wobei Natalia genau in die Mitte gestellt ist und die Kamera diese Aneinanderreihung aus einer seitlichen Perspektive einfängt, als ob sich die Szene auf einer Bühne abspielen würde. Natalias Blick, den die Kamera in Nahaufnahme einfängt, ist von Abscheu gekennzeichnet, als sie Javier erblickt. Auch Javiers Beschwichtigungen, »soy yo, Natalia«, lindern ihren Ekel scheinbar nicht. Es scheint, als ob eine erste Entscheidung gefallen ist, aus der Sergio als Sieger hervorgeht. Dieser genießt seinen Sieg und verhöhnt den in die Knie gegangenen Javier, was letztlich dessen Hass und Begierde nur noch weiter befeuert.

195 Ibid., 01:27:29.

Geht Sergio aus dieser Szene als scheinbarer Gewinner hervor, so lässt die Gesamtkomposition des Films allerdings keine finale Auflösung zu. Der Figur Sergio liegt eine der Horrorliteratur bekannte Figurenkonfiguration zugrunde: die des in einen positiven und einen negativen Teil gespaltenen Wesens einer Person. Eine der ursprünglichsten Formen des Doppelgängers im Sinne einer gespaltenen Persönlichkeit sind Dr. Jekyll und Mr. Hyde, die in unterschiedlichen Epochen in verschiedenen Versionen die Horrorfilme bevölkert haben. Der dumme August, der von sich selbst behauptet, Mörder zu sein, wenn er nicht Clown geworden wäre, verbalisiert damit die Konfiguration seiner eigenen Person. Auf der einen Seite wird er als Clown stilisiert, mit allen Attributen, die zu einem solchen gehören: Verständnis und liebevoller Umgang mit Kindern, Geduld, Fürsorge und vor allem die Fähigkeit, andere zum Lachen zu bringen und damit Freude zu schenken. Die andere Seite ist die dunkle Seite des gespaltenen Wesens: Er ist ungeduldig, cholerisch, machthaberisch, obszön, brutal und gewalttätig. Seine Rolle als dummer August ist in der Kostümierung fixiert und allein über die Konfrontation mit Hilfe des Erzählvorgangs zeigt sich die Differenz zwischen dieser positiv konnotierten Rolle und der Person, die im Kostüm beziehungsweise hinter der Clownsmaske steckt. Die Maske, die in diesem Fall das wahre Gesicht verdeckt, ist somit in ihrer Dimension als Täuschung zu verstehen, die die »Wahrheit« verschleiert.

In Bezug auf die Doppelgängerfunktion ist es zudem interessant, dass eine Selbstwahrnehmung der Figur vorhanden zu sein scheint, deren Reflexionsfähigkeit allerdings gestört ist und die die Ausmaße ihrer eigenen Exzesse nicht erfassen kann oder auch nicht erfassen will. Dies zeigt sich beispielsweise in der Szene, in der Sergio Javier zur Rede stellt, nachdem dieser den vorangegangenen Abend mit Natalia verbracht hat. Die gesamte Sequenz ist auf die Schock-Ästhetik ausgelegt, die in der Bildabfolge, in der Musik und den Geräuschen sowie in der Sprache und Handlung der Figuren zum Tragen kommt. Die Hauptaussage, die die Selbstwahrnehmung Sergios wiedergibt – »yo a veces pierdo el control porque bebo demasiado [...] yo no soy una mala persona [...] y a Natalia la quiero de verdad [...] amor verdadero«¹⁹⁶ –, ist in ein zunächst belanglos erscheinendes Gespräch eingebettet, dessen Brisanz jedoch gleich zu Beginn im Moment des Aufeinandertreffens der beiden Clowns durch ein alarmierendes Geräusch angedeutet wird. In Bezug auf Sergio wird in dieser Szene die mentale Deformierung und gestörte Wahrnehmung der Figur herausgestellt und ihr dieser Störung gemäßes Verhalten gegenüber anderen verdeutlicht.

Sergio betrachtet den Zirkus als seinen Zirkus und etabliert Machtstrukturen, die die übrigen Figuren in Abhängigkeitsverhältnisse zwingt. Mit seiner Rolle garantiert er für die Einnahmen und sichert damit das Überleben der anderen. Deren

196 Ibid., 00:36:05.

ökonomische Abhängigkeit von seiner Person nutzt er in vollen Zügen aus. Er unterläuft die eigentliche Hierarchie und damit die legitimierten Machtstrukturen der Zirkusgemeinschaft, indem er sich über den Zirkusdirektor stellt und damit seine eigene Ordnung und seine eigenen Gesetze etabliert. Die ökonomische Abhängigkeit ist an die Angst vor der Gewaltbereitschaft Sergios gekoppelt. Das ›Zirkusvolk‹ schweigt lieber, hat resigniert und wagt es nicht, sich ihm zu widersetzen, wodurch Sergio die totale Macht über den Zirkus und die Zirkusleute innehat. Bei Natalia ist die Abhängigkeit zusätzlich an eine weitere Komponente gebunden: offensichtlich teilen die beiden die gleichen sexuellen Vorlieben, was die Beziehung aus Sicht Natalias zu einer Art ›Hass-Liebe‹ werden lässt, deren Machtstrukturen sie völlig zu unterwerfen scheinen. Sergio hingegen betrachtet und behandelt sie wie sein Eigentum. Er ist besessen von ihr und geht einer egoistischen obsessiven Begierde nach, die auf die Vernichtung des Liebesobjekts und letztlich auf Selbstzerstörung hinausläuft.

Neben der expositorischen Szene im Wohnwagen ist auch die Szene im Café besonders signifikant. Sie stellt die Wesenszüge von Sergio sowie die Konstitution und das Konfliktpotenzial der Dreiecksbeziehung der Protagonisten heraus. Sergio schlägt mit voller Wucht ein in ein Küchentuch gewickeltes Hähnchen gegen eine Scheibe des Cafés und illustriert damit seinen vermeintlichen Witz von einem totgeborenen Säugling. Das schallende Gelächter, in das die anderen Figuren am Ende ausbrechen, ist, den Gesichtern nach zu schließen, die die Kamera während der Vorführung im Rücken Sergios einfängt, aufgesetzt und basiert auf der Hörigkeit gegenüber Sergio. Die beiden Frauen und Javier sind die einzigen, die nicht laut lachen. Javier geht sogar noch einen Schritt weiter und hinterfragt in seiner Naivität die Logik dieses ›Witzes‹, wodurch es zum Eklat kommt. Als Sergio Natalia zusammenschlägt, die sich auf die Seite Javiers stellt und ihr eigenes Missfallen über den Witz ausdrückt, traut sich keiner, etwas dagegen zu unternehmen. »Yo digo lo que tiene gracia, yo soy el payaso. Los niños vienen por mí. Yo les doy de comer, gilipollaz. Yo, yo, soy el que dice lo que tiene gracia [...] me cago en Diós.«¹⁹⁷, schreit Sergio und wütet, bis er vor Erregung Schaum vor den Mund bekommt wie ein tollwütiges Tier. Er ist sich seiner Rolle und der Abhängigkeit der anderen sowie des daraus resultierenden Machtpotenzials bewusst. Entsprechend seiner als gestört gekennzeichneten Selbstwahrnehmung beruhigt er sich abrupt wieder, setzt sich und reflektiert in absurder Weise über das, was passiert ist – die Frage der Schuld liegt hierbei natürlich bei Javier, niemals bei ihm selbst. In der simultanen Kontrastierung des irritierten und verängstigten Blicks Javiers und der Bemühung des Kellners, die Bestellung für den Nachtisch aufzunehmen, so als wäre nichts geschehen, wird die verstörende Wirkung, die die Szenerie auf den Zuschauer hat, auf der diegetischen Ebene gespiegelt und damit potenziert. Das doppelte Wesen

197 Ibid., 00:24:04.

Sergios kommt in dieser Szene besonders eindringlich zum Ausdruck. Vom Entertainer, der einen makabren und obszönen »Witz« erzählt, wird er zum Choleriker und brutalen Schläger. Natalia bleibt die ganze Zeit unbeachtet und unkommentiert am Boden hinter dem Tisch liegen, was ihren Stellenwert repräsentiert. Das Konfliktpotenzial der Dreiecksbeziehung kommt hier deutlich zum Ausdruck.

Im Verlauf des Films durchläuft auch die Figur Sergio eine Transformation, die jedoch im Gegensatz zu Javier rein auf den Körper ausgelegt ist und zudem nicht von eigener Hand passiert. Im Zuge der Entstellung des Körpers wird im Fall Sergios die innere Beschaffenheit der Figur nach außen gekehrt. Nach der Attacke von Javier, die einen bestialischen Grundton hat, wird Sergio von einem Tierarzt à la Frankenstein wortwörtlich »zusammengeflickt« und somit äußerlich zu dem Monster, das er innerlich schon gewesen ist. Die Behandlung durch den Tierarzt, die von dessen Frau, die auf gar keinen Fall und niemandem nachts die Tür öffnen wollte, als *locura* bezeichnet wird – »que sólo ayudamos a parir a los cerdos«¹⁹⁸ –, ist bezeichnend für den animalischen Charakter Sergios.

Der Krankentransport mit Hilfe der Elefantendame erinnert an eine Prozession, in der sich der gesamte Zirkus auf den Weg macht, um den Tierarzt um Hilfe zu bitten. Der strömende Regen, in der mit Low-Key nur sporadisch ausgeleuchteten Szene, bringt die dramatische Stimmung zum Ausdruck. Der Tierarzt, der zunächst verunsichert ist, weil er denkt, den Elefanten behandeln zu sollen, ist beim Anblick Sergios schockiert und kommentiert dies in einer Art, die die Attacke Javiers als bestialisch deklariert: »¿Pero qué le ha pasado?¿Le ha atacado una fiera?«¹⁹⁹ Natalia soll als vermeintliche Ehefrau die Verantwortung übernehmen. Der Zirkusdirektor überträgt ihr die Entscheidungsmacht über das Schicksal Sergios. Ihr Zögern, das diskursiv wieder über die Nähe der Kamera zum angstverzerrten Gesicht Natalias in den Vordergrund gerückt wird, ist bezeichnend für die Beziehung zwischen Natalia und Sergio. Der Moment, in dem Sergio wieder zu sich kommt, imitiert das plötzliche Erwachen eines Monsters zum Leben, das man totgeglaubt oder vielleicht auch totgewünscht hatte.

Die Wahrnehmung Sergios als Monster wird fortan von den Menschen der Gesellschaft festgeschrieben. Vor allem sind es die Kinder: So sehr sie ihn in seiner Rolle als *payaso tonto* geliebt haben, so sehr verachten und fürchten sie ihn als »Monster«. Für den Zuschauer erscheint diese Revelation des Inneren wie eine gerechte Strafe, die der ambivalenten Emotionalisierungsstrategien des Films gemäß jedoch auch ein Mitleid erregendes Moment mit sich bringt. Im gesamten Verlauf der Transformation Sergios wird die Verfolgung Javiers, der halbnackt durch die Kanalisation und später in den Wald flüchtet, immer wieder eingeblendet. Diese Parallelmontage hebt die Animalisierung der beiden Protagonisten hervor und

198 Ibid., 00:52:30.

199 Ibid., 00:51:28.

zeigt das Ende der einen physischen Transformation und den Beginn der anderen auf. Die Transformation Sergios ist, auch wenn dessen Verzweiflung imstande ist, Mitleid zu erregen, keinesfalls eine Läuterung. Im Gegenteil. Von diesem Moment an verfolgt er umso mehr sein Ziel, Natalia zu besitzen. Die Spaltung des Wesens Sergios löst sich mit dem Verlust der Clowns-Identität auf. Was bleibt, ist die negative, grausame Seite, die wie die Figur Javier auf eine Zerstörung des Selbst und des geliebten Anderen hinausläuft.

Der gedankenlose Umgang Natalias mit ihrem Leben und dem der anderen manifestiert sich in ihrer Aussage, dass das Leben ohne Risiko nichts wert sei. Sie fordert damit die Gefahr heraus, der sie am Ende erliegt. Mit ihrem Sprung vom Kreuz des Valle de los Caídos stürzt sie sich wissentlich in den Tod. Sie zerbricht folglich an der obsessiven Liebe der beiden Kontrahenten, die sie durch ihre Unbedachtheit und ihren schleichenden Opportunismus selbst herausgefordert hat. Dieses Zerbrechen wird im Film diskursiv inszeniert: Natalia rollt sich ähnlich der Nummer, die sie im Zirkus aufgeführt hat, an der einen roten Banderole der spanischen Flagge vom Kreuz des Monuments. Als die Rolle stockt, bricht sie sich das Rückgrat, was visuell durch die Erschlaffung des Körpers deutlich wird und auditiv über das Geräusch brechender Knochen wahrzunehmen ist.²⁰⁰ Interessant erscheint hierbei, dass das Zerbrechen metaphorisch von Bedeutung ist; dass sie sich ausgerechnet das Rückgrat bricht, ist symptomatisch für die Deutung, die der Film im Hinblick auf das historische Substrat anbietet. Das rote Tuch fungiert in der Szene als Blutspur, die vom Kreuz des Monuments, das in der Totalen eingeblendet wird, herabfließt. Beim Abtransport der Leiche Natalias führt diese ›Blutspur‹ zu den verhafteten Clowns im Polizeiwagen. Somit wird die Schuld auf die beiden zurückgespielt, wobei die Gretchenfrage, wem letztlich dies alles zuzuschreiben ist, offenbleibt. Mit der Einstellung, die die beiden entstellten Gesichter in einem Gemisch aus Lachen und Weinen zeigt, in dem der ganze Wahnsinn des zuvor Geschehenen seinen Ausdruck findet, endet schließlich auch der Film.

2.3.3 Schlussbetrachtungen: *Balada triste de trompeta* als Epitome des Ringens um die Deutungs- und Diskurshoheit über die Vergangenheit

Balada triste de trompeta kommt 2010 in die Kinos, in einem Jahr, in dem die Debatte um die *memoria histórica* mit dem ein Jahr zuvor lancierten *Ley de memoria histórica* auf einem Höhepunkt angekommen ist. Der Entstehungskontext des Films ist folglich der der Jahre zuvor, in denen auf gesellschaftlicher und politischer Ebene, flankiert von anderen zahlreichen kulturellen Produktionen, kontrovers über den Bürgerkrieg und seine Implikationen sowie die zukünftige Stoßrichtung der Erinnerungskultur diskutiert wurde. Wie Ana Luengo betont, entsteht der Film

200 Cf. *Ibid.*, 01:34:37.

»cuando ya se han llevado a cabo numerosas propuestas por la recuperación de la memoria histórica en la pantalla. [...] [E]n la mayoría de películas se apuesta por el realismo o el lirismo [...].«²⁰¹ Im Gegensatz dazu steht die filmästhetische Gestaltung von *Balada triste de trompeta*, die auf Verfahren setzt, die systematisch die Wirklichkeitsillusion brechen und durch ihre Schockästhetik keinen Raum für Verklärung lassen.²⁰²

Bei der Verleihung der *Goyas* ist *Balada triste de trompeta* einer der meistgehandelten Filme und gewinnt unter anderem den Preis für die beste Regie und das beste Drehbuch. Juan Pablo Pacheco merkt in diesem Zusammenhang an:

Balada triste's extensive recognition is not surprising considering Spain's outcry for a different perspective on the overdose of traditional approaches to historical memory since the approval of the Law of Memory in 2007. [...] De la Iglesia's film emerges in a socio-political moment of despair, where the narratives of the past are being mobilized by both the political right and the political left as rhetorical tools for the manipulation of the masses.²⁰³

Die Geschichte der filmischen Annäherung an die jüngere spanische Vergangenheit ist eine Geschichte der Revisionen. Die historischen Ereignisse werden durch den filmischen Diskurs vermittelt und medial überformt. Das Pastiche der Ikonen und wirkmächtigen Imagines aus Film und Fernsehen, die an die Stelle individueller Erinnerungen treten, die die junge Generation von dieser Vergangenheit nicht haben kann, erzeugt Sichtweisen auf die Vergangenheit und die Gegenwart, die von Unsicherheit und Unbehagen geprägt sind. »Quizás el epítome de estos procesos de revisión memorística sea *Balada triste de trompeta*, absoluto resumen, rebasamiento y pastiche de todos los elementos de reconstrucción del pasado.«²⁰⁴

Diese Rekonstruktionsversuche werden in *Balada triste de trompeta* als »groteskes Ringen« um die Deutungs- und Diskurshoheit über die Vergangenheit inszeniert. Mit seiner »alegoría al poder destructivo del amor«²⁰⁵ schafft de la Iglesia ein Sinnbild für das zerstörerische und obsessive Ringen um die spanische Nation und ihre jüngere Vergangenheit in fiktionalen und faktualen Diskursen. Die »Verrücktheit« der Figuren, der erzählten Welt und der filmischen Ästhetik fokussiert dabei den Charakter des Bürgerkriegs als kollektive Grenzerfahrung. Der Film verwirft bewusst kulturelle und politische Imperative und, indem er sich einer eindeutigen Positionierung verweigert, »se destaca entonces la dialéctica inherente a este ti-

201 Luengo: »Balada triste de trompeta«, loc.cit., 128.

202 Cf. Ibid., 128sq.

203 Pacheco Bejerano: op.cit., 102sq.

204 Benet: op.cit., 418.

205 Cf. Alex de la Iglesia im Interview bei Guillén Cuervo/Piñuela: op.cit.

po de discurso que, aun siendo crítico al referente, nace del humor de discursos e imágenes que son en sí el lado hegemónico y comercial [...].²⁰⁶

Der Hauptteil des Films, in dem das groteske Ringen der Clowns um Natalia stattfindet, baut auf den Chronotopos der 1970er Jahre: »En los años 70 cosas teóricamente funcionaban pero había cosas raras [...] situaciones violentas se daban por hecho. [...] No se hablaba de ello.«²⁰⁷ Der *tardofranquismo* ist von Lachen und Grauen geprägt: Modernisierung, eine neue Unterhaltungsindustrie und wirtschaftlicher Fortschritt, der jedoch in einer Krise mündet, treffen auf Gewalt, Repression und international verurteilte Hinrichtungen. Der Franquismus selbst steckt tief in der Krise. Das Setting des Zirkus in Ruinen, das beim ersten Besuch Javiers deutlich zum Vorschein kommt, sowie dessen moralischer Zerfall spiegeln die Problematik einer Zeit, in der das Regime dabei ist, seinen Einfluss als leitende Instanz zu verlieren, und in der die Menschen nach anderen Werten zu streben scheinen. Innerhalb der filmischen Welt ist auch das Verhalten der Frau des Tierarztes bezeichnend. Ihre Angst und Abneigung gegenüber den Zirkusleuten scheint das wachsende Misstrauen der Bevölkerung dem aus den Fugen geratenen System gegenüber zu verkörpern.

Die politischen Spannungen dieser Zeit werden auch in der diegetischen Welt explizit wahrnehmbar. Mit dem Attentat der ETA auf Carrero Blanco, den Nachfolger und engsten Berater Francos, der als besonders autoritär und reaktionär galt, wird die Präsenz der Gewalt auf eine politische Ebene gehoben. Die Einbindung des realhistorischen Attentats in die Verlagerung der Grenzen des Zirkus verweist auf dessen Status als Spektakel im Sinne eines aufsehenerregenden Ereignisses, das die politische Welt des *tardofranquismo* aus der Bahn wirft. Die Paraphrasierung der ETA als »Zirkus« hebt zudem das »groteske Treiben« auf politischer Ebene hervor. Basierend auf der Leseart des Films als Ausdruck des »grotesken Ringens« um die spanische Vergangenheit zeigt sich in der Verwendung dieses Schauplatzes, welche konträren Gefühle sowie gesellschaftlichen und politischen Zustände unter dem Mantel des Schweigens während der *transición* vereint wurden. Diese Spannungen, die hinsichtlich der Vergangenheitspolitik als ungelöste Aufgaben bestehen, bilden den Zündstoff für das heutige politische Ringen.

Der Angriff auf etablierte Normen, politische und religiöse Themen und Instanzen sowie Aspekte der Unterhaltungsindustrie und der gesellschaftlichen Realität, durch die sich die Filme von de la Iglesia gemeinhin auszeichnen, wird in *Balada triste de trompeta* durch die Bürgerkriegsthematik potenziert. Im Hinblick auf Tendenzen zur Entpolitisierung und Enthistorisierung, wie sie die als emblematisch angesehenen Verarbeitungsstrategien der Bürgerkriegsthematik aufweisen, bezieht *Balada triste de trompeta* eine ambivalente Position. Definitiv auszuschließen

206 Luengo: »Balada triste de trompeta«, loc.cit., 136.

207 Ibid.

ist eine Idealisierung der Protagonisten über Heroisierungs- und Mythisierungsstrategien. Die vorherrschenden Ambivalenzen, denen die Figuren in ihrer grotesken Gestaltung unterworfen sind, verweigern sich jeglicher moralischer Eindeutigkeit.

Der Rückgriff auf Ausdrucksformen des populärkulturellen Repertoires legt den Fokus auf den Lustgewinn im Sinne von Affektgenerierung und Emotionalisierung. Vornehmlich kommen Körperhorror in Kombination mit pornografischen Elementen und actionbasierte Handlungsstränge, die visuelle Effekte (Maske, Schnitt, Spezialeffekte etc.) und damit starke Reize nutzen, zum Einsatz. Das führt dazu, dass der Zuschauer selten aus der Anspannung entlassen wird. Die Darstellungsform ist somit in der Lage, die Virulenz der Erinnerung an das traumatische Ereignis über den filmischen Diskurs zu simulieren.

Der Dreiecksbeziehung der Protagonisten kommt eine besondere Bedeutung zu: Es wird die stereotype Dreieckskonstellation des Bürgerkriegs aufgegriffen, die zwei Kontrahenten im Kampf um dasselbe (Liebes-)Objekt darstellt. Indem de la Iglesia Figurenrepertoire beständig über das Ziel hinauschießt, schaffen die in den Figuren angelegten Ambivalenzen einen Bruch mit klassischen Rollenkategorien und hinterfragen so die gängigen auf »Schwarz-Weiß-Malerei« ausgelegten Konstellationen und Strategien. Das Groteske stellt sich in Bezug auf die Ambivalenzen als adäquates Mittel der Repräsentation heraus. Greift man die Tendenzen auf, so unterläuft Sergio die legitimierten Machtstrukturen des Zirkus, wie es die Aufständischen 1936 gegenüber der *Segunda República* getan haben. Analog zur dem Bürgerkrieg folgenden Diktatur etabliert der Clown eine eigene Ordnung, die durch Repression und ökonomische Abhängigkeit die Zirkusleute – »das Volk« – gefügig macht. Javier als Träger der generationellen Bürde wird zum Stellvertreter für die traumatischen Erfahrungen einer ganzen Nation und kann zunächst über den »Vater-Diskurs« in einer linken Tradition gelesen werden. Seine Transformation zum *payaso asesino* wirkt jedoch jeglicher Heroisierung entgegen und stellt die Ambivalenz eines ebenfalls auf den Besitz und die Vormacht ausgelegten Anspruchs an Spanien heraus. Natalia, das umkämpfte Liebesobjekt, kann als Allegorie auf Spanien betrachtet werden, wobei die Dialektik von Schuld und Unschuld, die in Bezug auf ihre Person eröffnet wird, den reinen Opferstatus in Frage stellt.

De la Iglesia etabliert hierbei seine eigene Interpretation der Phrase »todos somos culpables«, die sich nicht wie im Diskurs der rechtsgerichteten Parteien während der *transición* auf die Taten während des Bürgerkriegs bezieht, sondern vielmehr auf das Ertragen eines autoritären Regimes, das das Land systematisch zerstörte, und auf die Perpetuierung der Spaltung des Landes im Hinblick auf den heutigen Umgang mit seiner Vergangenheit.²⁰⁸ Es scheint, als ob Natalia dem Gan-

208 Cf. Alex de la Iglesia im Interview bei Guillén Cuervo/Piñuela: op.cit.

zen innerhalb der filmischen Welt ein Ende hätte bereiten können, indem sie Sergio hätte sterben lassen. Im Sinne der frankenstein'schen Konstellation, die in der filmischen Ästhetik und im intertextuellen Verweis mehrfach aufgerufen wird, stellt dies jedoch keine Option dar – auch im außerliterarischen Diskurs nicht. Das Ringen um die Vergangenheit wird weder von einer Seite allein geführt, noch kann es von einer Seite allein beendet werden. *Balada triste de trompeta* führt die systematische Zerstörung vor, auf die ein solches hinauszulaufen scheint. Es gibt keinen Sieger, sondern nur Verlierer in diesem ›grotesken Ringen‹, das sich Spanien im Umgang mit seiner Vergangenheit immer wieder aufs Neue auferlegt. »Porqué no nos reconciliamos de una maldita vez?«,²⁰⁹ scheint die Frage zu sein, die der Film der vorgestellten Leseart nach aufwirft. Er kann als Versuch betrachtet werden, den Mythos der ›dos Españas‹ und damit den politischen und ideologischen Dualismus zu dekonstruieren. Dabei wendet er sich gegen eine teleologische Interpretation und ideologische Überformung der Vergangenheit, ohne dabei politische oder historische Bedingungen zu nivellieren.

209 Ibid.

3.

Graphisches Erzählen: Superhelden im Bürgerkrieg

3.1 Der Bürgerkrieg im Comic

Der Comic als Mediengattung entsteht im Zusammenhang mit der im späten 19. Jahrhundert aufkommenden und stark visuell geprägten ›Massenkultur‹. Dieser kulturelle Entstehungskontext trägt maßgeblich zur Ausbildung seiner Medienspezifik bei. Seine Strukturelemente und damit der Comic selbst scheinen zu Repräsentatoren dessen geworden zu sein, was wir gemeinhin als ›Moderne‹ verstehen. Wie auch die zur selben Zeit und in engem Zusammenhang mit ihm entstehende Presse erwächst der Comic aus der aufkommenden kulturellen Spannung »entre lo institucionalizado y lo mass-mediático«. ¹ Eine seiner besonderen Fähigkeiten scheint darin zu bestehen, dass er die unterschiedlichen Facetten dieses Spannungsfeldes bedienen und reflektieren kann:

Los cómics representan un tipo de modernidad cultural variable en sus posibilidades narrativas y estéticas. Fruto de la modernización, son parte del código de entretenimiento de la nueva cultura de masas. Pero no se debe imaginar esa cultura de masas como una gelatina homogénea incapaz de generar diferencias y peculiaridades. Hay que entender los cómics como forma cultural de la modernidad, capaz de negociar o crear espacios de diálogo, tensión y resistencia entre diferentes sectores sociales y culturales dentro de lo subalterno y lo hegemónico. ²

Diese Dialogfunktion zwischen einzelnen gesellschaftlichen und kulturellen Sphären macht den Comic zu einem Vermittler unterschiedlicher Beobachtungsperspektiven. Der Comic lebt vom Austausch mit »la literatura, la realidad social, la imaginación popular, el trasfondo político e ideológico o el entorno estético de cada país [...]«. ³ Trotz seiner im Kanon marginalisierten Stellung hat der Comic, Ana

1 Ana Merino: *El cómic hispánico*, Cátedra, Madrid 2003, 25.

2 Ibid., 16.

3 Cf. Ibid., 26.

Merino zufolge, immer schon soziales und intellektuelles Gewicht in den Kulturproduktionen Lateinamerikas und Spaniens.⁴ Nicht verwunderlich ist es aufgrund dieser Disposition des Mediums und seiner kulturspezifischen Verankerung, dass sich auch mehr als 300 Comics dem Spanischen Bürgerkrieg und seinen Implikationen als zentralem Bezugspunkt der Erinnerungskultur widmen. Dem Medium scheint man grundsätzlich die Fähigkeit zuzusprechen, relevante Perspektiven auf das prägende historische Ereignis eröffnen zu können.

Comics verhandeln Geschichte auf ganz unterschiedliche Weise. Wie Filme oder Romane nutzen sie Geschichte als »Materialfundus« und erzeugen eigene Perspektiven auf das zugrunde liegende historische Substrat. Dabei entsteht eine Spannung aus »den Polen der historisch-authentischen Stofflichkeit und deren erzählerischer Formung«.⁵ In der Geschichtswissenschaft werden Comics, die historische Ereignisse thematisieren, häufig als »Geschichtscomics« bezeichnet. Diese Kategorisierung birgt jedoch das Risiko, dass sehr heterogene Produkte unter einer Bezeichnung zusammengeführt werden. Hierbei wird zumeist nach dem Authentizitätsgrad in der Darstellung gefragt, wie in der einflussreichen »Typologie visuellen Erzählens« (1994) von Hans-Jürgen Pandel. Die Typologie unterliegt der »gewachsenen Neigung zur Hervorhebung des geschichtsdidaktischen, sachorientierten Aspekts«.⁶ Diese Betonung einer realistischen Schreib- und Erzählweise als didaktisch wertvoll hebt den »geschichtserzählenden Sachcomic« von anderen Comics, die historische Elemente verhandeln, auch in einem wertenden Sinn ab.⁷

Aus literatur- und medienwissenschaftlicher Perspektive richtet sich der Blick auf die Techniken der medialen und narrativen Vermittlung von Geschichte im Comic. Die Comics scheinen auf unterschiedliche Weise in der Lage zu sein, politische, soziale und historische Diskurse zu zitieren und zu kommentieren;⁸ auch dann, wenn die Ausgestaltung der innertextuellen Strukturen zum Teil stark von unserer eigenen Lebenswelt abweicht, wie z. B. im Comic *1936-La batalla de Madrid*.

Der Comic nimmt einerseits die Rolle eines Vehikels ein, das erinnerungskulturell relevantes Material transportiert, wobei die Form den Inhalt entscheidend mitprägt. Andererseits »verfügt [er] über Quellenauthentizität; in ihm spiegeln sich also verschiedenste Einstellungen über die Gesellschaft und Zeit wider, in der er entstanden ist. Das gilt auch für historische Deutungen.«⁹ Damit werden Comics,

4 Cf. *Ibid.*, 26sq.

5 Cf. Bernd Dolle-Weinkauff: »Was ist ein »Geschichtscomic«?, in: *Comparativ* 3 (2014), 29-46, 33.

6 *Ibid.*, 32.

7 Cf. *Ibid.*, 30-32.

8 Cf. Jakob F. Dittmar: *Comic-Analyse*, UVK, Konstanz 2011, 9.

9 Christine Gundermann: »Comics als historische Quelle«, in: *Visual History* (26.01.2015), URL: <https://www.visual-history.de/2015/01/26/comics-als-historische-quelle/>, letzter Zugriff: 01.06.2015.

die historische Elemente beinhalten auch zum Material für die Untersuchung von Geschichtsbildern.¹⁰ Das jeweilige zeitgenössische Verständnis von Geschichte und die Praktiken zur Vergegenwärtigung von Vergangenheit kommen im Comic zum Ausdruck:

Heute sind Comics in mehrfacher Hinsicht eine wichtige Quelle für die Analyse von (Geschichts-)Kultur. Sie sind ein Zeugnis gesellschaftlicher Werte und Normen, von Geschlechterverständnissen oder Moden; sie spiegeln die Gesellschaft und deren aktuelle Diskurse wider. Als Geschichtscomics stellen sie darüber hinaus einen Teil unserer Erinnerungskultur dar, der gerade im Bereich des historischen Lernens in den letzten Jahren einen immer wichtigeren Platz einnimmt.¹¹

Comics erweisen sich zudem als relevante Distributoren von Geschichtsbildern, weil ihnen ihre genuine Einbettung in populärkulturelle Kontexte eine potenziell breitere Streuung und damit Publikumssemantik verschafft.

Jens Balzer und Ole Frahm halten bezeichnenderweise fest, dass die ersten Comics, »die sich historischen Stoffen zuwandten, [...] dies im Umfeld fantastischer Fiktionen [taten].«¹² Dies zeugt von einem Selbstverständnis des Mediums, das sich seiner Freiheit gegenüber den Ansprüchen an historiografisches Schreiben und eine historisch-authentische Stofflichkeit von Anfang an bewusst ist. Paradigmatische Festschreibungen, wie sie sich im Zuge der unterschiedlichen Verhandlungsweisen von Geschichte im Comic herauskristallisiert haben, resultieren folglich nicht aus einer Medientradition, sondern aus der jeweiligen Themen- und Motivgeschichte des verhandelten Ereignisses. Diese ist auch der Grund für die anhaltende Kritik an Comics, die gesellschaftlich und erinnerungskulturell relevante Themen behandeln, beziehungsweise für die Bedenken, die sich um eine »angemessene« Darstellungsart im Medium ranken. An ihrer Mediengeschichte lässt sich die Lust der Comics, immer wieder auch zu schockieren, gut nachvollziehen.¹³

MAUS von Art Spiegelman kann diesen Umstand verdeutlichen. Das Werk erwies sich als besonders bedeutsam für die Veränderungen, die im Umgang mit der Shoah innerhalb des Mediums stattgefunden haben. Außerdem beeinflusste MAUS auch andere ästhetische Produktionen über die Mediengrenzen des Comics hinaus. Seine spezifische Ästhetik spektakularisiert die bis dahin gängige Kommunikation über das Ereignis und erregt so Aufmerksamkeit. MAUS ist nicht die erste Comic-Auseinandersetzung mit der Shoah, aber signifikant für die Pluralität von Erzählformen:

10 Cf. Dolle-Weinkauff: op.cit., 30.

11 Gundermann: op.cit.

12 Jens Balzer/Ole Frahm: »Tragik, Schock, Ratlosigkeit«, in: *Geschichte und Gesellschaft* 37 (2011), 47-71, 49, URL: <http://www.digizeitschriften.de/dms/resolveppn/?PPN=PPN483856525>, letzter Zugriff: 08.06.2015.

13 Ibid., 56.

Tatsächlich liegt die Bedeutung von *MAUS* jedoch nicht allein darin, generell andere Erzählräume und Vermarktungen, sondern vor allem Geschichten über den Holocaust in diesem Medium ermöglicht zu haben, die zweifellos [...] ohne Spiegelmans Arbeit nicht erschienen wären.¹⁴

MAUS nutzt Mechanismen der Verfremdung von Zitaten authentischen Materials. So zitiert er beispielsweise authentische Dokumente und die sogenannten »Ikonen der Vernichtung« (Cornelia Brink) – vielzitierte und weltweit bekannte, da medial stark verbreitete Bilder der Lager und ihrer Opfer, die einen festen Platz in der Erinnerungskultur haben.¹⁵ Seine Ästhetik basiert auf einer antirealistischen Darstellung, die sich durch einen hohen Grad an Cartoonhaftigkeit ausweist. Vor allem die Entmenschlichung der handelnden Figuren (Täter und Opfer), die als Katzen und Mäuse sowie andere Tiere dargestellt werden, trägt zur Verfremdung maßgeblich bei.

Comics erzeugen, kommentieren und revidieren Sichtweisen auf Geschichte und Vergangenheit und das vor allem auch »jenseits von Authentizität«. Ihre Wirkmacht scheint bereits im Medium selbst angelegt zu sein, wie Michel Matly in seinem Aufsatz »Dibujando la guerra civil. Representación de la guerra civil (1936-1939) en los cómics publicados desde 1976« ausführte:

[S]ospechamos que este medio nos proporcionará enseñanzas particulares sobre la percepción de un tema sensible como es la guerra debido a la doble naturaleza del cómic. Éste es capaz de expresar con una gran fineza una paleta ilimitada de situaciones o de sentimientos, pero es también un medio brutal que no puede disimular sus intenciones ni a través de las sutilezas de la escritura novelada ni la fugacidad de la imagen cinematográfica.¹⁶

Nicht nur die Verarbeitung des Bürgerkriegs im Comic, sondern das Medium selbst hat in Spanien eine lange Tradition:

En España podemos encontrar antecedentes directos del cómic desde el último cuarto del siglo XIX en diferentes revistas temáticas. Habría dos vertientes fundamentales, la que va asociada a la prensa infantil por un lado, y por otro la satírica para adultos. En ambos tipos de publicaciones, las ilustraciones tenían vital importancia, siendo en la prensa satírica donde surgen los cómics.¹⁷

Humoristische Elemente stehen aufgrund der engen Verbindung zur populären Literatur und den Zeitungen zunächst im Vordergrund. Bereits im auslaufenden 19.

14 Ole Frahm: »Gesplante Spuren. Der Holocaust im Comic nach *MAUS – A Survivor's Tale*«, in: Roebing-Grau/Rupnow (Hg.): op.cit., 199-218, 199-200.

15 Cf. Ibid., 200-201.

16 Matly: op.cit., 102.

17 Merino: op.cit., 97.

Jahrhundert herrscht eine Dialogsituation zwischen Kanon und Populärliteratur vor, eine »ya cultivada escenografía narrativa que se influía mutuamente«,¹⁸ sodass Themen und Figuren frei zwischen der institutionell und diskursiv konstruierten Grenze gewandert sind:

Los pliegos se apropiaban de las temáticas y adaptaban los textos literarios a un público masivo, mientras que los escritores introducían a los personajes que representaban, producían y consumían los pliegos como personajes verosímiles de sus textos, o incluso utilizaban temas populares para basar sus narraciones.¹⁹

In diese Tradition reihen sich auch Schriftsteller der Epoche nach dem Bürgerkrieg, wie z.B. Pío Baroja, die trotz ihrer Bedeutung für den Kanon in enger Beziehung zur Populärliteratur und dem aufstrebenden Medium Comic stehen.²⁰ Zu dieser Zeit etabliert sich der Comic durch sein Grenzgänger-Dasein schnell als Medium und wird aufgrund der »temáticas de aquellas literaturas populares decimonónicas y del gusto del costumbrismo por crear personajes típicos«²¹ von einem breiten Publikum unterschiedlicher sozialer Schichten rezipiert. Damit werden Comics zu einem »ejemplo clave que muestra esa habilidad de la »subcultura« de ser parte de una cultura general, que todos los grupos sociales perciben, interpretan y en cierta medida reproducen e incorporan a sus propios espacios.«²²

Der spanische Comic scheint von Beginn an ein genuines Interesse an der Darstellung zeitgenössischer Lebenswelten und an Themen mit gesellschaftlicher Tragweite zu haben, die er in ihrer Wahrnehmung und Festschreibung im kollektiven Gedächtnis reflektiert: »La imagen dibujada permite [...] estilizar o manipular la realidad referencial. Por eso, cuando las historietas no han reflejado la realidad circundante, han reflejado en cambio su imaginario social [...]«²³ Diese Eigenschaft wird gerade in Bezug auf die in der langen Epoche der Diktatur entstandenen Werke, aber auch für diejenigen nach der demokratischen Öffnung, die bisweilen die Doktrinen des Franquismus verinnerlicht haben, interessant.²⁴ Aufgrund der Dispositionen des Mediums ist es weder überraschend, dass die Verhandlung des Bürgerkriegs einen festen Platz in der Motivgeschichte des spanischen Comics eingenommen hat, noch, dass die Art der Verhandlung abhängig von der jeweiligen Entstehungszeit stark variiert und bestimmte Muster in bestimmten Phasen dominieren. In einer diachronen Betrachtung, die den jeweiligen Kontext und

18 Cf. Ibid., 29-30.

19 Cf. Ibid.

20 Cf. Ibid.

21 Ibid., 27.

22 Ibid., 12.

23 Ramón Gubern: »Prólogo«, in: Alary (Hg.): op.cit., s. p., s. p.

24 Ibid.

die Verhandlungsweise des Spanischen Bürgerkriegs beleuchtet, werden diese Verflechtungen sichtbar.

In seinem Aufsatz »La memoria del franquismo en el cómic español« führt Hartmut Nonnenmacher Pablo Picassos Werk *Sueño y Mentira de Franco* (Januar 1937) als ersten Comic – im weitesten Sinn verstanden – an, »que representa[n] [...] fechorías varias del general golpista.«²⁵ Eingebettet in die Anfangsphase des Bürgerkriegs dient diese Sequenz von 18 Einzelbildern der Unterstützung der Republik.²⁶ In ihr prangert der Künstler auf satirische Weise die systematische Zerstörung Spaniens durch die franquistische Ideologie und ihre Ausläufer an. Nach Picasso, wie Nonnenmacher konstatiert, sind erst wieder in den 70er Jahren »descripciones y sobre todo críticas del franquismo« in den spanischen Comics zu sehen.²⁷ Einerseits bedingt sich dies durch den Materialmangel und die größtenteils zum Stillstand kommende künstlerische Produktion während des Krieges. Andererseits sind die Jahre der Diktatur von Zensurmaßnahmen und der Umdeutung historischer Diskurse im Zuge der Legitimierungsstrategien des franquistischen Regimes geprägt.

Auch Michel Matly verzeichnet einen relativen Stillstand in der Comic-Produktion über den Bürgerkrieg in den Jahren der Diktatur. Ergänzend zu Nonnenmacher betrifft dieser Stillstand, Matly zufolge, nicht nur Spanien und spanische Comic-Produktionen, sondern auch im Ausland entstehen kaum Comics zum Thema. Des Weiteren beschränkt sich das Schweigen über den Bürgerkrieg im Comic nicht nur auf ohnehin zensierte und unterdrückte kritische Stimmen, sondern gilt auch für die franquistische Seite. Erst der Tod Francos öffnet den Weg des Bürgerkriegs in das Medium.²⁸

In der Diktatur wird die Comic-Produktion nach der Zäsur, die der Bürgerkrieg mit sich brachte, zwar wieder aufgenommen, ist jedoch fast ausschließlich für Kinder und Jugendliche konzipiert und aufgrund der strengen Zensurmaßnahmen von der »voluntad adocrinadora de los vencedores«²⁹ abhängig. In dieser Zeit bestimmen Hefte wie *Flechas y Pelayas* das (eingeschränkte) Panorama der Comics. Sie resultieren aus dem »interés del aparato ideológico franquista en las posibilidades propagandísticas de estos medios, y especialmente las del tebeo como instrumento educativo.«³⁰

25 Nonnenmacher: op.cit., 177.

26 Cf. Ibid.

27 Cf. Ibid., 178.

28 Cf. Matly: op.cit.

29 Gubern: op.cit., s. p.

30 Miguel Ángel Peláez Navarrete: »El espacio en el tebeo y la literatura popular durante el franquismo«, in: Menczel, Gabriella/Scholz, Laszlo (Hg.): *El espacio en la narrativa moderna en lengua española*, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest 2003, 152-158, 152.

Im Gegensatz zur Entwicklung des Comics in Spanien, der bis in die ersten Jahren der *transición* seinem Etikett der ›Jugendliteratur‹ maßgeblich unterworfen bleibt, zeichnet sich in Frankreich in den sechziger Jahren bereits eine Neuausrichtung des Mediums hin zum ›Comic für Erwachsene‹ ab. Mit dieser Neuausrichtung geht auch ein Themenwechsel hin zu ›erwachseneren‹ Themen einher: »Un humor más ácido y que podía tener connotaciones políticas, una visión más crítica de la aventura, un erotismo más o menos explícito, un empeño de integrar la realidad social en la historieta.«³¹ Als dieser Wandel auch Spanien erreicht, zeigt er sich so stark, dass man fast von einem »boom del cómic adulto«³² sprechen kann. Die Thematisierung von Bürgerkrieg und Franquismus spielt im Rahmen der Untergattung des ›cómic adulto‹ in diesen Jahren des Booms allerdings keine große Rolle:

[E]ntre las nuevas historias que surgen durante el »boom del cómic adulto« haya pocas que tematicen el franquismo. Ello se debe probablemente al hecho de que la mayor corriente de ese nuevo cómic español no se basa en una estética realista, sino en lo que se podría llamarse una estética metaliteraria o meta-tebéstica.³³

In seinem bereits erwähnten Aufsatz nimmt Michel Matly eine Kategorisierung von 313 Comics vor, die nach 1976 publiziert wurden und den Bürgerkrieg und seine Implikationen thematisieren. Dabei verzeichnet er eine große Vielfalt an Werken, die scheinbar alle Möglichkeiten des Mediums ausnutzt:³⁴

Están representados la mayoría de los géneros habituales del cómic: el relato bélico, el histórico o novelado, el western, el fantástico, la biografía o el testimonio, la fábula con carga política, la obra pedagógica, el relato policiaco, de espionaje o de aventuras, cómico o satírico. Podemos señalar incluso un ejemplo de obra erótica [...].³⁵

Auch wenn Matly in seiner großflächigen Untersuchung im Korpus der Comics seit 1976 auch fantastische Comics ausmacht und außerdem eine – wenn auch marginale und verfremdete – Thematisierung des Bürgerkriegs durch amerikanische Superheldencomics aufzeigt, zeichnet sich gerade im Hinblick auf Phasen sozialer und politischer Bedeutsamkeit eine Tendenz zu realistischen Schreib- und Erzählweisen ab:

Así, sobre el tipo de tratamiento de la guerra encontramos que se asocia el modo histórico a los primeros años del corpus, en los años 70. Otras dos épocas se asoci-

31 Nonnenmacher: op.cit., 178.

32 Lladó zit. in: Ibid., 179.

33 Ibid.

34 Matly: op.cit., 102-103.

35 Ibid., 103.

an al modo imaginario, principio de los años 80 y los años 2000, mientras que el resto de las épocas están asociadas al **modo realista**, lo que nos hace pensar que los periodos 1981-85 y 2001-2005 deben ser épocas en las que relatar la guerra se vuelve más difícil por falta de una representación social coherente y asumida o más bien porque esta representación se encuentra en estado de gestación y mutación.³⁶

Im Zuge dieser Klassifizierung bleibt jedoch unscharf, welche Unterschiede die Kategorien »histórico«, »realista« und »imaginario« ausmachen und wie diese in den Werken formal, ästhetisch und narrativ zum Ausdruck kommen. Die Kategorie »histórico« erinnert an die »Geschichtscomics«, deren Bestimmung stark abhängig von festgelegten Parametern und der jeweiligen Perspektivierung ist.³⁷

Matly deutet jedoch Veränderungen im Umgang mit der Thematik voraus, die in engem Zusammenhang mit dem Generationenwechsel innerhalb der Autoren- und Leserschaft stehen. Er führt an, dass »un segundo ciclo de representación se termina actualmente y puede ser que haya que esperar una década para que surja otra, llevada por generaciones que no habrán conocido otra cosa que la democracia.«³⁸ Gleichzeitig verweist er aber darauf, dass die derzeitige »aparición del humor en el cómic sobre la guerra puede ser una señal premonitoria«.³⁹ Denn diese Art von Humor, die jetzt Einzug erhält, »rompe[n] con la distancia respetuosa adoptada hasta ahora para hablar de un tema tan grave como la Guerra Civil«.⁴⁰ Wie auch im Zuge der Darstellung des Holocaust in Spiegelmans *MAUS* sind es die Brüche mit den vorherrschenden Repräsentationsformen, die auch die Muster kultureller Ordnung in Frage stellen und von einer Neuorganisation der Wissensbestände und des Inventars des kollektiven Gedächtnisses zeugen.

In diesem Sinne lässt sich *1936-La batalla de Madrid*, wie auch die anderen in dieser Studie untersuchten Werke, als Vorbote und Anzeichen eines tieferliegenden gesellschaftlichen Wandels betrachten, der in der Fiktion festgefahrene Strukturen der Wissensorganisation über den Bürgerkrieg hinterfragen und aufbrechen kann. Der vorliegende Comic, der im Aufsatz von Matly keine Beachtung findet – höchstwahrscheinlich, weil er erst nach Einreichung des Artikels offiziell im Almuzara-Verlag erschienen ist –, evoziert gerade einen solchen deutlichen Bruch mit vorherrschenden Repräsentationsformen. Er teilt nicht nur den Humor, »quizás todavía demasiado chirriante«, ⁴¹ den Matly als einen ebensolchen Vorboten ansieht,

36 Gubern: op.cit., 120.

37 Cf. Matly: op.cit., 99-102.

38 Ibid., 124.

39 Ibid.

40 Gubern: op.cit., 125.

41 Matly: op.cit., 125.

sondern entwirft eine eigene Sicht auf den Bürgerkrieg, indem er auf ein klassisches Comic-Genre, die Superheldencomics, zurückgreift. Im Gegensatz zu den wenigen, größtenteils amerikanischen Superheldencomics, die den Bürgerkrieg in irgendeiner Form (meist marginal) thematisieren, wie z.B. *Wolverine*, und sich dabei »en una visión norteamericana de las guerras ›de los otros‹, basada en el modelo de la resistencia francesa que los cómics norteamericanos aplicaron incluso al Ejército rojo durante la Segunda Guerra Mundial«⁴² einschreiben, entwirft 1936-*La batalla de Madrid* eine spanische Superheldenversion. Der Comic verankert sich im spezifisch kulturellen und nationalen Kontext, wie das Lokaladverb ›aquí‹ im Vorwort deutlich macht: »[...] contando cosas de aquí en lugares comunes de aquí«.⁴³

Auch wenn viele spanische Comiczeichner Teil der großen Superhelden-Imperien Marvel und DC sind, haben die wenigen originär spanischen Superhelden einen deutlich niedrigeren Stellen- und Marktwert im In- und Ausland als ihre amerikanischen Pendanten. Zur Zeit der Geburtsstunde und der späten Hochphase der Superhelden in Amerika der 1930er beziehungsweise der 1950er Jahre verweigert sich der spanische (Comic-)Buchmarkt fast gänzlich dem amerikanischen Einfluss, was sich auf die Superhelden-Erzählungen auswirkt:

[A]unque la historieta heroica española encuentre su raíz en la americana, el mercado nacional no será invadido por sus superhéroes hasta muchos años después, [...] y por ello, dada las circunstancias históricas, la historieta española adquiere características muy peculiares.⁴⁴

Die Werke, die in diesem spezifischen historischen und kulturellen Kontext entstehen, stehen von Beginn an in einer parodistischen Tradition, wie die bekanntesten Vertreter *Superlópez*, *El guerrero del antifaz* oder auch *El Capitán Trueno* nahelegen.⁴⁵ Dabei ist jedoch entscheidend, dass es unter franquistischer Herrschaft in der Populärliteratur insgesamt verpönt war, Handlungen mit konfliktivem Charakter auf spanischem Territorium spielen zu lassen. »Las pocas excepciones se dan en el tebeo, y sólo en contextos históricos que sirven para ensalzar la bravura y el fervor cristiano de los españoles [...]«.⁴⁶ Was für die amerikanischen Superhelden vor allem im ›Silver Age‹ und später im ›Dunklen Zeitalter‹ unabdingbar ist, scheint in Spanien erst in jüngerer Zeit umsetzbar, so z.B. in der dreiteiligen Superheldenserie *Ibéroes* von Iñigo Aguirre (2009, 2012, 2015), die die gegenwärtige spanische

42 Ibid., 106.

43 Vorwort von El Torres in: Rafael Jiménez/José Antonio Sollero: *1936-La batalla de Madrid*, Verkami (Crowdfunding) 2014, s. p.

44 Peláez Navarrete: op.cit., 153.

45 Cf. Jorge González Del Pozo: »Ibéroes: Racismo y crítica social en la apropiación españolizada de la estética del superhéroe estadounidense«, in: *Romance Studies* 1 (2014), 40-56, 41.

46 Peláez Navarrete: op.cit., 155.

Gesellschaft und ihre sozialen und politischen Konflikte zum Ausgangs- und Streitpunkt hat.

Dass es nur diese wenigen Ausnahmen gibt, zu denen auch der im Folgenden analysierte Comic zählt, ist bezeichnend für eine grundsätzliche Ablehnung gegen »historias de superhéroes que cuenten cosas de aquí [...]«.«⁴⁷ 1936-*La batalla de Madrid* potenziert dieses vermeintliche Vergehen gegen die Darstellungskonvention, indem der Comic nicht nur eine Superheldengeschichte auf spanischem Boden ansiedelt, sondern den »toro sagrado« der spanischen Erinnerungskultur dieser Aufmerksamkeitslogik des modernen Populären unterwirft. Eine derartige Überschreitung von Genrepraxis und kultureller Normierung positioniert den hier betrachteten Comic als ›Störgeräusch‹ oder ›Rauschen‹ in einer ästhetischen und diskursiven Praxis, die die Debatte um die *recuperación de la memoria histórica* flankiert.

3.2.1936-*La batalla de Madrid* (2014) als ›Schlacht‹ gegen die Sakralisierung der Erinnerung

1936-*La batalla de Madrid* ist ein Comic aus dem Jahr 2014, der zunächst über ein Crowdfunding-Projekt⁴⁸ realisiert wurde und erst später im Almuzara-Verlag erschienen ist. Autor und Zeichner sind Comic-Liebhaber und für den Autor Rafael Jiménez ist 1936-*La batalla de Madrid* die erste professionelle Arbeit: »Se define ante todo como lector pero siempre quiso convertirse en guionista.«⁴⁹

Der Comic verhandelt mit der Schlacht um Madrid im November 1936, die besser als »La defensa de Madrid« bekannt ist, eine wichtige Episode des Spanischen Bürgerkriegs und ein für die Erinnerungskultur zentrales Ereignis. Die Bedeutung des Ereignisses kommt in den zitierten Erinnerungsorten und -figuren zum Ausdruck, die sowohl über den Bilddiskurs als auch sprachlich evoziert werden. Eingebettet und überformt von der genrespezifischen Ästhetik des Comics werden sie in andere Kontexte gestellt, die in der Lage sind, bestehende Diskurse und tradierte Mythen zu hinterfragen und so das Wissen über das historische Ereignis umzustrukturieren.

Die Paratexte, die den Comic 1936-*La batalla de Madrid* begleiten – Pro- und Epilog, Titel und Cover, die Liste der Gönner und die Danksagungen (die in der Verlagsausgabe nicht mehr abgedruckt sind) sowie andere werkexterne Epitexte (wie

47 Vorwort von El Torres in: Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit.

48 Als *Crowdfunding* bezeichnet man eine Art der Finanzierung, an der sich eine Vielzahl von Personen (meist über das Internet) als Kapitalgeber beteiligen. Die Beteiligung geschieht entweder als Darlehen oder ›stille Beteiligung‹.

49 Rafael Jiménez/José Antonio Sollero: 1936-*La batalla de Madrid*, Almuzara, Córdoba 2014, Klappentext.

die Präsentation des Comics, die auf *YouTube* verfügbar ist), zeugen einerseits von der Genrekenntnis und andererseits von einer besonderen Um- beziehungsweise Weitsicht im Hinblick auf die verhandelte Thematik. Das Interesse der Autoren an und die Umgangsweise mit der Vergangenheit des eigenen Landes spielen eine übergeordnete Rolle und haben eine ethisch-moralische Dimension, die in den Paratexten zum Ausdruck kommt und die Lektüre beeinflusst.

Die Danksagungen in der ursprünglichen Verkami-Version⁵⁰ verweisen auf dieses Interesse und auch auf die zentrale Bedeutung, die die Autoren der Beschäftigung mit der Vergangenheit zuweisen. Jiménez dankt seiner Tochter – »que es mi futuro. Un futuro que no debe olvidar su pasado. Debemos mirar hacia delante sin olvidar nuestro pasado«⁵¹ – wodurch die Danksagung eine persönliche Handlungsethik erhält, an die ein Appell angeschlossen ist. Sie verweist auf den Charakter des vorliegenden Comics, der aus einer intrinsischen Motivation heraus entstanden zu sein scheint und in der Hinwendung zur Vergangenheit eine Pflicht und Verantwortung (»debemos«) gegenüber der Zukunft sieht.

José Antonio Sollero, der Zeichner, bedankt sich neben seinen Eltern und allen Gönnern bei »Rafa« »por hacerme amar el comic y embarcarnos en esta locura.«⁵² Das Wissen um den originären Entstehungshintergrund (Crowdfunding), durch den eine rein kommerzielle Absicht in den Hintergrund rückt, und die persönlichen Widmungen der Autoren prägen die Sicht auf das vorliegende Werk. Als *locura* bezeichnet werden auch etwaige Risiken unterschiedlicher Art in den Blick gerückt. Zunächst das materielle Risiko, das die beiden durch ihre Investition in das Projekt eingehen; auch wenn es durch das Crowdfunding reduziert wird, bringt es andere Verbindlichkeiten den Gönnern gegenüber mit sich. Jenen Gönnern ist die letzte Seite des Comics gewidmet, die eine Liste aller Kapitalgeber enthält. Sie ist ein Verweis darauf, dass es ein reges Interesse an einem derartigen Comic zu geben scheint. Bestärkt wird diese Annahme auch dadurch, dass ein Verlag, Almuzara, letztlich Interesse gezeigt und das Werk – wenn auch mit wenigen, aber signifikanten Veränderungen – publiziert hat. Aufgrund des Erfolgs von *1936-La batalla de Madrid* haben die Autoren 2017 eine Fortsetzung kreiert, die erneut als Crowdfunding-Projekt angelegt wurde: *1937-Objetivo Madrid*.⁵³ Darin legen Jiménez und Sollero das Universum von *1936-La batalla de Madrid* zugrunde,

50 Im Folgenden beziehen sich alle Erläuterungen auf die Verkami-Version. Abweichungen werden gekennzeichnet: Jiménez/Sollero: *1936 (Verkami)*, loc.cit.

51 Ibid., 2.

52 Ibid.

53 Der Comic ist, da er zeitlich versetzt zur Entstehung der Dissertation erschienen ist, nicht mehr Teil des Korpus. Als Fortsetzung, die den Erfolg des Novums *1936-La batalla de Madrid* und damit den Bedarf an derartigen Auseinandersetzungen mit dem Bürgerkriegsthema bestätigt, bekräftigt *1937-Objetivo Madrid* die am Vorgänger entwickelten Thesen.

[...] para relatar las batallas de la zona centro que tuvieron como objetivo aislar Madrid y su posterior toma por el ejército sublevado. **Jarama, Guadalajara y Brunete** tres de las batallas más importantes de nuestra **Guerra Civil** y que decidieron su resultado final.⁵⁴

Die Beobachtung, dass eine Vielzahl der Namen auf der Gönnerliste von *1936-La batalla de Madrid* eindeutig als Pseudonym zu identifizieren ist und damit die Personen willentlich in der Anonymität verbleiben, wirft die Frage nach Gründen für eine solche Entscheidung auf. Antworten liegen möglicherweise in der allgemein gängigen Praxis der Anonymität des Internets, dem Status der *historieta* in der Gesellschaft oder in einer gewissen Vorsicht, die sich grundsätzlich im Umgang mit der Thematik von Bürgerkrieg und Diktatur eingestellt hat. Denkbar ist auch, basierend auf den grundlegenden Reflexionen dieser Arbeit, dass nicht das Medium selbst ein Problem darstellt, sondern die Art der Verhandlung der Thematik, wie sie im vorliegenden Comic stattfindet. Etablierte Normen und Konventionen im Umgang mit diesem zentralen Ereignis der spanischen Erinnerungskultur werden in Frage gestellt und bringen damit eine Irritation und Provokation kultureller Ordnungsmuster mit sich.

Diese Reflexion über den soziokulturellen Status des Werks und mögliche Reaktionen darauf verweisen neben dem materiellen Risiko auf ein ideelles, das sich aus ebendieser Kombination von gewählter Thematik und Darstellungsart ergibt. Die ›Freiheit der Kunst‹, die es erlaubt, Geschichtswissen, in diesem Fall die Geschehnisse der Schlacht von Madrid 1936, vermeintlich ohne Zwänge zu fiktionalisieren und so neue Kommunikationszusammenhänge und -kontexte zu konstruieren, stößt in diesem Fall auf Hindernisse. Sie charakterisieren sich durch die Diskussion um darstellerische Konventionen und eine ›angemessene‹ Verhandlung des Bürgerkriegs in fiktionalen Erzählmedien.

Das Bewusstsein auf Seiten der Autoren darüber, dass solche Debatten existieren und Einfluss auf die Produktionsbedingungen haben, kommt auf der ersten Seite des Comics in einer Art »Fiktionalitätserklärung«⁵⁵ zum Ausdruck: »[T]odos los personajes, sucesos más allá de los que son claramente de dominio público, son ficticios y cualquier parecido con la realidad es una pura coincidencia.«⁵⁶ Die Frage, wofür ein explizit als ›fantastisch‹ markiertes Werk einen derartigen Paratext braucht, hängt mit der anhaltenden soziopolitischen Brisanz der verhandelten Thematik und den daher etablierten Darstellungsformen zusammen. Ein Hauch von Ironie schwingt hierbei jedoch mit und führt derartigen Kontrollinstanzen vor.

54 Rafael Jiménez: »1937-Objetivo Madrid«, in: *Verkami*, URL: <https://www.verkami.com/projects/16405-1937-objetivo-madrid>, s. p., letzter Zugriff: 27.03.2019.

55 Silke Lahn/Jan Christoph Meister: *Einführung in die Erzähltextanalyse*, Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 46.

56 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit.

Das Cover des Bandes verweist unmissverständlich auf das Superheldengenerale, indem es mit dem Titelhelden Saeta und der Ausgestaltung des Hintergrunds das Wissen um die erzählerischen Konventionen des Genres aktiviert, womit sowohl Klassiker als auch die unterschiedlichen und variantenreichen Spielformen des Genres aufgerufen werden. Im Zusammenspiel mit dem Titel *1936-La batalla de Madrid*, der mit Jahr und Namen der Schlacht einen historischen Referenzpunkt festlegt und das dazugehörige bedeutsame Ereignis mit all seinen erinnerungskulturellen Implikationen zitiert, wird das Spiel um Fakt und Fiktion eröffnet. Der Epilog, der in kurzen Abschnitten, gespickt mit populärem Wissen um die Schlacht von Madrid, den Comic und seine Handlung erklärt, erweitert den Text-Kommentar der Paratexte um eine pseudo-historiografische Dimension. Indem jedoch unter anderem die Legenden, die sich um den Tod von Durruti ranken, im gleichen Atemzug mit historischen Fakten bemüht werden und die Autoren angeben, ihre »propia versión« dieser Legende entworfen zu haben,⁵⁷ verwirft der Comic seine vermeintliche Bindung an historische Fakten und kommentiert seine Strategie der bewussten Fiktionalisierung. Interessant erscheint hierbei, dass jenes Ereignis aufgrund seiner unklaren und unvollständigen Faktenlage multiple Versionen zulässt und die hier bewusst fiktionale Version des Todes Durrutis »a manos de unos soldados nacionales que se han infiltrado tras las filas republicanas«⁵⁸ nicht mehr und nicht weniger (un-)wahrscheinlich ist, als diejenige, die als offiziell gilt. Entgegen der Theorie des Unfallstods beziehungsweise des »friendly fire« hat die hier propagierte Version einen heroischen Charakter, denn Durruti darf einen »Heldentod« sterben.

Das Spiel mit solchen Mythen durchzieht den gesamten Comic. Die Erklärungen, die der Epilog gibt, dienen ähnlich dem Vorwort als Leserführung und reduzieren in gewissem Maß die Vieldeutigkeit der Panels, indem sie einen ironischen Bezug zum historiografischen Diskurs herstellen: »Tal y como se documenta en 1936-La Batalla de Madrid.«⁵⁹ Durch dieses Spiel um unterschiedliche Grade der Fiktionalisierung lenkt der Comic die Aufmerksamkeit darauf, dass die erinnerten Ereignisse immer schon vermittelt sind. Im Kontext der Erinnerung an den Spanischen Bürgerkrieg ist aufgrund der unterschiedlichen Etappen – Bürgerkrieg, Diktatur und *transición* – eine Überformung durch die jeweiligen ideologischen Diskurse und die damit verbundenen »tradiciones inventadas«⁶⁰ mitzudenken.

Inwiefern die Konstellation von spezifisch historischem Kontext und der ästhetischen Ausgestaltung im Stil der amerikanischen Superheldencomics eine lo-

57 Cf. Epilog in: Ibid.

58 Ibid.

59 Ibid., eigene Hervorhebung.

60 Hobsbawn zit. in: José F. Colmeiro: *Memoria histórica e identidad cultural*, Anthropos Editorial, Barcelona 2005, 17.

cura darstellt und damit ein ideelles Risiko birgt, thematisiert El Torres⁶¹ in seinem Vorwort mit dem bezeichnenden Titel »Este es un tebeo de valientes«. Ähnlich wie Christian Schneider, der von »selbsternannten Erinnerungswächtern« spricht, die unter anderem die »moralische Intransigenz« beklagen würden, die mit dem Aussterben von Zeitzeugen einhergehe,⁶² verweist El Torres auf die Gefahr der Sakralisierung des historischen Ereignisses, die sich im Zuge der Diskurskontrollen ausbilden kann. Durch Wiederholung und Valorisierung bestehender Muster und Diskursformen, die vorherrschende Mythen und Tabus reproduzieren oder neue Tabus in Bezug auf die Art und Weise des Sprechens über das Ereignis etablieren können, läuft der Gegenstand Gefahr, fortwährend mythisiert zu werden.⁶³ El Torres bezeichnet den Bürgerkrieg dementsprechend als »toro sagrado« der spanischen Erinnerungskultur,⁶⁴ dem man sich ohne Angst vor Sanktionen nur im Rahmen akzeptierter Verhandlungsformen nähern kann.

Als Schwelle zum Text liefert das Vorwort einen entscheidenden Kommentar zum Werk und macht den Leser zum Komplizen des Regelbruchs, der offensichtlich durch die ästhetische Gestaltung vollzogen wird. Im Zuge dieser Überlegungen ist es bereits das gewählte Medium, ein Comic, das El Torres zufolge gewissen Mut erfordert, denn »[c]rear un tebeo hoy día es [en España] un acto de amor por el medio [...]«. ⁶⁵ Der Status der *historieta* steht dem von Literatur und Film trotz der langen Tradition, die das Medium in Spanien hat, deutlich nach. Die Akzeptanz für Themen wie die eigene Vergangenheit sowie die ernsthafte Beachtung möglicher Potenziale einer solchen Annäherung sind nur in spezifischem Rahmen gegeben. So verweist Viviane Alary darauf, dass es zwar eine Vielzahl an Forschung zur *historieta* gibt, das Bewusstsein dafür im akademischen Betrieb jedoch aufgrund mangelnden Zugangs und fehlender Systematisierung gering ist. So verbleibt der durchaus produktive akademische Diskurs über die »neunte Kunst« ohne größere Reperkussion und mindert den Stellenwert des gesamten Mediums.⁶⁶

Die Wahl des Genres hat für El Torres entscheidenden Einfluss auf die Wahrnehmung und Akzeptanz des Werks: »En el entorno editorial español sigue estando muy presente el prejuicio contra las historias de superhéroes que cuentan cosas de

61 Mit bürgerlichem Namen Juan Antonio Torres (1972, Málaga); er ist der Gründer der Malaka Studios, die sich der Förderung von Comics und Illustrationen nationaler Autoren verschrieben haben. El Torres gilt als »internationaler Comic-Allrounder, der sowohl als Autor wie als Redakteur in der Welt der gezeichneten Bildergeschichten tätig ist.« (Christian Endres: »GAUDIS GESPENST – Ein blutiger Barcelona-Krimi«, in: *Comic – das Infoportal*, URL: <http://www.comic.de/2016/03/gaudis-gespenst-ein-blutiger-barcelona-krimi/>, letzter Zugriff: 25.06.2019.)

62 Cf. Schneider: op.cit., 28.

63 Andrew Weinstein skizziert eine ähnliche Entwicklung für den Umgang mit dem Holocaust und dessen Erinnerung; cf. Weinstein: op.cit., 77.

64 Cf. Vorwort von El Torres in: Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit.

65 Ibid.

66 Cf. Alary: op.cit., 17.

aquí [...]».⁶⁷ Im Fall der Superhelden – im Comic allgemeiner und umfassender als *metahumanos* bezeichnet – ergibt sich die Problematik folglich zuallererst aus dem Figurenrepertoire. Die Helden der Populärkultur erzeugen einen fiktionalen Diskurs, der seine Fiktionalität offen zur Schau stellt und »jenseits von Authentizität« explizit mit realistischen Schreib- und Erzählweisen bricht. Des Weiteren ergibt sich die Problematik aus der Tatsache, dass »cosas de aquí« und in diesem Fall erinnerungskulturell bedeutende Elemente durch die fiktionalen Elemente »kontaminiert« werden. Diese Form der Transgression, die im Text selbst dadurch verankert ist, dass historisch-faktische und fantastisch-fiktionale Elemente miteinander verwoben sind, spiegelt die Überschreitung darstellerischer Konventionen und Praktiken im soziokulturellen Diskurs:

[L]os autores han decidido de ubicarlo aquí, en España, contando cosas de aquí en lugares comunes de aquí. Eso es lo que hace a este tebeo absolutamente delicioso. Y eso es lo que hace a este tebeo absolutamente peligroso porque el toro sagrado sigue siendo usado por mucha gente que se sienta en según que despacho, y sigue muy presente en la vida de muchos obcecados que solo aceptan que se hable del toro según las formas y ritos apropiados que se adhieran a su visión. No mancillarás la memoria de Franco, no mencionarás a Durruti en vano. [...]. Todos quieren salvaguardar al toro sagrado.⁶⁸

Die Ambivalenz, die den vorliegenden Comics auf mehreren Ebenen auszeichnet, wird an dieser Stelle klar herausgestellt. Einerseits ist er »delicioso«, denn er bemüht sich darum, Identifikationspotenzial für den Leser zu schaffen, indem er zum einen das historische Geschehen in einen lokalen Kontext einbettet und zum anderen mithilfe der Charaktere und der Gestaltung versucht, die Lektüre in »sana diversión«⁶⁹ zu verwandeln. Andererseits ist er »peligroso«, indem er sich vom Anspruch einer dokumentarisch-authentischen Rhetorik entfernt, um nunmehr in erster Linie der Aufmerksamkeitslogik und der Unterhaltungsfunktion populärkultureller Medienformate zu folgen und diese zu bedienen.

Somit steht die Lust am »Fingieren« (Iser) im Vordergrund, genauer gesagt, die Lust am Fabulieren, die nur dann zu Tage treten kann, wenn die Geschichte als solche akzeptiert wird: »[E]n el momento que aceptamos lo que ha sido nuestra Historia, podemos fabular sobre ella.«⁷⁰ Das Fabulieren ermöglicht es, »jenseits von Authentizität« und damit fernab einer realitätsgetreuen, an die Historiografie angelehnten Darstellung Räume der Immersion und Projektionsflächen für emotionsbedingte (Gefühls-)Strukturen und Erfahrungswelten zu schaffen. Für El Torres

67 Vorwort von El Torres in: Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit.

68 Ibid.

69 Ibid.

70 Ibid.

ist »[e]sa capacidad de contar historias sobre la Historia [...] lo que hace a una sociedad madura.«⁷¹ Der Prozess des Reifens, der mit dem Wunsch nach einer Um- oder Neuorientierung verbunden ist und an den Grenzen kultureller Konventionen stattfindet, zeigt sich in 1936-*La batalla de Madrid* auf mehreren Ebenen und keineswegs frei von Ambivalenzen.

3.2. Die ästhetische Gestaltung als Projektionsfläche für die sinnliche Anschauung der Bürgerkriegserfahrung

Im Rahmen des Fabulierens spielen bei der Betrachtung von 1936-*La batalla de Madrid* neben der Auswahl des historischen Stoffs vor allem seine mediale und ästhetische Gestaltung eine große Rolle. 1936-*La batalla de Madrid* erscheint bereits auf den ersten Blick »laut und bunt« (siehe seine »designte Materialität«, vor allem das Cover), was ihn in eine Linie mit Werken wie *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia, 2010) oder den Spanienfilmen von Guillermo del Toro stellt. Das populärkulturelle Design kommt besonders im Rückgriff auf den Bilddiskurs amerikanischer Superheldencomics von Marvel und DC zum Ausdruck, wodurch der Fokus zugleich auf die »Action« gelegt wird. In 1936-*La batalla de Madrid* werden prototypische Konzepte und populäre Versatzstücke des Genres und seines Figurenrepertoires in die eigene Machart des Comics integriert. So werden beispielsweise Figurenzitate historischer Persönlichkeiten im Sinne dieser Ästhetik verfremdet. Daraus entsteht eine große Diversität an Figuren, die zum Teil zwar prototypisch angelegt sind, immer jedoch im Dienst des Spiels um Fakt und Fiktion stehen und so selbst zur Projektionsfläche der Konstruktion und Dekonstruktion erinnerungskultureller Elemente und Mythen werden (vgl. Unterkapitel II.3/3.2.3). Darauf macht auch der Klappentext selbst aufmerksam: »La historia de la Guerra Civil se reinterpreta con la participación de seres superpoderosos, magos, mutantes y otros seres mitológicos. Todos ellos juegan su papel en nuestra historia.«⁷²

Mit Blick auf die übergreifende ästhetische Komposition des Werks lässt sich die Annahme formulieren, dass eine solche Konzeption eine Spannung zwischen Distanzierung und Emotionalisierung erzeugt, innerhalb derer die historischen Elemente und die zitierten Diskurse verhandelt werden. Distanzierung entsteht dabei einerseits durch den Bilddiskurs, der in seiner grafischen Reduktion (starke Cartoonhaftigkeit) einen antirealistischen Kern beinhaltet und beispielsweise hinsichtlich der Figuren Tendenzen der Entmenschlichung forciert, die im Zusammenspiel mit dem verhandelten Thema eine irritierende Perspektive eröffnen können. Gleichzeitig entsteht eine Form der Emotionalisierung, maßgeblich erzeugt

71 Ibid.

72 Jiménez/Sollero: 1936 (*Almuzara*), loc.cit., Klappentext.

durch diverse Identifikationsangebote, sei es durch Rückgriff auf bekannte populäre Schemata und Strukturen des Superheldengenres oder aufgrund der zahlreichen Zitate im kollektiven Gedächtnis verankerter Motive und Versatzstücke. Auch auf der verbalen und textuellen Ebene wird die Spannung von Distanzierung und Emotionalisierung getragen. Eine Art Gegendiskurs zum visuell Dargestellten entsteht, indem das Gezeigte auf unterschiedliche Arten konterkariert wird.

Betrachtet man die für den Comic spezifischen Strukturmerkmale, so lässt sich hinsichtlich der Panel- und Stripstruktur feststellen, dass diese im vorliegenden Comic kaum Regelmäßigkeiten aufweist und in vielfältigen Formaten zum Einsatz kommt. Panels greifen ineinander, Zeichnungen gehen über Panelränder hinaus – entweder in den Rinnstein oder sie ragen in das nächste Panel hinein. Die Panelrahmen orientieren sich an der im Bild jeweils fokussierten Szene, sind teilweise geschlossen, teilweise offen, mal mehr und mal weniger durch Linien, Farben und Form sichtbar gemacht. Ein häufig auftretendes Phänomen ist das Panel im Panel, das Zusatzinformationen oder Detailansichten liefert, um eine bessere Orientierung in der stark visuell geprägten Ästhetik zu schaffen. Demzufolge lässt sich in den Panels ein dominanter Bilddiskurs wahrnehmen. Das gewählte Format und die Farbgebung machen den Comic unruhig und sorgen dafür, dass die Erzählung hinter der visuellen Ausgestaltung zurücktritt und durch diese dominiert wird. Diese Form sinnlicher Anschauung durch visuelle Dominanz wird durch die Montage der Einzelpanels bestärkt. Sie entwirft eine temporale Struktur, die dem Rezipienten eine schnelle Abfolge der Bilder suggeriert. Es kommen überwiegend große, nahe und halbnaher Einstellungsgrößen zum Einsatz und die Sequenzen setzen sich vor allem in den Kampfszenen aus vielen Einzelbildern zusammen, die bei geringer Variation die gleiche Szene erzählen.

Insgesamt legt die narrative Strukturierung des Comics damit einen Fokus auf die Handlungsabfolgen und auf die handelnden Figuren, was typisch für ›Action-Comics ist, denen auch das Superheldengenre zuzurechnen ist. So folgen die einzelnen Sequenzen zwar grundsätzlich einer zeitlichen Logik, die die Narration der Geschichte erlaubt, innerhalb der Sequenzen und auch innerhalb der Einzelpanels wird die temporale Abfolge jedoch zugunsten der Gleichzeitigkeit des Bilddiskurses aufgehoben, wodurch der Prozess der Dechiffrierung verlangsamt wird und eine regelrechte Flut an Informationen entsteht. Ein Zurechtfinden innerhalb der Sequenzen wird durch diesen opulenten Bilddiskurs erschwert. Einerseits werden so das Chaos des Krieges und die damit verbundenen Emotionen simuliert. Andererseits wird die im Vorwort angeklungene Handlungsethik auf der Bildebene ausgedrückt.

Im Zuge der chaotisch inszenierten Kampfhandlungen haben ikonographische *Splatter-* und *Gore-*Elemente einen festen Platz. Die Gewaltdarstellung wird durch die bildliche Darstellung von Blut, offenen Wunden, abgerissenen Gliedmaßen und anderweitig mutilierten Körpern expliziert. Diese tragen zur Gestaltwerdung der

Erfahrungen von Trauma und Gewalt bei, denen die Erinnerung an das historische Ereignis unterworfen ist.

Der Hintergrund der Panels beziehungsweise die Schauplätze sind meist nur skizzen- oder schemenhaft dargestellt, was die Handlung(en) und die handelnden Figuren noch zusätzlich extrapoliert. Handelt es sich jedoch um zentrale Orte der Erzählung, werden diese mit größerer Detaildichte ausgestattet und in den jeweiligen Panels präsentiert. In fast allen Fällen, in denen der Ort der Handlung auf der Bildebene expliziert wird, handelt es sich um einen Ort, der in irgendeiner Form erinnerungskulturell mit Bedeutung aufgeladen ist, wie z.B. *La pasarela de la muerte*. Das jeweilige Zitat dieses Ortes im Comic evoziert demnach die mit dem Ort verbundenen Diskurse. Im folgenden Unterkapitel werden diese Erinnerungsorte und andere Erinnerungsfiguren, die im Werk zitiert und in den spezifischen Bilddiskurs eingebunden werden, genauer betrachtet.

Der integrierte Text nimmt quantitativ eine untergeordnete Stelle ein, ist jedoch für die Gesamtkomposition von 1936-*La batalla de Madrid* sehr relevant. Text tritt in den Panels ausschließlich in Form von verschriftlichtem gesprochenem Wort auf, Onomatopoesie ist an keiner Stelle zu finden. Sprachträger sind vor allem Sprechblasen, Inserts oder auch Spruchbänder, die hinsichtlich des *Letterings* unterschiedlich ausgestaltet sind und verschiedene Funktionen erfüllen. Eine besondere Funktion haben die eingebundenen fiktiven Zeitungsartikel, die zwischen »Yugo« und »Rojo« alternierend die innerfiktionalen Geschehnisse zusammenfassen und kommentieren. Durch ihre Titel können sie sofort dem jeweiligen ideologischen Lager zugeordnet werden. Sie enthalten immer auch ein intratextuelles Bildzitat, das einen visuellen Bezug zu den kommentierten Geschehnissen herstellt. In ihrer Gestaltung und Wortwahl imitieren sie propagandistische Diskurse der zeitgenössischen Presse.

Insgesamt ist zu beobachten, dass der Text an vielen Stellen den Bilddiskurs konterkariert, wie im Folgenden an den entsprechenden Stellen noch genauer kommentiert wird. Eine Erzählinstanz, die durch das Geschehen leitet, es kontextualisiert oder vermehrt Hintergrundwissen bereitstellt, ist nicht gegeben. An wenigen, dafür aber prägnanten Stellen schaltet sich eine Art Reflexionsstimme ein, deren Anmerkungen jeweils in einer Sprechblase ohne Dorn präsentiert werden. Sie erinnert in gewisser Weise an eine Erzählstimme mit Nullfokalisierung, da sie wie beispielsweise im Kommentar am Ende des Comics – »El destino de Madrid no se va a jugar en sus calles, sino aquí«⁷³ – oder auch in der Sequenz über Topo, die »Geheimwaffe« von General Miaja, eine Weitsicht und ein Wissen, das dem der handelnden Figuren überlegen ist, zum Ausdruck bringt: »Pero aún el viejo Miaja se guarda un as en la manga, aún nos queda un conejo en el sombre-

73 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit., Panel 222.

ro«. ⁷⁴ In diesem Kommentar positioniert sich die Erzählstimme zudem eindeutig auf Seiten der Republik und lässt sich als ›Alter Ego‹ der Autoren verstehen, denn die Analyse des Comics zeigt, dass die gesamte Beobachtungsperspektive, aus der die Schlacht um Madrid porträtiert wird, aus einem demokratisch und humanistischen Verständnis von Individuum und Gesellschaft resultiert. Der Comic schreibt sich damit in die Narrative zur *recuperación de la memoria histórica* ein, ohne dabei jedoch die Tendenzen zur Heroisierung und Mythisierung, wie sie in anderen zeitgenössischen Werken tendenziell zu beobachten sind, unreflektiert zu bejahen.

Die humoristische Gestaltung setzt größtenteils auf Sarkasmus, schwarzen Humor und sogenannten Galgenhumor und nutzt damit – ähnlich der Groteske – einen positiv besetzten Wert der spanischen Kulturgeschichte. Der schwarze Humor und der Galgenhumor, die im Medium Comic häufig zu finden sind, stellen eine besonders makabre Version des Humors dar, beziehen sich auf tragische Situationen und widersetzen sich den Geboten des komischen Sprechens über Tod und Gewalt.

Der ästhetischen Gesamtkomposition zufolge geht es dem Werk weniger darum, eine in sich konsistente, geschlossene und ›geglättete‹ Bürgerkriegsfiktion zu erzeugen. *1936-La batalla de Madrid* potenziert vielmehr das dem Medium Comic genuin eingeschriebene Moment, eine »Form der sinnlichen Anschauung« zu sein, die sich jeglicher »unmittelbare[r] sinnliche[r] Gewissheit« entzieht. ⁷⁵

3.2. Verfremdete Erinnerungsorte und -figuren als kritische Reflexion der konfliktbehafteten Erinnerungsdiskurse

Der Comic *1936-La batalla de Madrid* lebt von intertextuellen und intermedialen Bezügen sowie von Referenzen auf das thematisierte historische Ereignis, die in Form von Versatzstücken aus dem kollektiven Gedächtnis in die spezifische Ästhetik des Comics eingeflochten werden.

Der Comic verortet seine Handlung hauptsächlich an den Tagen des 18. und 19. Novembers 1936, an denen der größte Teil der Schlacht um die Stadt Madrid – »la batalla de la ciudad universitaria« – stattfand. ›La batalla de Madrid‹ ist zu einem der bedeutendsten Erinnerungsorte des Bürgerkriegs und zu einem erinnerungskulturellen Kristallisationspunkt geworden. Als historisches Ereignis zentral für den Verlauf und den Ausgang des Kriegs dient der gewählte Schauplatz im Comic als idealer Ort zur Darstellung der Auseinandersetzung der beiden Lager und der damit verbundenen ideologischen Haltungen. Mit dem Beinamen ›La Defensa de Madrid‹ versehen steht diese Episode des Bürgerkriegs für den (wenn auch nur

⁷⁴ Ibid., Panel 127.

⁷⁵ Cf. Huck: op.cit., 8.

vorübergehenden) Widerstand, den die republikanischen Militärs mit Unterstützung der Stadtbevölkerung sowie der Internationalen Brigaden leisten konnten. In der Erinnerungskultur steht diese Schlacht für die Verteidigung der republikanischen Ziele und Ideale. Im Zuge der Resemantisierung im historischen Gedächtnis ist die Schlacht um Madrid mythisch überformt und in einem heroischen Diskurs zur antifaschistischen Bastion stilisiert worden. Ähnlich des Alcázar de Toledo als franquistischem Erinnerungsort *par excellence* werden die Ereignisse der Schlacht um Madrid von ihrem historischen Substrat abgelöst und stehen stellvertretend für übergeordnete ideologisch überformte Wertvorstellungen. 1936-*La batalla de Madrid* nutzt diesen zentralen Erinnerungsort mit all seinen Bedeutungen und Aufladungen als Schauplatz des Aufeinandertreffens des genrespezifischen Kampfs zweier konträrer Gruppen. Er eignet sich zur Kontrastierung der unterschiedlichen ideologischen Diskurse, die mittels Symboliken, Mythen und Erinnerungsfiguren aufgerufen werden.

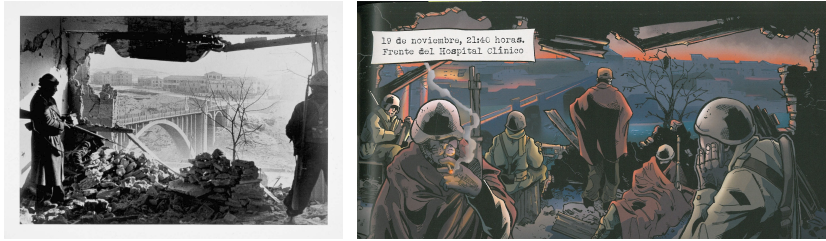
Im Zuge der Ausgestaltung des Schauplatzes wird historische Referenzialität hergestellt, indem der Comic zentrale Bezugspunkte und Aspekte der Schlacht sowohl visuell als auch verbal darstellt. Unter anderem werden Orte wie die *Posición Jaca*, *el Puente de los Franceses*, *la Pasarela de la muerte* oder die Schlachtfelder der *Ciudad universitaria* und des *Hospital Clínico* repräsentiert. Der Comic zitiert an vielen Stellen Bildmaterial, das sich an bekannten Fotografien orientiert, die über die Zeit eine »Ikonografie des Bürgerkriegs«⁷⁶ herausgebildet haben, welche die visuelle Wahrnehmung des Krieges nachhaltig geprägt hat. Das dokumentarische Bildmaterial, das auf Wiedererkennung ausgelegt ist, wird durch die spezifische Ästhetik von 1936-*La batalla de Madrid* überformt. So wird einerseits eine visuelle Verbindung zu den konkreten historischen Schauplätzen, wie beispielsweise zum Schlachtfeld der *ciudad universitaria*, hergestellt. Andererseits geht mit der Überformung durch den Bilddiskurs des Comics eine Verfremdung dieser visuellen Versatzstücke einher, die aus ihrem gewohnten Kontext gerissen werden, was zu einer Deautomatisierung und damit auch Emotionalisierung beim Rezipienten führen kann. Diese Modifikation der historischen (und teilweise sehr bekannten) Bilder und Dokumente arbeitet einer Desensibilisierung entgegen, die durch Überexposition entstehen kann. Die historischen Dokumente werden korrumpiert, indem sie in ihrer Form verändert werden, ohne dass das Ausgangsdokument unkenntlich gemacht wird. In dieser Konfrontationshaltung können die Werke »a more intense evocation of the past« erreichen.⁷⁷

76 In seinem kommentierten Bildband *La Guerra Civil – Las fotos que hicieron historia* (La esfera de los libros, 2005) stellt Paul Preston diese Ikonografie vor, indem er diejenigen Bilder zusammenträgt und kontextualisiert, welche die visuelle Wahrnehmung und damit das »imaginario social« über den Bürgerkrieg nachhaltig geprägt haben.

77 Cf. Weinstein: *op.cit.*, 85-86.

Im folgenden Beispiel wird ein bekanntes Bild von Robert Capa (*Teruel, frente de Aragón*, 1938) als Vorlage für eine Szene genutzt. Wenngleich das Originalbild die Front von Teruel zeigt und nicht, die des Hospital clínico, ist die Ähnlichkeit in Perspektive, Kadrierung und Gestaltung der Bilder auffällig:

Abbildung 1 Republikanischer Wachposten



Ausblick eines republikanischen Wachpostens an der Front von Teruel (Robert Capa, 1938) und Bildzitat in Panel 128.

An dieser Stelle greift der Comic folglich auf eine bekannte Fotografie zurück, die er zunächst ihrem ursprünglichen historischen Kontext entrückt. Dennoch dient die visuelle Aussagekraft und das in der Fotografie enthaltene Bürgerkriegs-Narrativ – das an die (republikanische) Beobachterperspektive Capas gebunden ist – im Comic dazu, den Bezug zum historischen Substrat zu stärken. Darüber hinaus ruft ein solches Zitat die Mythen und Diskurse auf, die durch die Fotografien Capas (und anderer Fotografen) in der Gesellschaft und in den Erinnerungskulturen zirkulieren.

Einige dieser Bilder haben im Laufe der Diskursgeschichte des Bürgerkriegs eine eigene symbolische Aussagekraft entwickelt, die von der Überlagerung der sozialen, politischen oder historischen Diskurse und deren ästhetischer Verhandlung geprägt sind. Ein prägnantes Beispiel dafür ist das Bildzitat der berühmten Fotografie von Michail Jefimowitsch Kolzow, einem russischen Journalisten, der als Zeitzeuge in Reportagen über den Bürgerkrieg berichtet hat. Die Fotografie stammt aus dem Jahr 1936 und zeigt das über der Calle Toledo aufgehängte Banner mit der Aufschrift »¡No pasarán! El fascismo quiere conquistar Madrid. Madrid será la tumba del fascismo!«:

Der Ausruf der *Pasionaria* ist zum Schlachtruf der Verteidigung der Republik und darüber hinaus zum geflügelten Wort geworden, in dem sich grundsätzlich eine antifaschistische Haltung ausdrückt. Wie an anderer Stelle der Arbeit aufgezeigt wurde, ist »¡No pasarán!« zu einem Versatzstück geworden, das bis heute in soziopolitischen Diskursen, auch solchen, die nicht unmittelbar in Bezug zum Bürgerkrieg stehen, zitiert wird (vgl. Kapitel I.2). Zum einen ist es aufgrund seiner

Abbildung 2 »¡No pasarán!«



Banner über der Calle Toledo mit der Aufschrift »¡No pasarán!« (Kolzow, 1936) und Bildzitat in Panel 1.

implizierten Gefühlsklischees ein dienliches Instrument zur politischen Mobilisation, zum anderen zeugt die Kontinuität der Verwendung des Versatzstücks (so auch in anderen in dieser Studie untersuchten Werken) sowie seine Ausweitung auf andere Diskurse von den Verflechtungen und dem Ausmaß, das die Virulenz der Erinnerung an den Bürgerkrieg und seine Implikationen in der Gesellschaft genommen hat.

Die ästhetische Überformung des dokumentarischen Materials, die durch die Präsenz von zwei Feen, die gerade dabei sind, besagtes Banner aufzuhängen, untermalt wird, bricht mit dem Ursprungsbild als dokumentarischem Material. Es findet eine Re-Kontextualisierung des Bildes statt, welche die ambivalente Haltung des Comics gegenüber der medialen und diskursiven Vermittlung des historischen Ereignisses ausdrückt. Angesiedelt zwischen faktischer Folie und expliziter Fiktionalisierung kommentiert der Comic die mythische Überformung des historischen Substrats und macht die Kontingenz des historischen Moments und seiner erinnerungskulturellen Deutung sichtbar.

Als Schauplatzmerkmal in 1936-*La batalla de Madrid* dient das Versatzstück zum einen der Kontrastierung der aufeinandertreffenden Gruppierungen und ihrer Ideologien. Zum anderen gibt der Comic mit dem Bildzitat, das prominent zu Beginn der Narration platziert ist, seine eigene Perspektivierung preis und stellt damit die dominante Beobachtungsperspektive heraus, an die die Narration angebunden ist. Wenngleich der Comic aus Sicht des Widerstands erzählt und das

Bildzitat in einem ersten Moment zur Reproduktion des Mythos einer geschlossenen Front gegen die Aufständischen und den Faschismus im Allgemeinen beiträgt, bleibt diese Perspektive nicht unreflektiert. An mehreren Stellen im Verlauf des Comics wird deren Eindeutigkeit unterlaufen und so der Mythos der Einheit und der moralischen Größe der Kriegsverlierer relativiert. So wird beispielsweise die interne Zersplitterung der linken Gruppierungen in Kommunisten, Anarchisten, Republikaner sowie deren Streitigkeiten untereinander dargestellt und verbal kommentiert. Dennoch ist der Einstieg in den Comic auf diese Weise dominant republikanisch, womit sowohl ein emotionaler Verweis einhergeht als auch eine ethische Dimension anklingt, die auch im Vorwort thematisch ausgeführt wird und den Bezug zu den zeitgenössischen soziopolitischen Diskursen und den als defizitär wahrgenommenen Handlungskonsequenzen von Politik und Gesellschaft herstellt. Die transportierte Nachricht, »¡No pasarán! El fascismo quiere conquistar Madrid. Madrid será la tumba del fascismo«, die im Panel durch das Aufhängen des Banners den zuschauenden Madrilenen eröffnet wird, bekommt im Einklang mit dem Vorwort eine Appellfunktion und wird in die leitende Handlungsethik integriert.

Im Zuge der Verfremdung des historischen Substrats durch die Ästhetik des Comics werden auch zentrale Persönlichkeiten aus Politik und Militär aufgerufen, so z. B. die republikanischen Generäle Rojo Lluç, Miaja und Kleber und die franquistischen wie Mola, Varela oder der spätere Diktator Francisco Franco. Zudem zählen zum Figurenrepertoire bereits zu Lebzeiten zu Legenden stilisierte Persönlichkeiten wie Buenaventura Durruti oder Dolores Ibárruri, alias *La Pasionaria*. Die einzelnen Charaktere nehmen vorzugsweise die Funktion ein, die tradierten politischen und militärischen Legenden, die sich nur teilweise an historischen Fakten orientieren, für die entworfene Comic-Handlung zu instrumentalisieren. Ein Beispiel hierfür ist der überlieferte Kommentar Molas, er würde am nächsten Tag einen Kaffee in Madrid trinken – Ausdruck seiner Überzeugung, dass die Stadt eingenommen werden würde. Im Comic wird dieser zur Legende avancierte Kommentar aufgerufen und mehrfach in seiner Überheblichkeit ironisch entlarvt. Interessant ist dabei die Beobachtung, dass sich die Verhandlungsart in den beiden Comic-Versionen signifikant unterscheidet. In beiden Versionen findet sich General Mola abgebildet, der mit einem Glas Sekt in der Hand auf den baldigen Fall der Stadt anstößt: »Tomen buena nota para sus periódicos, señores. Mañana me tomaré un café en Madrid.«⁷⁸ Die visuelle Ausgestaltung dieses Panels besteht aus einer szenischen Überlagerung, die Mola in einer Siegerpose darstellt: aufrechte Körperhaltung, weitschweifender, erhabener Blick, strenge Mimik und ein zum Toast erhobenes Sektglas. Durch die Überzeichnung und den Kontrast zu den gewaltreichen Szenen der Schlacht wirkt diese Szene lächerlich-grotesk und bringt den

78 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit., Panel 121.

überheblichen Diskurs der späteren Sieger, der sich in Diktatur und *transición* auf unterschiedliche Weise fortsetzt, zum Ausdruck.

In der Verkami-Version wird diese Szene in den Panels 216 und 217 erneut aufgegriffen und humoristisch konterkariert: Der Frage von Saeta nach der Tasse Kaffee auf dem Tisch, an dem niemand sitzt, begegnet der Kellner – ein süffisantes Grinsen im Gesicht – mit der Gegenfrage beziehungsweise Aussage »¿No decía Mola que hoy se iba a tomar un café en Madrid? Pues ahí está el café y aún estamos esperándole«. ⁷⁹ Der nicht getrunkene Kaffee wird zum Sinnbild für die nicht eingenommene Stadt und den Widerstand. Noch zur realhistorischen Zeit konstituiert sich diese Szene als Erinnerungsfigur, die über unterschiedliche Versprachlichungsstrategien (z.B. Liedstrophen) verbreitet wurde. Sie hat die Zeit überdauert und ist im kollektiven Gedächtnis verankert:

Por esos días, el general Mola fanfarroneaba afirmando que el 12 de octubre tomaría café en la Gran Vía. En la cafetería Molinero recogieron el guante de desafío y le reservaron una mesa que nunca llegó a ocupar. »El café se le enfrió y en Madrid no entró«, cantarían en las calles de Madrid 40 días después, cuando se viera forzado a retirarse por orden de Franco. ⁸⁰

Über die Gründe, warum die Verlagsversion auf diese Szene verzichtet und der ironischen Entlarvung damit teilweise ihre Wirkung nimmt, lässt sich an dieser Stelle nur mutmaßen. Die Szene könnte aufgrund ihrer Verhöhnung der Arroganz Molas als zu polemisch eingeschätzt worden sein.

Im Zuge der Evokation solcher Legenden und Mythen, die in engem Bezug zu historischen Persönlichkeiten stehen, spielen vornehmlich die tradierten Diskurse für die Ausgestaltung der jeweiligen Figur eine zentrale Rolle. So erscheint *La Pasionaria* zu keiner Zeit auf der graphischen Ebene, sondern wird nur verbal konstruiert. Ihre Ausgestaltung konstituiert sich folglich nicht in physischer Natur, sondern durch ihre politischen Diskurse. Figuren im Comic kommentieren, was sie gesagt oder getan hat (»Lo dice la pasionaria« ⁸¹) oder der Comic bildet Teile ihrer Reden ab. So z.B. einen Auszug aus ihrer berühmten Rede vom 19. Juli 1936, die über Sprachträger sichtbar gemacht und in den Bilddiskurs integriert wird: »¡Viva el frente popular! Viva la unión de todos los antifascistas! Viva la república del pueblo! Los fascistas no pasarán.« ⁸²

Gemäß dem Rhythmus von Evokation, Konstruktion und Dekonstruktion wird auch dieser euphorische Diskurs in *1936-La batalla de Madrid* verfremdet und als problematisch entlarvt. Der Titelheld Saeta entwertet das Pathos der Rede nach dem

79 Ibid., Panel 217.

80 Moncho Alpuente: »Reportaje: El café de Mola«, in: *El País* (17.11.1996), URL: http://el-pais.com/diario/1996/11/17/madrid/848233468_850215.html, letzter Zugriff: 28.06.2016.

81 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit., Panel 3.

82 Ibid., Panel 36.

Angriff der deutschen Bomber mit den Worten: »Joder con la pasionaria. Estos políticos son capaces de sobrevivir un bombardeo y no callar la boca.«⁸³ Was im ersten Moment als Kritik an der historischen Rede in ihrer Zeit anmutet, kann im Kontext des gesamten Comics vielmehr als Kritik an der politischen Handlungsfähigkeit gesehen werden, die auf den konkreten historischen Rahmen, die Verteidigung der Stadt Madrid, bezogen ist und bis in die zeitgenössische Politik reicht, wo ein Bezug zur *Ley de memoria histórica* hergestellt werden kann, deren »verbale Inszenierung« auf der Handlungsebene letztendlich wenig umgesetzt wurde. Der gesamte Comic inszeniert immer wieder das Missverhältnis von Worten und Taten auf graphischer und verbaler Ebene und kommentiert damit zugleich die Macht von Worten, der vor allem im politischen Diskurs manipulative Funktion zugeschrieben wird. 1936-*La batalla de Madrid* illustriert die Bedeutungen manipulativer Diskursführung, die häufig darauf ausgelegt ist, einen ideologischen Überbau zu schaffen, der Handlungsweisen und Machtverhältnisse zu legitimieren versucht.

Gleichermaßen führt der Comic die Entstehung von Mythen vor, die eng in Verbindung mit den jeweiligen ideologischen Legitimierungen stehen. So greift 1936-*La batalla de Madrid* beispielsweise die Narrative auf, die sich um die Person Buenaventura Durruti ranken, worunter die Versionen seines Todes, die diesen zum Mythos machen, besonders deutlich den diskursiv konstruierten Charakter vorführen. Auf der Bildebene ist Durruti durch die stilisierte Mimik und die Uniform sofort wiederzuerkennen, da sich die Figurenkonzeption stark an der gängigen medialen Repräsentation, also den immer wieder zitierten emblematischen Bildern des Anarchisten-Führers orientiert. Der Comic präsentiert die unterschiedlichen und ambivalenten Positionen des Mythos »Durruti«, der vor allem als Sinnbild für die anarchistische Revolution steht: »¡Hemos venido a hacer la revolución coño! ¡Al coste que sea!«⁸⁴ Sein Tod, der intradiegetisch in einem der Artikel der Zeitung »Rojo« bedauert wird und ihn zum Märtyrer stilisiert (»[H]a caído, luchando como un héroe en la batalla de la Ciudad universitaria«), der für die großen Ideale gekämpft hat und gestorben ist, wird auf unterschiedliche Weise in Frage gestellt. Die Darstellung des fiktionalen Durruti, der sich den Anweisungen des militärischen Comites widersetzt (»Yo me cago en el comité que te ha dado las órdenes. Ahora quien manda aquí es Durruti [...]«⁸⁵), ruft erneut die »internen Schlachtfelder« auf republikanischer Seite auf. Im Dienst der Dekonstruktion des Mythos um einen einheitlichen Widerstand stehen auch andere Versatzstücke, die im Verlauf des Comics die Einheit beziehungsweise Nicht-Einheit des »bando republicano« kommentieren: ein stetiges Misstrauen gegenüber den Autoritäten und die Dispute um die Führungsmacht, die Verlagerung der Regierung nach Valencia als Zei-

83 Ibid.

84 Ibid., Panel 42.

85 Ibid., Panel 48.

chen einer vorzeitigen Kapitulation, die sinkende Moral der Truppen oder auch deren schlechte militärische Ausstattung. Die Sequenz um Durruti dient zudem dazu, die problematischen Kriegshandlungen auf republikanischer Seite aufzudecken. Im Comic gibt Durruti dem *metahumano* Dinamo den Befehl, alle Gefangenen, deren Transport sie gerade gestoppt haben, durch seine Stromschlag-Superkraft auf einmal »zu neutralisieren«. Die Panels 57-62 stellen damit einen Bezug zu den angewiesenen Massenhinrichtungen von kriminellen und politischen Gefangenen her. Diese wurden vornehmlich aus Angst davor, dass die Aufständischen die Gefangenen in ihre Reihen integrieren könnten, durchgeführt. Schon zu realhistorischer Zeit zirkulierte der Mythos einer »quinta columna«, die aus ebendiesen Gefangenen bestehen und den Ausgang des Kriegs maßgeblich zugunsten der Franquisten beeinflussen sollte. Vor allem Paracuellos geht als solches Ereignis in die Erinnerung ein und wurde durch die franquistische Ideologie für die Deutung der Vergangenheit im Sinne des Gleichmachers »todos somos culpables« instrumentalisiert. Bis heute bleiben die Ereignisse von Paracuellos Grundlage für polemische Debatten.

Dieses Thema mit all seinen ethischen, militärischen und politischen Kontroversen wird im Sinne der Ästhetik von 1936-*La batalla de Madrid* stilisiert. Die über elektrische Ströme dargestellte Superkraft, mit der Dinamo die Massenhinrichtung vollzieht, die Todesangst der Gefangenen, die sich in einem bläulich gefärbten Panel ausdrückt, sowie das Ausmaß und Resultat der Gewalt, die in einem abschließenden düsteren Panel, das verkohlte Körper andeutet, repräsentiert wird, bedient die spezifische Affektstruktur des Comics. Damit wird eine sinnliche Anschauung und Gestaltwerdung der traumatischen Gewalterfahrungen fokussiert.

Der Comic schreibt dem Krieg insgesamt eine ethische Dimension zu beziehungsweise markiert und kritisiert das Fehlen einer solchen Kategorie in den Kriegshandlungen. Besonders auffällig ist hierbei die Darstellung des mit deutscher Unterstützung durchgeführten Luftangriffs gleich zu Beginn des Comics. Sie bedient sich ebenfalls des historisch-kulturellen Wissens um die Geschehnisse in der Schlacht um Madrid, welche die erste ist, in der Flugangriffe der Deutschen im Bürgerkrieg geflogen wurden.⁸⁶ Der Epilog des Comics erläutert diesen Umstand und schafft eine interne Kontextualisierung. In der Handlung werden die Angriffe visuell aus Sicht der Stadt und der Verteidiger dargestellt.⁸⁷ Damit einher geht deren verbale Verurteilung durch Saeta als »feige Angriffe auf Zivilisten«.⁸⁸ Die Gefahr und die Hinterlist, die von den Luftangriffen ausgeht, wird im Comic

86 Weitau bekannter ist der Angriff der deutschen Fliegerbomben auf die baskische Stadt Guernika, mit deren Zerstörung der Einsatz Hitlerdeutschlands im Spanischen Bürgerkrieg seinen traurigen Höhepunkt erreicht.

87 Cf. *Ibid.*, Panel 6-35.

88 Cf. *Ibid.*, Panel 8.

durch die Tatsache, dass die Flugzeuge mit Hilfe eines Unsichtbarkeitszaubers verdeckt sind und daher ohne jegliche Vorwarnung, also buchstäblich »aus dem Nichts«, angreifen können, verstärkt. In Panel 8 werden das Unverständnis und die Erschütterung über einen solchen Angriff visuell und sprachlich vermittelt und zwar unter anderem durch die niedergeschlagene Haltung und Mimik des Protagonisten sowie durch dessen Frage: »¿Es que en esta guerra se ha perdido todo sentimiento de humanidad?«. ⁸⁹ Die Erinnerungsfigur, die diesen Angriff einfasst, wird im Comic entsprechend der tradierten Haltung des Gedächtnisses der späteren Kriegsverlierer markiert, womit eine Grundwertung über die Angreifenden vollzogen und die Positionierung des Comics als Kommentar bestärkt wird.

Der Comic als Medium allgemein lebt von symbolischen Verweisen. So wird in unterschiedlichen Momenten die Bedeutung der später als Nationalkatholizismus installierten Rolle der Kirche herausgestellt. Die mit diesem Konzept verbundenen Mythen, die auch in den Legitimierungsdiskursen Francos funktionalisiert werden, werden im Comic sowohl graphisch als auch verbal evoziert und im Rahmen der übergreifenden Kompositionsprinzipien immer auch reflektierenden Prozessen unterworfen. Insgesamt zeichnet sich im Kommentar, den der Comic in Bezug auf die Beziehung von Franquismus und Kirche vollzieht, ein Diskurs ab, der einen größeren Weitblick bezeugt als den der im Comic zitierten historischen Rahmenhandlung. Exemplarisch kann hier die Lazarus-Sequenz benannt werden. In Panel 82-85 wird eine stark religiöse bis kultische Szenerie dargestellt, die an die biblische Geschichte des Lazarus angelehnt ist. Im Hospital de campaña del Ejército Nacional wird der von den Republikanern verwundete Mago – der *superpoderoso* des franquistischen Lagers – durch Santa Teresa wieder zum Leben erweckt. Diese Sequenz referiert auf gleich mehrere mythisch überformte Diskurse, unter anderem auf die franquistische Deutung des Aufstandes gegen die Republik als »cruzada« (Kreuzzug) sowie auf die vermeintlich göttliche Fügung durch den Talisman Francos – »la mano de la Santa Teresa«. ⁹⁰ Die lange Tradition dieser Form des »religiösen Fanatismus« von der Reconquista bis in die Zeit des Bürgerkriegs wird in dieser Darstellung kommentiert.

Die vorgestellten Zitate der populären Versatzstücke aus dem kollektiven Gedächtnis und ihre Verfremdung durch die spezifische Ästhetik von 1936-*La batalla de Madrid* bilden ein Mosaik aus Perspektiven, das den Status des historischen Ereignisses als medial vermittelten Gegenstand aufzuzeigen vermag und auf seine

⁸⁹ Ibid.

⁹⁰ Giuliana Di Febo stellt die Bedeutung von Santa Teresa für die religiöse Überformung der franquistischen Legitimationsstrategien heraus und betont die »Omnivalenz« der Heiligen innerhalb der franquistischen Diskurse, cf. Giuliana Di Febo: *La Santa de la Raza*, Icaria, Barcelona 1988.

konfliktbehaftete erinnerungskulturelle Bedeutung hinweist. Zu ebendieser Darstellung tragen auch die Figuren bei, die in Anlehnung an das amerikanische Superheldengenie gestaltet sind und im Folgenden genauer betrachtet werden sollen.

3.2. Genrereflexive Kritik: Superhelden gegen Heroisierung und ideologische Verklärung

Die Assoziation des vorliegenden Comics mit dem Superheldengenie bildet eine entscheidende Ausgangslage für die Analyse und Interpretation. Das Genrie wird bis heute in direkten Bezug zum Medium Comic gesetzt, auch wenn die Superhelden längst die Mediengrenzen überschritten haben und beispielsweise im Film oder als Merchandising-Produkte auf den Märkten zirkulieren.⁹¹ Wenngleich ein solcher Popularisierungsschub zur Verbreitung und Ausprägung genrespezifischer Muster beiträgt, die in der Lage sind, Rezipientenerwartungen zu erfüllen und so Erlebnissicherheit zu gewährleisten, besteht darin auch zunehmend die Problematik, wer oder was als Superheld gewertet werden kann. Thomas Sieck schlägt folgende Kriterien vor: für das »Gute« beziehungsweise bestimmte Moralvorstellung eintreten oder sie verkörpern, ein Kostüm tragen, eine geheime Identität besitzen oder über übermenschliche Fähigkeiten verfügen. Dabei müssen jedoch nicht immer alle Bedingungen voll zutreffen. Für Sieck gilt Superman

[...] zu Recht [...] als Archetyp des Superhelden: er kleidet sich in ein Kostüm (das nicht zufällig aus den beiden Hauptfarben der amerikanischen Flagge besteht: rot und blau), ist Träger einer zweiten, geheimen (und durch und durch bürgerlichen) Identität, tritt für Recht und Gesetz ein und verfügt über erstaunliche Fähigkeiten.⁹²

Anhand dieser prototypischen Figur des Genries lässt sich auch die Wandelbarkeit, der solche Figuren unterliegen, aufzeigen: Ihre Fähigkeiten werden regelmäßiger Revision gemäß dem technologischen Fortschritt und dem gesellschaftlichen Wandel und Bedarf (auch dem kommerziellen) unterzogen.⁹³ So zeichnen sich auch für das Superheldengenie bestimmte Phasen ab, die unterschiedliche Ausprägungen des Genries und dessen prototypischer Figuren beinhalten. Sie reichen von den Omnipotenzphantasien im »Golden Age« der 1940er Jahre, in dem die Superhelden als Gegengewicht zu den realen Bedrohungen – vornehmlich des Faschismus – Hochkonjunktur haben, über die »Identitätskrise der Superhelden« Ende der 1970er und

91 Cf. Thomas Nehrlich: »Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird«, in: Immer, Nikolas (Hg.): *Ästhetischer Heroismus*, transcript, Bielefeld 2013, 107-128, 118.

92 Thomas Sieck: *Der Zeitgeist der Superhelden*, Corian-Verl. Wimmer, Meitingen 1999, 22.

93 Ibid.

den Bruch mit der Omnipotenzhaltung in den 1980ern, welcher der Gesellschaft eine mögliche Mitverantwortung an sozialen Missständen gibt, bis hin zur Rückbesinnung auf starke moralische Konzeptionen und »traditionell-konservative Werte« in den Superheldencomics der 1990er.⁹⁴ Die Comics sind, wie auch im einleitenden Teil des Kapitels diskutiert wurde, Ausdruck der sozialen Realität, die sie umgibt. So können Comics auch »Spiegel politischer Krisen« sein:

[...] die Entstehung der Superheldencomics [kann beispielsweise] als US-amerikanische Antwort auf die deutsche nationalsozialistische Aggressionspolitik verstanden werden. Sie dienten der moralischen Stütze der amerikanischen Gesellschaft und der Motivation der nach Europa entsandten Soldaten. Obwohl die Charaktere reine Phantasieprodukte waren, so produzierten doch einzelne Künstler immer wieder kurze Sequenzen, in denen Superhelden die größten Feinde der Nation, wie Hitler und Stalin, direkt angriffen.⁹⁵

Den Figuren ist es aufgrund ihres Status als Helden möglich, Kompensationsangebote nicht-existenter realer Heroisierung zu erzeugen, wie Thomas Nehrlich ausführt:

Mit ihrer Kombination von Identifikationsangebot und Fiktionalitätssignalen leiten die Comics das Bedürfnis nach Helden von der Wirklichkeit ab in die Fiktion. In einer Kultur, in der gelebtes Heldentum an Bedeutung verloren hat, bewahren die Superhelden diesen einen letzten akzeptierten Modus: den eines genuin ästhetischen Heroismus.⁹⁶

Dabei sind die Superhelden an eine visuelle Darstellungsweise gebunden, die ein Repertoire an Formen und Schemata ausgebildet hat, das »die dynamischen und raumgreifenden Ereignisfolgen der actionzentrierten Superhelden-Geschichten zu vermitteln [vermag]«. ⁹⁷ Zu diesem Repertoire gehören unter anderem die *Splash pages* – »große, aus dem sequenziellen Panel-Raster ausbrechende Abbildungen«⁹⁸ –, sowie unterschiedliche »graphische Verfahren [...], die insbesondere Farblichkeit und Komposition der Bilder nutzen, um völlig unabhängig vom Sprechblasen-Text – und oft genug unter Verzicht darauf – subtile Wirkungen zu erzielen [...]«. ⁹⁹ Das wohl entscheidendste ästhetische Merkmal dieses spezifischen Figurenrepertoires bleibt jedoch zu allen Zeiten Kostüm und Maske, die, so Nehrlich, »nicht willkürlich zur Vermummung, sondern als Hinweis auf das individuelle Rollen- und Selbstverständnis der Figuren« dienen. »[D]ie Maske [hat] keine Täuschungs-, sondern im

94 Einen guten Überblick über die Phasen bietet u.a. der Band von Thomas Sieck: *Ibid.*

95 Gundermann: *op.cit.*

96 Nehrlich: *op.cit.*, 128.

97 *Ibid.*, 123-124.

98 *Ibid.*

99 *Ibid.*

Gegenteil eine indexikalische Funktion« und »ist Bezeichnung und Abbild der Identität des Superhelden«. ¹⁰⁰ Insgesamt ist für die Bestimmung des Genres »die Trias ›mission-powers-identity‹ [entscheidend], also eine bestimmte Konfiguration aus altruistischer Pflichterfüllung, beträchtlichen Fähigkeiten und der Annahme einer durch Anzug oder Beinamen symbolisierten Superhelden-Rolle.« ¹⁰¹

Das Cover von 1936-*La batalla de Madrid* greift zunächst den Aspekt der »identity« auf und bildet den Titelhelden Saeta ab, aus dessen Perspektive der Comic vornehmlich erzählt. In den ersten Sequenzen kommen auch »mission« und »powers« zum Ausdruck. Saetas besondere Fähigkeit besteht zum einen in seiner Schnelligkeit und zum anderen darin, Unsichtbares sehen zu können. Seine Mission ist es, auf Seiten der Republikaner die Stadt Madrid zu verteidigen.

Dieser Protagonismus, dem eine positive Konnotation anhaftet, unterstreicht die Beobachtung, dass der Comic aus einer demokratischen, antifaschistischen und humanistischen Haltung heraus erzählt. Die Gegenüberstellung der beiden Gruppierungen bildet folglich in gewissem Maß einen Kampf zwischen ›Gut‹ und ›Böse‹ ab, dessen uneingeschränkte Gültigkeit jedoch durch Ambivalenzen hinterfragt wird. Der Comic positioniert sich dabei nicht politisch auf Seiten der Republik, sondern stellt auch deren Handlungsmuster und ideologischen Positionen in Frage. Saeta umgibt ein realistischer, säkularer und bisweilen zynischer Diskurs. Er fungiert als Reflektorfigur, die die Heldendiskurse und die ethischen Implikationen des Krieges immer wieder in Frage stellt. So reflektiert er einerseits seine eigene Superkraft im Angesicht globaler Problematiken: »Por muy rápido que corra siempre llego tarde, nunca podré salvar todo el mundo.« ¹⁰² Zudem mahnt er seine Mitstreiter immer wieder zu Besonnenheit und unterminiert deren Status als *superpoderosos* und Helden: »No os hagáis los héroes, tan solo permaneced vivos«. ¹⁰³ Andererseits thematisiert er die moralische Prekarität des Krieges anhand der Luftangriffe Hitlerdeutschlands auf die zivile Bevölkerung Madrids: »¡Malditos hijos de puta! ¡Bombardear civiles! ¿Es que en esta guerra se ha perdido todo sentimiento de humanidad?«. ¹⁰⁴ Der humoristische und ironische Diskurs greift immer wieder die Bedeutung des Menschseins im Krieg auf und stellt das damit verbundene Leid besonders drastisch heraus.

Saeta agiert jedoch nicht allein, sondern eine Reihe von *superpoderosos* beziehungsweise *metahumanos*, wie die Figuren im Paratext des Comics genannt werden, stehen ihm bei. Auch auf der Seite der Franquisten kämpfen diese und unterstützen den Angriff auf die Stadt. Als zentrale Figur lässt sich zum einen Mago aus-

100 Ibid., 126.

101 Ibid., 121.

102 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit., Panel 16.

103 Ibid., Panel 156.

104 Ibid., Panel 8.

machen, der als Wunderwaffe Francos eingeführt wird. Ein entindividualisierter Kämpfer, der als Kostüm die Rüstung eines Kreuzritters trägt:

Abbildung 3 Der Kreuzritter Mago



Das Kostüm hat hier eindeutig indexikalische Funktion, die einen Diskurskomplex aufruft, der um die Stilisierung des Bürgerkriegs als ›cruzada‹ und die vermeintliche Befreiung des Landes von den ›Antispaniern‹ durch Franco kreist. Der Comic spielt in dieser Figur mit der Bedeutung des Nationalkatholizismus für die Legitimierung des Bürgerkriegs und der darauffolgenden Diktatur. Durch Mago werden die religiösen Identitätsmerkmale der franquistischen Ideologie auf die Spitze getrieben. In der Figur des Mago konzentriert und potenziert sich die religiöse Überfrachtung, die sich in den diversen Legitimationsdiskursen und der Selbstdarstellung Francos als »Caudillo de España por la Gracia de Dios« manifestiert. Als Kreuzritter inszeniert ist Mago eine Verkörperung des Diskurses respektive des Mythos der ›cruzada‹. Seine besondere Fähigkeit besteht in der Verschleierung, also dem Unsichtbarmachen von Gegenständen, was als kritische Anspielung auf die Rolle der Kirche im Franquismus gelesen werden kann, die der Repression und Gewalt des Regimes einen Deckmantel gewährt hat. In der Gegenüberstellung von Saeta und Mago zeigt sich, dass die Fähigkeit der beiden konträr beziehungsweise komplementär ist, denn Saeta kann Unsichtbares sehen und sichtbar machen. Hierin besteht neben der intradiegetischen Anspielung auf die Hinterlist und Tücke eines unsichtbaren Angriffs zudem eine Anspielung auf die *transición*. In dieser sind die Repressionen des franquistischen Regimes und seine Opfer der Unsichtbarkeit (im öffentlichen Raum und im politischen Diskurs) anheimgefallen. Saetas Fähigkeit kann so sinnbildlich für die Arbeit der Gedächtnisbewegung stehen, die aufzudecken versucht, was »verschleiert« wurde.

Indem der Comic beide Seiten mit *superpoderosos* ausstattet, entspricht er keinesfalls den Omnipotenzphantasien der noch jungen Superheldengenerationen, sondern ist eher im Umfeld der Genretitel angesiedelt, in denen Superhelden und

andere *metahumanos* gegeneinander antreten. So beispielsweise in der berühmten Serie von Marvel *Super heroes Secret Wars*¹⁰⁵ oder im neusten Marvel Cross-over mit dem bezeichnenden Titel *Civil War*. Die Tatsache, dass auch die Darstellung des Spanischen Bürgerkriegs in *1936-La batalla de Madrid* diesem Schema folgt und auf beiden Seiten *superpoderosos* für die jeweilige Sache kämpfen, negiert eine einseitige Hilfestellung im Stil derjenigen Superhelden, die im Zweiten Weltkrieg für »das Gute« gegen den Faschismus kämpfen. Keiner Seite wird während der Schlacht um Madrid zur Rettung eine solche Übermacht zur Seite gestellt, sodass zumindest hinsichtlich der Verteilung der Superkräfte keine asymmetrische Ausgangssituation entsteht. Die übernatürlichen Wesen sind vielmehr Teil der innertextuellen Gesellschaft des Comics und so auch Teil von deren Kriegsrealität.

In ihrer Ausgestaltung erscheinen die *metahumanos* als prototypische Verkörperungen erinnerungskulturell verankerter Elemente sowie verbreiteter Mythen und Diskurse, die vor allem in ihrer ikonischen Repräsentation (Kostüm oder Erscheinungsbild, sie begleitende Symboliken etc.) zum Ausdruck kommen. Diese dienen dem Rezipienten auch zur Zuordnung zu den jeweiligen evozierten politischen Lagern, deren ideologische Ausrichtungen symbolisch in der dominanten Grundorientierung der Figuren zum Ausdruck kommen.

Auf franquistischer Seite agieren somit zum einen *metahumanos*, die die ideologischen Komponenten des Franquismus verkörpern (Nationalkatholizismus, Traditionalismus, Militarismus und National syndikalismus beziehungsweise *falangismo*) und dessen Phrasen mit sich tragen (»España una, grande, libre!«; »Por el Imperio de Dios!« etc.). Zum anderen weisen Figuren einen eindeutigen Bezug zum nordafrikanischen Raum auf. Im Protektorat Marokko wurde der Aufstand der Generäle geplant und dort nimmt er auch seinen Ursprung. So werden einerseits direkte Bezüge zum realhistorischen Kontext hergestellt, in dem die unverkennbare Uniform der *tropas regulares* zitiert wird. Andererseits werden geographisch-orientierte Motive genutzt. Zum Beispiel wird ein Bezug zur Wüstenlandschaft und ihren Bewohnern sowie mystischen Gestalten erzeugt, der auf eine klischeebehaftete Darstellung des »Afrikanischen« beziehungsweise »Orientalischen« abzielt, um die Zuordnung der Figuren zu gewährleisten, wie die nachfolgenden Abbildung zeigt: das Wüstensand-Monster (oben rechts), die Tarantula-Frau (mittig) oder die Echse (unten rechts) sowie der Turag und der Dschjin (am rechten Bildrand) verkörpern diese Bezüge.

Hinzukommen nationalistische und kultische Figuren, so z.B. der Stier (rechts hinter dem Dschjin), der in seiner Gestalt eher an ein Götzenbild erinnert. Immer wieder, so beispielsweise auch in den Comics von Carlos Giménez, wird die Rolle des Stiers, im ursprünglichen Sinn ein Symbol Spaniens, als Götzenbild der Franquisten hervorgehoben, die sich damit ganz Spanien symbolisch zu eigen

105 Im Band von 2015 sind alle Hefte des Klassikers aus dem Jahr 1984 neu aufgelegt.

Abbildung 4: Die franquistischen metahumanos (Panel 167)



mach(ten). Die Gruppe erscheint insgesamt als blutrünstig und repräsentiert in ihrem *salvajismo* die klischeebehafteten Vorstellungen über die Kriegsführung der afrikanischen Truppen, die explizite Gewaltausübung begrüßt. An unterschiedlichen Stellen zitiert der Comic diese Stereotype, z.B. im Ausruf eines *Regular*: »¡Adelante! Qué las orejas de esos *uld qahba* adornen nuestros cuellos!«.

Eine Figur ist besonders auffällig im Sinne der Repräsentation der ideologischen Zuordnung: Alcázar (links im Bild mit wehendem Umhang). Er kann, ähnliche wie *Captain America*, als lebendiges Symbol für die selbsternannten Nationalisten betrachtet werden. Deren Selbstinszenierung als Patrioten, die auf der Überzeugung basiert, sie repräsentierten das »einzig wahre Spanien«, wird in Kostüm, Name und Haltung der Figur unmissverständlich ausgedrückt. So ist der Umhang in den Farben der bis heute gültigen spanischen Flagge gehalten – wider die Flagge der Republik – und der Name »Alcázar« verweist auf das Alcázar de Toledo, dessen Befreiung von der Belagerung durch die Republikaner zum Gründungsmythos des franquistischen Staates stilisiert wurde. Die Belagerung im Jahr 1936 kann als symbolhafte Verdichtung betrachtet werden, die eine Art »Glaubenskrieg« zwischen Faschismus und Kommunismus inszeniert, der zur Legitimation des Bürgerkriegs und der Diktatur diene.

Die Aussagen der Figur sowie ihre Körperhaltung und Gesten untermalen ihr Rollen- und Selbstverständnis. In Panel 56 hat die gesamte Körperhaltung und Gestik symbolische Aussagekraft, denn Alcázar bestätigt den erhaltenen Auftrag mit dem Faschistengruß und dem emblematischen Ausruf »¡Viva España!«. Auffällig ist dabei, dass die Hand den Panelrand überschreitet und in das Bild, das Franco visuell zitiert, hineinragt. Das emblematische Symbol des Faschismus wird so stark betont und in direkten Bezug zu Francisco Franco gestellt. Auch der religiöse Überbau des Franquismus deutet sich im Bild durch das Kreuz im Hintergrund an, das direkt unterhalb des Faschistengrußes platziert ist. Das Zusammenspiel

aus patriotisch-faschistischer Grundhaltung und Kirchensymbolik hebt erneut die Untrennbarkeit von Staat (Diktatur) und Kirche hervor, die im Konzept des Nationalkatholizismus ihre volle Entfaltung erfährt.

Abbildung 5: Der metahumano Alcázar (Panel 56)



Alcázar als Sinnbild des Nationalkatholizismus und Verkörperung der franquistischen Ideologie.

Allerdings fällt Alcázar ebensowenig wie Mago die Rolle eines prototypischen »Superschurken«, also Antagonisten zum Superhelden, zu. Vielmehr werden beide als Instrumente der Machenschaften eines anderen charakterisiert. Franco, der im vorliegenden Comic als realhistorische Person zitiert wird, wird die Rolle des sich im Hintergrund aufhaltenden Machthabers zugeschrieben. Dies deckt sich mit der persönlichen militärischen Intervention Francos, die auf ein Minimum reduziert werden kann und die Rede vom Heldenmut und dem Sterben für »Gott und Spanien« persifliert.

Auf der Seite der Republik bildet die Gruppe der »fuerzas especiales« der Internationalen Brigaden, die von Saeta angeführt werden, das politisch linke und republiktreue Lager ab und greift seine ideologischen Positionen auf.

Mit Charakteren wie (von links nach rechts) Centalla, Molotov, Siberia, Súcubo, Fantomex, Gargantua und Golem wird mittels symbolischer und mythologischer Elemente die politische und ideologische Vielfalt innerhalb der Republikaner und ihrer Alliierten dargestellt. Die Figuren spiegeln die realhistorische Zusammen-

Abbildung 6: Die Internationalen Brigaden (Panel 166)



Die Internationalen Brigaden als Sinnbild und Verkörperung der linken politischen und ideologischen Vielfalt.

setzung der Internationalen Brigaden wider, ein Corps an Freiwilligen, die aus den vornehmlich zur Sowjetunion gehörenden Ländern stammten und größtenteils freiwillig aus ideellen Gründen am Bürgerkrieg teilnahmen. Ihr Vorrücken nach Madrid wird auch in einem innerfiktionalen Zeitungsbericht kommentiert, wodurch ihr Status als Helden konsolidiert wird. In ihrem Auftreten zitieren sie, allen voran Saeta, Guerrilla-, also Untergrund-Kämpfer, die im Gegensatz zur franquistischen Seite auf subtilere Weise versuchen, den Krieg für sich zu entscheiden. Während auf der einen Seite Märtyrer religiös erhöht werden, ist die Gegenseite von einem säkularen Aufopferungsdiskurs geprägt, der die vermeintliche moralische Überlegenheit der Republikaner zum Ausdruck bringt. Dem Grundtenor des Comics gemäß, wird diese Erhöhung nicht im Sinne einer Heroisierung aufrechterhalten, sondern unter anderem über die humoristische Gestaltung konterkariert. Prägnant ist dahingehend auch die Szene, in der ein republikanischer Soldat aus Angst vor den »moros« desertieren will und von seinem Kommandanten mit Waffengewalt daran gehindert wird. In dieser Szene kommen die kritische Situation der Truppen und die zweifelhaften idealistischen Diskurse von Freiheit und Opfer (»¡Sacrificio camaradas!«) zum Ausdruck.¹⁰⁶

Andere *metahumanos*, die im Comic auf der Seite der Republik agieren, stehen für prägende innerspanische Problematiken, die im Zuge des Bürgerkriegs ausgehandelt werden und aus republikanischer Sicht zu identitären Verlusten vor allem in der repressiven Diktatur geführt haben. Der Kampf gegen den Verlust der kulturellen und sprachlichen Vielfalt, der durch den Einheits- und Totalitätswahn der

106 Cf. Ibid., Panel 130-132.

Franquisten bedroht wird, kommt unter anderem durch die Beteiligung einer katalanischen Version der »Transformers« zum Ausdruck, die sich durch ihre Sprache identifiziert.

Einen guten Eindruck über die grundlegende ästhetische Inszenierung der Schlacht um Madrid im vorliegenden Comic gibt Panel 170, das, ausgestaltet als *Splash Page*, an ein Schlachtengemälde erinnert. *Splash Pages* sind »Stilmittel der Darstellung von Schlüsselmomenten«¹⁰⁷. Außerdem bilden sie die typischen Handlungsverläufe des Genres ab, wobei der Fokus klar auf der »Action« liegt. In 1936-*La batalla de Madrid* bündelt der Bilddiskurs der *Splash Page* über seine Gleichzeitigkeit verschiedener Szenen die Handlungen, wodurch die Gleichwertigkeit der Superkräfte zwischen den beiden Lagern bezeugt und, über die ikonographischen und symbolischen Merkmale der Figuren, das Aufeinandertreffen der verschiedenen und konträren politischen, ideologischen und religiösen Haltungen und Diskurse zum Ausdruck gebracht. Aus ihrer konkreten Narration herausgelöst lässt sich dieses gewaltsame Aufeinandertreffen der *metahumanos* auch als Sinnbild der Virulenz der Erinnerungen an den Bürgerkrieg und als kritischer Kommentar des Kampfes um die Diskurs- und Deutungshoheit des historischen Ereignisses lesen.

Gemäß den grundlegenden Gestaltungsprinzipien des Werks überlagert an dieser Stelle jedoch ein humoristischer Diskurs die durch *Splatter*- und *Gore*-Elemente abgebildete Gewalt. So wird einer pathetischen Grundstimmung, die inszeniertes Heldentum für gewöhnlich mit sich bringt, entgegengewirkt. Beispielsweise kommentiert Súcubo während er/sie der Tarantula-Frau im Kampf einen Arm rausreißt: »Te sobran brazos, ¿Te importa que me quede con uno?«.¹⁰⁸ Auch Gargantua unterminiert in seiner Erscheinung und in seinem Kommentar den eigenen Heldenstatus, der prinzipiell nicht auf der Befriedigung seines unersättlichen Hungers basieren sollte, sondern auf der Rettung der Republik: »¡Gargantua enfadado! ¡Gargantua no tomado desayuno! ¡Gragantua tener hambre!«¹⁰⁹

Diese humoristische Überformung sowie die im gesamten Comic durch zynische und ironische Kommentare konterkarierte Sicht auf »Superhelden« erteilt klassischen Heldendiskursen, die in der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen eine tragende Rolle haben, eine klare Absage. In der Relativität ihrer Superkräfte untereinander sind die *metahumanos* nicht mehr und nicht weniger »Helden« als ihre menschlichen Mitstreiter. Als Kontrastfolie zu den Figuren, die keine Superkräfte haben und realhistorischen Persönlichkeiten nachempfunden sind, stellen die *metahumanos* deren Menschlichkeit vermehrt heraus. So tragen sie zudem dazu

107 Nehrlich: op.cit., 123-124.

108 Jiménez/Sollero: 1936 (*Verkami*), loc.cit., Panel 179ssq.

109 Ibid., Panel 192.

bei, dass die Verklärung von Personen und Ereignissen (vor allem im Umfeld von Krieg) durch Heroisierung und Mythisierung in Frage gestellt wird.

3.3 Schlussbetrachtungen: »Un tebeo de valientes«? 1936-La batalla de Madrid als bewusste Form des widerständigen Erzählens

Seiner Mediengattung getreu zeichnet sich auch der Comic *1936-La batalla de Madrid* dadurch aus, dass er in der Lage ist, die ihn umgebenden soziokulturellen und politischen Diskurse zu reflektieren. Dabei positioniert er sich bewusst widerständig im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen. In seiner ästhetischen Gestaltung greift er auf die Genrespezifika und tragenden Elemente amerikanischer Superheldencomics zurück, in die er seine kulturspezifischen Versatzstücke – das Wissen um den Bürgerkrieg, das in Form von Erinnerungsorten und -figuren im kollektiven Gedächtnis verankert ist, – einbettet. *1936-La batalla de Madrid* ruft über diese Versatzstücke etablierte Mythen und Legenden der Schlacht um Madrid, des Bürgerkriegs und des Franquismus auf. So werden beispielsweise über Bildzitate, die die populäre Ikonografie des Bürgerkriegs zitieren, sowie durch sprachliche Zitate und Diskursimitation Erinnerungsorte und -figuren evoziert. Eingeflochten in die Handlung und Ästhetik des Comics werden diese neu arrangiert und kontextualisiert, was irritierende Perspektiven auf das zugrundeliegende historische Substrat eröffnet. Gleichzeitig lassen sich Bezüge zur Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen erkennen, die der Comic über metafiktionale Strategien kommentiert.

Das Werk schreibt sich als eine Art der Provokation in die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen ein, was zu Gegenreaktionen in Form von »imprecaciones, burlas, paletas y hasta insultos a los autores cuando este proyecto se hizo popular en los medios«¹¹⁰ geführt hat. Dies verweist einmal mehr auf die Problematik im Umgang mit der Thematik um Bürgerkrieg und Diktatur, den »toro sagrado« und die etablierte Diskurskontrolle. Wie El Torres im Vorwort ausführt, kann der Entwurf des Comics als mutiger Akt betrachtet werden, da er zum einen die Abneigung der Comicszene gegen das amerikanische Superheldengenre ignoriert und die Superhelden zum anderen »Geschichten von hier« erzählen lässt. Dem nicht genug, sind es Geschichten über den Bürgerkrieg. Dass der Comic letztlich beim Almuzara-Verlag erschienen ist, verweist einmal mehr auf die sich wandelnde Haltung gegenüber der Fiktionalisierung des Themas. Außerdem zeigt es, dass sich der Markt dem offensichtlichen Bedarf an neuen erinnerungskulturellen Formen und Produkten nicht verschließt. Wie Christian von Tschiltschke es fomuliert, scheint sich eine neue Deutungskohorte auszubilden, die den »kommerziell-un-

110 Vorwort von El Torres in: Ibid.

terhaltenden Aspekten [der Bürgerkriegsfiktionen] als Ware [...] entspannt gegenübersteht.«¹¹¹

Die gewählte Ästhetik des Comics, die im Zuge der Umsetzung der Genrespezifika episodenhaft angelegt ist und damit eine prinzipiell unabgeschlossene Erzählung präsentiert, oszilliert zwischen Distanzierungs- und Emotionalisierungsstrategien, in deren Spannungsfeld die präsentierte Bürgerkriegsfiktion entsteht. Diese bildet nicht ›Vergangenheit‹ im Sinne einer abgeschlossenen, von gegenwärtigen Diskursen abgetrennten Einheit ab, sondern suggeriert, indem die Geschichte im Zuge der Lektüre jedes Mal neu entsteht, eine Anbindung an die Gegenwart. Sowohl der Bilddiskurs als auch die verbale Inszenierung verankern die Erzählung im Hier und Jetzt. Eine die Geschehnisse situierende Erzählstimme, die im Sinne der *memoria histórica*-Konstruktion eine reflexive Position einnimmt, ist nicht beziehungsweise nur verdeckt vorhanden. Dennoch ist der Comic in seiner Gesamtkomposition auf die Metareflexion des Diskurs-Mosaiks ausgelegt, das sich über die Zeit hinsichtlich des Bürgerkriegs herausgebildet hat. So ist sich der Comic der medialen Verarbeitung und Verbreitung des Themas bewusst und weiß auch um dessen Fiktionalisierungen. Er reflektiert die im Zuge der Beschäftigung mit dem Bürgerkrieg entstandenen medialen Verbreitungsformen, Ikonen und populären Versatzstücke und zeigt deren symbolischen und größtenteils reduktionistischen Charakter auf. Er evoziert Mythen und Erinnerungsorte und -figuren, ordnet ihnen entsprechende Diskurse zu und stellt sie in Frage.

Die humoristischen Elemente im Comic sind polyfunktional. Zum einen dient der schwarze Humor beziehungsweise der Galgenhumor, der von Sarkasmus und Zynismus durchzogen ist, der Entlastung und reduziert die Spannung, die sich im Hinblick auf die sozialen Konflikte, welche die Erinnerung an den Bürgerkrieg mit sich bringt, im Comic abzeichnen. Er kann Reibung zwischen einem Tabu und dessen unkonventioneller Kommentierung erzeugen. Zudem dient er der impliziten Wertung, d.h. er kann Geschehnisse billigen oder missbilligen, Missstände aufzeigen oder starre Haltungen vorführen. So kann der in 1936-*La batalla de Madrid* verwendete Humor dazu dienen, Phrasierungen und diskursive Archivierungen im Hinblick auf das historische Ereignis und seine Erinnerung aufzubrechen und zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema anregen. Da Humor auch Einblicke in die Sorgen und Ängste eines Kulturraums erlaubt, erweist sich seine Verwendung zur Vergegenwärtigung von Vergangenheit als aufschlussreich. Der Humor lässt sich hier als Form der im Vorwort von El Torres angeführten notwendigen Reife einer Gesellschaft (»madurez«) lesen. Der Comic drückt somit im Zuge seiner widerständigen Positionierung im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen den Wunsch nach einer Erneuerung von Verhandlungsweisen und nach einer Anerkennung des ›Fabulierens‹ als Möglichkeit zur Aneignung von Welt aus.

111 von Tschiltschke: op.cit., 269.

1939-*La batalla de Madrid* wirkt als Superheldencomic angelegtes Werk paradoxerweise den Heroisierungstendenzen entgegen, die in den gegenwärtig etablierten Darstellungskonventionen häufig zu finden sind, und entwirft einen Gegenentwurf zur enthistorisierenden Repräsentation des Spanischen Bürgerkriegs, indem er sich zwar aus einem demokratischen und humanistischen Verständnis heraus positioniert, dabei jedoch keineswegs frei von Ambivalenzen ist, sondern die politische Dimension, die der jeweiligen ideologischen Überfrachtung vorausgeht, mitdenkt.

4.

»Tú decides la historia« – der Spanische Bürgerkrieg im Computerspiel

4.1 Virtuelle Geschichtsfiktionen: (Bürger-)Krieg und Computerspiel

Computerspiele mit historischem Bezug erfreuen sich großer Beliebtheit auf dem boomenden Markt für digitale Spiele,¹ womit sie sich »als ein weiterer medialer Bereich [erweisen], in dem sich die Beliebtheit von Geschichte in der Öffentlichkeit niederschlägt.«² Der freie Umgang mit Geschichte und ihre Popularisierung, die diese Spiele wie viele andere populärkulturelle Produktionen praktizieren, ist ein noch junger, aber in seiner Bedeutung stetig wachsender Teil von Geschichtskultur: Dabei scheint »[die] in anderen Medien schon längere Zeit zu beobachtende Popularität von Vergangenheit [...] mit dem Computerspiel [...] sogar noch andere und neue Rezipientenkreise [zu] erreich[en].«³ Offenbar lassen sich viele Nutzer allein von den Designs der Spiele anlocken, die Erwartungssicherheit und Unterhaltungswert garantieren. Ihre Medienspezifika ermöglichen, wie im Folgenden gezeigt werden soll, eine andere und intensivere, da partizipative, Beschäftigung mit Geschichte, als dies in »traditionellen Medien und Genres populärer Geschichtsvermittlung« der Fall ist.⁴ Im Spiel werden nicht nur Inhalte konsumiert, sondern die Konsumenten »partizipieren vielmehr an einem interaktiven Gesamthandlungsverlauf, dessen Abfolge und Ausgang maßgeblich von ihren Aktionen und Entscheidungen, von ihrer Geschicklichkeit und ihrem Trainingsstatus abhängen.«⁵ Gegenüber klassischen Brettspielen, die auch Partizipation ver-

1 Cf. u.a. Angela Schwarz (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010.

2 Angela Schwarz: »Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel«, in: dies. (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?«, loc.cit., 263-275, 263.

3 Cf. Ibid.

4 Ibid.

5 Hügel: op.cit., 485.

langen, besteht eine verstärkte Attraktivität der Computerspiele in der »unmittelbaren Reizanforderung« und der gesteigerten Komplexität sowie im erhöhten Involvement des Spielers durch Immersion.⁶ Dabei handelt es sich um »einen psychologischen Effekt, bei dem sich die Distanz zur virtuellen Darstellung des Spiels verringert und das Bewusstsein dafür verschwindet, dass es sich bei dem Spiel um eine Mediennutzung handelt [...]«. ⁷ Unter den Spieltypen variiert der Grad an Partizipationsmöglichkeiten und Immersion, der sowohl von der Spielmechanik als auch von der jeweiligen Ästhetik des Spiels abhängig ist. Eine besondere Attraktivität des Computerspiels besteht folglich darin, dass die Spieler zum Teil eine Subjektposition einnehmen können, die ihnen im Alltag nicht gewährt wird. Angela Schwarz spricht von »einem Wechsel von der täglich erlebten Objekt- in eine außeralltäglich ausgeübte Subjektrolle«, die es erlaube, diverse Machtstrukturen nachzuempfinden beziehungsweise auszuüben.⁸

Wie in Spielfilmen auch eröffnet sich in den Computerspielen eine »doppelte Stellung in Bezug auf Zeit und Geschichte«, ⁹ denn sie fungieren gleichermaßen als Dokumente und als Sinnbilder. Dabei entstehen sowohl Bezüge zu einer spielexternen als auch zu einer spielinternen Realität, sprich: inter- und intratextuelle sowie inter- und intramediale Bezüge. Diese haben, die Vermittlung von Geschichte im Computerspiel betreffend, eine hohe Relevanz und tragen dazu bei, dass populäre Ikonografien und Vorstellungen von Geschichte zirkulieren und gegebenenfalls Zielgruppen erreichen, die sich nicht primär für die dargestellten historischen Zusammenhänge interessieren.

Der Reiz von Computerspielen liegt, wie Heiko Brendel näher ausführt, offensichtlich in einer je nach Spieltyp variierenden »Nichtlinearität«, also in gegebenen Interaktionsmöglichkeiten. Erlebtes Geschehen kann damit im Vergleich zur Rezeption in anderen Medien in unterschiedlichen Graden aktiv mitgestaltet werden. Zudem werden historische Ereignisse im Zuge der ihnen im Spiel »angetanen Veränderungen«, wie Brendel es formuliert, zu kontrafaktischer Geschichte. Diese Eigenschaft wirke sich auf unterschiedliche Weise auf die Vergegenwärtigung von Vergangenheit und das Geschichtsbewusstsein der Spielenden aus.¹⁰ Wenngleich

6 Auch die Spieleindustrie/der Brettspielmarkt ist sich dieser Dimension und ihrer medialen Attraktivität bewusst, was zu Formen des Crossover zwischen klassischen Brettspieltypen und digitalen Strukturen geführt hat.

7 Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern*, transcript, Bielefeld 2012, 32.

8 Cf. Angela Schwarz: »Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?«, in: dies. (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?«, loc.cit., 7-33, 17.

9 Koch zit. in: Ebbrecht: op.cit., 55.

10 Cf. Heiko Brendel: »Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive«, in: Schwarz (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?«, loc.cit., 107-135, 1105sq.

authentische Nachbildung für Spiele mit historischem Bezug eine wichtige Rolle spielt, weisen Slogans wie »Tu decides la historia« aus dem hier behandelten Computerspiel *Sombras de Guerra* auf die ebenso zentrale Komponente der Inszenierung von Geschichte im Computerspiel hin: »Durch kontrafaktische Szenarien, die in einigen Spielen den Rahmen für die Handlungsoptionen bilden, in anderen die Ziele innerhalb der Spielhandlung liefern«,¹¹ ist es dem Spieler möglich, Geschichte während des Spielens zu verändern und Erfahrungen von Selbstwirksamkeit und Kontingenzen in Bezug auf die eigenen Handlungen zu machen. In einem ihrer Artikel, in dem sie der Frage »Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?« nachgeht, folgert Angela Schwarz:

So bedenklich die Aufforderung, Geschichte selbst – nachträglich – zu schreiben oder umzuschreiben, aus wissenschaftlicher Perspektive sein mag, so verweist sie doch erst einmal die Beteiligten auf die prinzipielle Offenheit von Geschichte.¹²

Schwarz betont damit, dass die Spiele Raum eröffnen für grundlegende Überlegungen zum Lauf der Geschichte, dem Erkenntnisgewinn historischer Fakten und auch zu deren Darstellung. Indem die Spiele es erlauben, die vermeintliche historische Prädisponiertheit und Kontinuität zu unterwandern, können sie die Dynamiken historischer Prozesse zum Ausdruck bringen.

Hier greifen die Privilegien und Restriktionen des Fiktionalen. Als Resultat von »Akten des Fingierens« (Iser) haben auch die in den Computerspielen erzeugten Fiktionen einen »eingeschränkte[n] Anspruch auf Referenzialität, Faktentreue und Objektivität«.¹³ Fingieren kann Evidenzerfahrungen verfügbar machen und lässt sich als »Ermöglichungsbedingung« verstehen, denn in ihm zeigt sich immer gleichzeitig das Wirkliche und das Mögliche.¹⁴ Über das Herstellen und Erfahren von Welten aus sich herauszutreten, sich folglich in einen *ekstatischen* Zustand zu versetzen,¹⁵ kann im Videospiel ganz wörtlich verstanden werden, führt hier doch der Grad der Immersion den Spieler teilweise zu rauschähnlichen Zuständen, in denen ihm eine Realität erscheint, die zum Zeitpunkt des Spiels als einzig existente wahrgenommen wird.

Vom reinen Reaktionsspiel hat sich das Computerspiel zu einer erzählerischen Mediengattung mit hoher narrativer Komplexität entwickelt.¹⁶ Diese spiegelt sich auch in den dynamischen kommunikativen Kontexten wider, in die die Spiele eingebunden sind. Sie erzeugen eine Form von Welt, »that invokes a specific reading

11 Schwarz: »Computerspiele«, loc.cit., 17.

12 Ibid.

13 Erll: op.cit., 178.

14 Cf. Iser: op.cit., 7.

15 Cf. Ibid., 16.

16 Cf. Hügel: op.cit., 485.

dynamic, [...] the process of consuming [...] is playful and cumulative.«¹⁷ Sowohl spielintern (durch Multi-Player-Versionen) als auch hinsichtlich ihrer Verortung im Netz verfügen die Spiele über Strukturen, die Wechselbeziehungen begünstigen: »Videospiele [ist] meist als intensive Aktivität in komplexen sozialen Netzwerken angelegt. [...] Freunde und Fremde [...] spielen zusammen und diskutieren ihre virtuellen Abenteuer«.¹⁸ Videospiele funktionieren folglich nach dem Prinzip der »additive comprehension«, demzufolge die Fiktion als »activity of exploring, moving forward to enlarge the sense of mystery«¹⁹ entsteht. Die meisten Spiele verfügen zusätzlich zum eigentlichen Spiel über eine offizielle und zahlreiche inoffizielle Webseiten, auf denen die Spielwelt durch zusätzliche Informationen und Partizipationsmöglichkeiten (z.B. in Chats und Foren) fortgesetzt und erweitert wird. Dadurch entstehen unterschiedlich ausdifferenzierte fiktionale Universen.

Aufgrund ihres kommerziellen Erfolgs und damit ihres Verbreitungsgrads gelten Computerspiele, die historische Vergangenheit darstellen, als massenwirksame Produzenten und Vermittler von Geschichte.²⁰ Steffen Bender zufolge, der sich in seiner Monografie mit *Virtuelle[m] Erinnern* vornehmlich in Weltkriegs-Shootern beschäftigt hat, sind Computerspiele

[...] bereits mitten unter den Trägern, Produzenten und Vermittlern von Geschichtsbildern angekommen [...]. Sie entwerfen historische Narrative, konstruieren Wirklichkeitsvorstellungen von der Vergangenheit und generieren damit Geschichtsbilder, deren Relevanz mit Bezug auf ihre bloße Verbreitung nicht überschätzt werden kann.²¹

Die Ausgestaltung der Spiele gibt Aufschluss über Vorstellungen von Geschichte (deren Funktionsweise sowie Zusammenhänge), wie sie im populären Verständnis verankert sind.²² Das Videospiel lässt sich folglich als kulturelle Form begreifen, in der Vorstellungen über das Verhältnis von Geschichte und Gesellschaft sowie von Kollektiv und Individuum verhandelt werden. Aufgrund dieser Verflechtung von gesellschaftlich-relevanten Themen und einer unspezifischen und massenmedial wirksamen Verbreitung der Inhalte, erscheinen Computerspiele mit historischen Inhalten unter geschichtswissenschaftlichen Blickpunkten immer auch problematisch:

17 Kirkpatrick: op.cit., 164sq.

18 Kansteiner: op.cit., 41.

19 Kirkpatrick: op.cit., 165.

20 Schwarz: »Siegen ist erst der Anfang«, loc.cit., 265.

21 Bender: *Virtuelles Erinnern*, loc.cit., 14.

22 Thomas Kubetzky: »Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III«, in: Schwarz (Hg.): »*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*«, loc.cit., 75-106, 89.

Ähnlich wie in der anhaltenden Diskussion um die Popularisierung von Geschichte in Film und Fernsehen stellt sich eben auch bei Computerspielen mit historischen Anleihen die Frage nach dem möglichen Sinn und den Konsequenzen und Gefahren einer derartigen populären Nutzung von historischen Inhalten.²³

Für Computerspiele gilt, ebenso wie für andere Arten der Fiktionalisierung und medialen Vermittlung von Vergangenheit, dass Form und Medienspezifika den Vermittlungsprozess entscheidend prägen. So nimmt beispielsweise die Wahl des Genres Einfluss auf die Darstellung des Inhalts. Meist ist in der Computerspielproduktion der Spieltyp aufgrund von produktionsstrategischen Faktoren bereits festgelegt, bevor das Setting ermittelt wird. Denn wie populäre Spielfilme auch müssen Computerspiele neben ihrer kulturellen Dimension als Waren betrachtet werden, die dem Einfluss und den Anforderungen des Markts genügen und sich ihre Position im Kampf um die Aufmerksamkeit der Konsumenten erstreiten müssen. So nehmen die komplexen Beziehungen unterschiedlicher Faktoren Einfluss auf die Produktion. Neben »harten« Faktoren wie Zielgruppenspezifika oder Budgetierung wirken sich auch »weiche« Faktoren wie z.B. die Vorstellungen und Vorlieben der Entwickler sowie die Berücksichtigung politischer Korrektheit oder gesellschaftlicher Tabus auf das Design der Spiele aus.²⁴

Unter den historischen Inhalten sind Kriege ein thematischer Dauerbrenner im Computerspiel. Kriegsspiele und Kampfszenarien als solche sind seit Beginn der Videospieldproduktion zu finden, unabhängig von einem historischen Referenzgeschehen. Bereits die ersten noch sehr abstrakten Spiele lassen sich im weitesten Sinn als Kriegsspiele fassen. So ist es das Ziel in *Spacewar* (1961) – einem der ersten Multi-Player-Spiele –, das Raumschiff des gegnerischen Spielers abzuschießen, während beide in ihren Raumschiffen um die Sonne kreisen, deren Gravitationsfeld sowohl die Raumschiffe als auch die Geschosse anzieht. Wer abgeschossen wird oder mit der Sonne kollidiert, verliert den »Spacewar«. Die Kriegsthematik klingt hier bereits im Titel des Spiels an. Unterschiedlichste Formen des Kampfs, das strategische Rücken von Streitkräften oder die Eroberung gegnerischer sowie die Verteidigung eigener, selbst errichteter Festungen, gehören mittlerweile zum Standardrepertoire der Computerspielproduktion.

Für das jeweilige Spielerlebnis ist »in erheblichem Maß [entscheidend], wie Krieg in Computerspielen inszeniert wird.«²⁵ Dabei sind zum einen der Spieltyp und seine jeweilige Spielmechanik relevant, z.B. Echtzeitstrategie oder First-Person-Shooter. Zum anderen ist die Anlehnung an realhistorische Ereignisse im

23 Ibid., 75.

24 Cf. Schwarz: »Siegen ist erst der Anfang«, loc.cit., 268-270.

25 Georg Valtin/Peter Ohler: »Kriegsinszenierung in modernen Computerspielen am Beispiel der »Call of Duty: Modern Warfare«-Reihe«, in: Reer, Felix/Sachs-Hombach, Klaus/Schahadat, Schamma (Hg.): *Krieg und Konflikt in den Medien*, H. von Halem Verlag, Köln 2015, 327-349, 328.

Genre beliebt, so dass in vielen Fällen der im Spiel inszenierte Krieg auf einen realhistorischen Krieg referiert. Der Zweite Weltkrieg ist als Referenz unangefochtener Spitzenreiter, mit dem kein anderes Kriegsgeschehen mithalten kann.²⁶ Um die jeweilige Vergangenheit zu rekonstruieren, arbeiten diese Spiele oft als Crossovers, d.h. sie nutzen Mittel der Fachwissenschaft (z.B. zeitgenössische Dokumente, Bilder, Ton- und Filmaufnahmen) oder lehnen sich, durch ihre Nähe zu anderen populären Medien, an gängige Kriegsdarstellungen in diesen an, so z.B. an populäre Kriegsfilm. Dabei ist zu beobachten, dass »die Wechselwirkung zwischen verschiedenen Medien [mitunter] so weit [geht], dass ein Spiel keine eigenen Geschichtsbilder mehr konstruiert, etwa durch Rückbindung an die historische Realität, sondern [beispielsweise] die eines Films nur dupliziert.«²⁷ Die Nachbildungen beziehen sich so ebenfalls nur auf Vermittlungen, was »Erinnerungseffekte« produziert, die »auf die Geschichte der medialen Vermittlung selbst verweisen, [...] aber als unvermittelt erscheinen. Grundlage dafür ist eine Tendenz zu sich wiederholenden und sich dabei auf Bekanntes, bereits Gesehenes beziehende Schemata in der Darstellung«.²⁸

Das primäre Ziel dieser Gestaltungsstrategien besteht darin, das jeweils konstruierte Geschichtsbild zu authentifizieren. Eugen Pfister verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass »Videospiele mit historischem Bezug [...] in der Vermarktung viel Wert auf ›Authentizität‹ [legen], wobei Marketingabteilungen darunter vor allem möglichst getreue Nachbildungen historischer Uniformen, Fahrzeuge und Gefechtsgeräusche verstehen.«²⁹ Ihm zufolge werden je nach Sensibilität des Themas die »authentischen politischen und moralischen Hintergründe und Konsequenzen des Kampfgeschehens« jedoch nicht simuliert.³⁰ Mit Blick auf das beliebte Setting des Zweiten Weltkriegs erläutert Pfister, was das in der Konsequenz bedeutet: »Es handelt sich vor allem um Strategiespiele und First-Person-Shooter, in denen die Spielenden auch auf Seiten des Deutschen Reichs spielen können.«³¹ Allerdings »[sparen] diese Spiele historisch sensible Themen aus [...] und der Zweite Weltkrieg [wird] hier ›in der Breite weitgehend entpolitisiert‹ und ohne Hintergründe, Begleiterscheinungen und Konsequenzen dargestellt [...]«³² Vor allem Bezüge und Referenzen auf den Holocaust werden vermieden. Neben

26 Cf. Schwarz: »Computerspiele«, loc.cit., 15.

27 Cf. Schwarz: »Siegen ist erst der Anfang«, loc.cit., 264.

28 Cf. Ebbrecht: op.cit., 13.

29 Eugen Pfister: »Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen«, in: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, 256, URL: <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=ztg&datum=2016&pos=196&size=45>, letzter Zugriff: 14.06.18.

30 Cf. Ibid., 256-257.

31 Ibid., 255.

32 Bender zit. in: Ibid.

der Indizierungspraxis in Deutschland und Europa hat sich eine Form der (Selbst-)Zensur unter den Spieleherstellern herausgebildet,³³ welche die Mechanismen zur Diskurskontrolle verdeutlicht, die den Umgang mit der traumatischen Qualität des Ereignisses und seiner moralischen Dimension in der ästhetischen Kommunikation reguliert.

Mit Blick auf den Spanischen Bürgerkrieg lässt sich beobachten, dass dieser schon früh in Brettspielen strategischen Spieletyps verhandelt wird. 1981 erscheint das erste Brettspiel unter dem Titel *La Guerra Civil española*, das 2009 neu aufgelegt wurde. Wie Julián Díez in seinem Artikel zum Computerspiel *Sombras de Guerra* anführt, gaben Publikation und Verkauf dieses Spiels im Gegensatz zur Veröffentlichung des Computerspiels *Sombras de Guerra* im Jahr 2007 keinen Anlass zur Polemik:

Aquel título vendió más de 10.000 ejemplares sin generar discusión alguna. En cambio, 26 años después, la publicación del primer videojuego sobre el tema, *Sombras de guerra*, ha levantado una polvareda, a pesar de que en este periodo se han publicado no menos de 20 juegos sobre el mismo asunto.³⁴

Worin besteht also die Neuheit oder Andersartigkeit des Computerspiels, die offensichtlich das gültige Paradigma in Frage stellt und einer Valorisierung innerhalb der Bürgerkriegsfiktionen und -diskurse entgegensteht?

Hinsichtlich der Verhandlung des Holocaust konstatiert Eugen Pfister, dass »die Frage, ob digitale Spiele adäquate Medien für die Verarbeitung und Kommunikation des Holocaust sein können, oft mit dem Vorwurf zusammenhängt, dass es sich um ein genuin unkünstlerisches Medium handelt.«³⁵ Das Computerspiel wird, wie lange Zeit der Spielfilm, als reines »Unterhaltungsprodukt, das Spaß machen soll«,³⁶ betrachtet und damit als nicht adäquat für einen »verantwortungsvollen« Umgang mit historischen Ereignissen traumatischer Qualität eingestuft. Was hier offensichtlich greift, ist das Differenzierungskriterium von Hoch- und Populärkultur, das es erlaubt, den ästhetischen Wert von Computerspielen durch eine rein diskursive Zuschreibung herabzuwürdigen. Indem dem Computerspiel künstlerischer Wert im Allgemeinen abgesprochen wird, kann in diesem Kontext auch eine Debatte um die »Freiheit der Kunst« und die damit verbundenen Potenziale, die beispielsweise darin liegen, die Konsumenten mit »irritierenden Beobachterperspektiven« (Holl) zu konfrontieren, nicht stattfinden.

33 Cf. *Ibid.*, 256.

34 Julián Díez: »Sombras de guerra« reabre viejas heridas sobre la contienda civil«, in: *El País* (3.12.2007), URL: https://elpais.com/diario/2007/12/03/radiotv/1196636403_850215.html, letzter Zugriff: 08.06.2018.

35 Pfister: *op.cit.*, 253.

36 *Ibid.*, 252.

Dass derartige Zuschreibungen wandelbar sind und Einfluss auf erinnerungskulturelle Praktiken nehmen, zeigt der Paradigmenwechsel, der sich hinsichtlich der Verhandlung des Holocaust in populären Spielfilmen eingestellt hat. Die Kontroverse um *Schindlers Liste* (Spielberg, 1993) und der Bruch mit dominanten Darstellungsschemata wenige Jahre später durch *La vita è bella* (Benigni, 1997) verweisen auf die formative Rolle massenmedialer Produkte in erinnerungskulturell relevanten Prozessen. Denn erst der kommerzielle Erfolg beider Produktionen und damit ihre Verbreitung hat die Diskussion um die Wertigkeit der Filme angestoßen und auch das wissenschaftliche Interesse an der Verhandlung der Thematik im populären Spielfilm und den damit verbundenen Konfliktfeldern geweckt. Da Computerspiele ebenfalls in derartigen massenmedialen Kontexten verortet sind, sollte ihre formative Rolle zwar kritisch beleuchtet, aber nicht geleugnet oder als einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung »unwürdig« erachtet werden.

Das Aufkommen von Computerspielen bedeutet einen Wandel in der Geschichte der Unterhaltungsmedien, denn »[t]he video game does not pacify; it stimulates us into action and [...] this places it at odds with the culture industry.«³⁷ In ihnen eröffnen sich Erfahrungsdimensionen, die sich zwar widerständig, aber nicht zwingend gegenläufig zur dominanten sozialen Logik verhalten.³⁸ Dies führt Graeme Kirkpatrick in seiner Studie *Aesthetic Theory and the Videogame* so weit, Computerspiele als »almost the inverted reflection of contemporary Art« zu verstehen, denen eine wichtige Rolle in der Neuformierung des gegenwärtigen kulturellen Lebens zukommt.³⁹ In Anlehnung an die Vorstellungen von Walter Benjamin, »[who] envisaged a time when imagination might run free from the constraints set by art«,⁴⁰ sieht Kirkpatrick das Computerspiel als »space in the culture for expressive experimentation of these neglected elements of the artistic tradition«,⁴¹ denen im Zuge der Abkehr vom Zusammendenken von *delectare* und *prodesse* und der Institutionalisierung der Kunst kein Platz mehr eingeräumt wird.

Im Vordergrund der Studie von Kirkpatrick steht, wie der Titel deutlich macht, die spezifische Ästhetizität von Videospielen. Der Verfasser argumentiert, dass diese vor allem ästhetische Objekte seien, die gespielt werden müssten, um erfahren zu werden.⁴² In Anlehnung an den Spielbegriff bei Kant, für den das Spiel die Form ist, in der sich die Kunst äußert, stellt Kirkpatrick die Besonderheit von Computerspielen heraus, die in einer Grundspannung aus Sinnlosigkeit und Sinnstiftung mit Bezug zur Bedeutungsproduktion besteht. Computerspiele müssen nichts »bedeuten«, um populär zu sein:

37 Kirkpatrick: op.cit., 35.

38 Cf. Ibid., 42.

39 Ibid., 2.

40 Ibid., 6.

41 Ibid., 4.

42 Cf. Ibid., 6.

Play is perhaps inherently related to ontology, to human attempts to understand the fundamental character of being [...]. It is not meaningful itself, play is the activity that makes meaning possible by spinning forms out of darkness.⁴³

Eine Grundvoraussetzung für die Partizipation am Spiel ist lediglich die sogenannte ›lusory attitude«. Die Spielenden lassen sich auf das Spiel ein und akzeptieren seine Regeln, um den Genuss des Spielens erfahren zu können.⁴⁴ Die ›lusory attitude« kann dabei unterschiedlich ausgeprägt sein – »wry and detached as well as engaged and pleasure-oriented.«⁴⁵

Die primäre Bedeutungslosigkeit des Spielens anzunehmen, heißt nicht, dass die Inhalte (das Bildinventar, die Metaphorik, die Story etc.) des Computerspiels und deren Bedeutung ignoriert werden müssen, sondern nur, dass die Spiele aufgrund ihrer ästhetischen Form, wie Kirkpatrick in Anlehnung an das Konzept des Neo-Barock (Angela Ndalians, 2004) darlegt, zwischen Integration und Desintegration von Bedeutung oszillieren:

[V]ideo games [provide] an excess of form that overrides and negates meaning even as it repeatedly invokes it. Games need meanings; fictions and resemblances are integral to them, but the activity of playing games is powerfully corrosive to these fictions [...]. [T]he process of corrosion, of dispelling meaning, is essential to gameplay.⁴⁶

Graeme argumentiert, dass die Integration des Körpers des Spielers ähnlich wie beim Tanz(en) für die ästhetische Erfahrung des Spiel(en)s zentral ist,⁴⁷ weshalb Form und Rhythmus entscheidende Merkmale der ästhetischen Konzeption von Computerspielen sind:

Gameplay involves us in a to-and-fro movement with the game that is not adequately comprehended by analogy with merely spectating or even exploring a static fictional world. Our actions with the game involve a temporal, embodied dimension that is integral to, even productive of, the visual sensation of space we get from looking at the screen. [...] Exploring, fighting and watching correspond to feelings of tension, excitement and relaxation in the body of the player. They define the rhythm of incorporation [...] – different games have different rhythms.⁴⁸

Die beiden Spielertypen, die für die vorliegende Studie relevant sind – Echtzeitstrategie und First-Person-Shooter –, unterscheiden sich im Hinblick auf ihre Form

43 Ibid., 24.

44 Cf. Ibid., 63.

45 Ibid.

46 Ibid., 9.

47 Cf. Ibid., 72.

48 Ibid., 73ssq.

und ihren Rhythmus in fundamentaler Weise, wie in den Einzelanalysen der nachfolgenden Unterkapitel II.4/4.2 und 4.3 deutlich wird. Form und Rhythmus der Spiele nehmen Einfluss auf die dargestellten Inhalte und damit auf die jeweilige Art der Bürgerkriegsfiktion, die in *Sombras de Guerra* (2007) und *España en llamas* (2012) erzeugt wird.

Für die Untersuchung von Computerspielen unterscheidet Marie-Laure Ryan vier Ebenen, die auch für die folgende Analyse fruchtbar erscheinen: *Computer Space* als die Ebene des Programm-Codes, *Textual/Semiotic Space* als die Zeichenebene, *Narrative Space* als die Diegese und *Real Space* als der reale Raum, in dem der Spieler die Steuerung betätigt.⁴⁹ Diese Unterscheidung ist hilfreich, da sie es erlaubt, die unterschiedlichen Bestandteile des Mediums und deren Funktionen zu fokussieren. Während die Ebene des *Computer Space* die Spielmechanik vorgibt, transportiert der *Semiotic Space* die Elemente, die für die Diegese relevant sind. Der *Real Space* fokussiert die Interaktion der Spielenden mit dem Spiel durch physische Handlungen.

4.2 *Sombras de Guerra* (2007) als ambiges Produkt der konfliktiven Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen

Die Spielanleitung zu *Sombras de Guerra* (2007) wirbt in ihrer Einleitung damit, dass das Spiel das erste und einzige Echtzeitstrategiespiel ist, das ausschließlich den Spanischen Bürgerkrieg als Spielwelt hat.⁵⁰ In der Branche hat der Spanische Bürgerkrieg eine untergeordnete Bedeutung und spielt oft nur als eine Art Nebenschauplatz des Zweiten Weltkriegs eine Rolle. Dieser wird als transnationales Ereignis weltweit vermarktet. Internationale Produktionskontexte scheinen sich nur vereinzelt für den innerspanischen Konflikt zu interessieren, obwohl dieser im populären Gedächtnis eine hohe Relevanz als internationales Ereignis aufweist. In einigen Spielen, darunter auch Klassikern wie *Hearts of Iron* oder *Panzer General II*, gibt es schon vor dem Erscheinen von *Sombras de Guerra* einzelne Missionen, die im Spanischen Bürgerkrieg angesiedelt sind und in deren Kontext es möglich ist, zwischen beiden Kriegsparteien zu wählen. 2013 erscheint das rundenbasierte Strategiespiel *España 1936* (AGEod, 2013), das ein klassisches *Wargame* ist, bei dem zwar auch alle Parteien und Splittergruppen gespielt werden können, Diegese und Narration jedoch auf ein Minimum reduziert sind.

Die Gründe dafür, dass der Konflikt in der nationalen Computerspielproduktion bis zum Erscheinen von *Sombras de Guerra* ausgespart wurde, lassen sich mit

49 Cf. Andreas Rauscher: »Raum«, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*, Springer VS, Wiesbaden 2018, 3-26, 14.

50 Cf. Legend Studios: *Sombras de Guerra – Manual de usuario*, Planeta DeAgostini 2007, 3.

der Grad der Sakralisierung des Themas und der greifenden Diskurskontrolle begründen, wie in den Ausführungen in Kapitel I.2 dargelegt wurde. Die »Angst vor der Fiktion« und vor einer »Kannibalisierung« der Erinnerung des als »kollektives Trauma« erachteten historischen Ereignisses durch ein vermeintlich »reines Unterhaltungsprodukt« bildet sich in der Rezeption von *Sombras de Guerra* in der Öffentlichkeit ab. Der Vermarktungserfolg im Weihnachtsgeschäft des Erscheinungsjahrs und die darauffolgende breite Rezeption des Titels verweisen jedoch auf das große Interesse der Nutzer an Spielen, die den nationalen Konflikt verhandeln. Die Besonderheit und Neuheit, die Thematik im Medium Computerspiel abzubilden, sorgt für großes Aufsehen. Trotz aller Kritik, die nicht nur dem Thema und damit einer möglichen Unangemessenheit, sondern auch der medialen Inszenierung gilt, lanciert *Legend Studios* im Jahr 2008 eine Erweiterung des Spiels mit dem Titel *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española – Objetivo España*.

Als Computerspiel verortet sich *Sombras de Guerra* im Spannungsfeld des »modernen Populären« und nutzt dessen Repertoire sowie seine kommunikativen Kontexte. Die Medienspezifika sowie das spezifische Design des Spiels wirken sich auf die Vergangenheitsdarstellung aus und präsentieren das Spiel, wie im Folgenden zu zeigen ist, als ambiges Produkt. Diese Ambiguität resultiert aus der Summe an stark divergierenden und konfliktiven Anforderungen, die an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt werden und die das Spiel aus ökonomischen, sozialen, politischen und auch ethischen Gründen zu versöhnen versucht.

4.2. Echtzeitstrategie und karikatureske Ästhetik: Erinnerungsorte und -figuren zwischen authentischer Nachbildung und Enthistorisierung

Sobald der Spieler das Spiel nach erfolgreicher Installation startet, erscheint das Logo von *Legend Studios* auf dem Bildschirm. Nach dessen Abblende bleibt der Bildschirm zunächst schwarz und aus dem Off ertönt die Stimme Francisco Francos, von dem kurz darauf zentriert und in kleiner Kadrierung ein Video zu sehen ist. Das Video ist ein Ausschnitt der Aufnahme seines *Discurso de la victoria*, den der Diktator hielt, nachdem Burgos am 19. Mai 1939 gefallen und der Bürgerkrieg beendet war. Dies ist fraglos ein fulminanter und auf emotionale Beteiligung des Rezipienten angelegter Einstieg für ein Videospiel, das sich ansonsten dadurch auszuzeichnen versucht, Neutralität und Distanz im Hinblick auf die beiden politischen und ideologischen Lager zu erzeugen und den ideologischen Dualismus als naturalisiert vorzuführen.

Auf den abgeblendeten Ausschnitt folgt eine animierte filmische Sequenz, die als Trailer in das Spiel einführt und die Protagonisten vorstellt. Die Ästhetik dieser Sequenz setzt sich vom zuvor abgespielten dokumentarischen Schwarz-Weiß-Material deutlich ab. Die Kadrierung wird auf den gesamten Bildschirm ausgeweitet und ihre Ästhetik und Kolorierung rücken die Sequenz in die Nähe des Stils

der amerikanischen Superheldencomics beziehungsweise bedienen sich an Computerspielklassikern wie *Tomb Raider*. Der Trailer legt den Fokus auf die Kampfhandlungen und die Komposition der Einführung basiert auf schnellen Cuts und Perspektivwechseln, bevorzugt Nahaufnahmen und Detailansichten, zelebriert audiovisuell Explosionen und Schlachtengeräusche und inszeniert die Hauptfiguren als Helden. Der Trailer folgt einer immersiven Praxis, die auf die Affizierung des Rezipienten ausgelegt ist, dessen Aufmerksamkeit erregen und ihn an das Spiel binden soll. Gleichzeitig formt die Sequenz einen narrativen Rahmen für das Spiel, der noch lose in Zusammenhang mit dem vorherigen Archivmaterial steht. Der Spieler kann auf den Ablauf der Sequenzen nicht einwirken, sie allenfalls wegklicken.

Die Sequenzen haben die Funktion, dass sich der Spieler mit den Inhalten, den Besonderheiten, den Personen und der Spielgeschichte vertraut machen kann. Die Folge davon könnte sein, dass sich der Spieler stärker mit den Inhalten, der Spielgeschichte und den Personen identifiziert, sie als sinnvoll empfindet und dadurch motiviert ist, sich auf den weiteren Spielprozess einzulassen.⁵¹

Die Art und Weise der Einführung in diesen Spielprozess kann demnach die Rezeption des Spiels nachhaltig beeinflussen. Der bereits angesprochene »Auftritt« Francisco Francos stellt den ersten Kontakt mit dem Spiel dar. Als emblematische Figur der Spaltung des Landes bringt dieses Intro ein ambigues Narrativ und eine spannungsgeladene Atmosphäre, die dem Spielverlauf und Spielziel – dem Kampf zwischen »den zwei Spanien« – dienlich ist, mit sich und befördert so die Immersion des Spielenden.

Sobald das Spiel beginnt, dominiert, dem Genre des Echtzeitstrategie-Spiels (RTS: *real-time-strategy*) entsprechend, eine schematische Darstellung von Ereignissen, Figuren und Spielmaterialien; das Interface ist auf strategisches Handeln sowie Problemlösungsstrategien ausgerichtet. RTS zeichnen sich im Gegensatz zu anderen Typen von Strategiespielen, wie z. B. rundenbasierten Strategiespielen, zu denen auch die *Age of Empires*- und die *Civilization*-Serie gehören, dadurch aus, dass das Spiel in Echtzeit verläuft, was bedeutet, dass Handlungen im Zeitrahmen des Spiels simultan stattfinden. Das setzt den Spieler unter Zeitdruck, was sich auf seine Reaktionen und Lösungsstrategien und damit auf den Rhythmus des Spiels auswirkt. Entscheidend für den Erfolg ist demnach die »Einübung sensomotorischer Kontrolle als Handhabung des Interface und eine dazugehörige Wahrnehmungsarbeit [...]«.⁵²

Die vorangegangenen Beschreibungen sind bezeichnend für das Kompositionsprinzip von *Sombras de Guerra*, das ausschlaggebend für die möglichen Bürgerkriegsfiktionen ist, die im Werk erzeugt werden. Das Spiel integriert sowohl

51 Jürgen Fritz: *Wie Computerspieler ins Spiel kommen*, Vistas, Berlin 2011, 49.

52 Serjoscha Wiemer: »Zeit«, in: Beil/Hensel/Rauscher (Hg.): *op.cit.*, 27-46, 29.

in der Rahmenhandlung als auch innerhalb der gespielten Kampagnen kulturspezifische Marker, die, wie das Filmmaterial der Rede Francos zeigt, aus Bezügen auf realhistorische Inhalte (Personen, Orte oder Schlachten) oder aus anderen Veratzstücken des kollektiven Gedächtnisses, z. B. Symbolen oder kollektiven Mythen, bestehen können. Auf der narrativen Ebene dienen diese Elemente der Authentifizierung des Settings und der Rückbindung an die entsprechenden historischen sowie erinnerungskulturellen Kontexte. Das Narrativ wird dabei von der spezifischen Spielmechanik des RTS und dem spieleigenen Interface beeinflusst. Hierbei bedingt die partizipative Rolle des Spielers den Rezeptionsprozess stärker als in anderen Medien. Das Computerspiel pendelt zwischen Dokumentarischem und Fiktionalem, zwischen einer Nähe zum historischen Kontext und damit zur traumatischen Qualität des Ereignisses in der Erinnerungskultur und einer Distanz durch die Spielhandlung, seine Ästhetisierung und den *Real Space*. Diese Spannung zwischen Nähe und Distanz kommt in den werktranszendenten Diskursen auf unterschiedliche Weise zur Sprache, was im letzten Unterkapitel genauer analysiert und erläutert wird.

Sombras de Guerra bietet unterschiedliche Spielmodi an: einen Single-Player-Modus, in dem aufeinander aufbauend Kampagnen beider Kriegsparteien und ihrer Alliierten gespielt werden können, einen Multi-Player-Modus, der es ermöglicht, auf einem Server oder per Lan-Kabel in Konferenz zu spielen, und einen Gefechtsmodus (»Escaramuza«), in dem einzelne Schlachten in unterschiedlicher Besetzung geschlagen werden können. Die Analysen basieren im Folgenden vornehmlich auf den Kampagnen des Single-Player-Modus, der über die komplexeste Narration verfügt, wenngleich der Multi-Player-Modus aufzeigt, in welche kommunikativen Strukturen das Medium auf einer spielinternen Ebene eingebettet ist (z. B. durch den Spieler-Chat); und der Gefechtsmodus die bedingungslose Reduktion auf Kampfhandlungen und militärische Strategien ermöglicht. Beide Modi erzeugen durch die Handlungen der Spieler ganz eigene Narrative, die jedoch im Rahmen dieser Studie nicht von Interesse sind.

Im Single-Player-Modus wird jede Kampagne durch eine Videosequenz eingeleitet, die aus Zusammenschnitten von Archivmaterial besteht, das von einem Voice-Over kommentiert wird. »[W]ie in einem Spielfilm [wird dem Spieler] ein Handlungsablauf in Form einer Geschichte vorgeführt, die er rezipiert und mit der er sich partiell identifiziert.«⁵³ Der Spieler wird so in eine entsprechende Rahmenerzählung eingeführt, die durch ihren dokumentarischen Charakter den Realitätsbezug des Spiels stärkt. Die Sequenzen werden von einem *Diario de Guerra* begleitet, das auch als *Informe confidencial* dem Spiel in Heftchenform beigelegt ist.⁵⁴ Vor jeder Mission tragen sich dort die zentralen realhistorischen Ereignisse ein,

53 Fritz: op.cit., 46.

54 Cf. Legend Studios: *Sombras de Guerra – Informe confidencial*, Planeta DeAgostini 2007.

die sich im Zusammenhang mit der laufenden Kampagne ereignet haben. Weder in den Videosequenzen noch im *Diario de Guerra* kann die komplexe Realität des Bürgerkriegs dargestellt werden. Die historischen Fakten zielen vornehmlich auf eine eindeutige Identifizierung des Settings ab, bieten dem Spieler dennoch ein Überblickswissen über die historischen Geschehnisse, auf denen die Spielhandlung fußt. Im Hinblick auf die Darstellung historischer Ereignisse ist die Frage nach der »referentiellen Rahmenkompetenz« der Spielenden von Bedeutung. Es besteht die Gefahr, dass »das Spiel in die Funktion eines Referenzmediums [gelangt], dessen Realitätsbezüge (möglicherweise) kaum angezweifelt werden«. ⁵⁵ Ein kritischer Umgang mit dem Angebot an dargestellter Realität beziehungsweise an historischen Fakten hängt vom Alter der Spielenden, ihrer Medienkompetenz, dem Bildungsgrad und der Sozialisierung hinsichtlich des verhandelten Themas ab. ⁵⁶

Die Art der Darstellung der historischen Bezüge, die im *Diario de Guerra* die Spielhandlung einrahmen, gleicht einem Telegrammstil mit bedacht neutralem Ton, der auf dieser Ebene des Spiels keine Parteinahme suggeriert. Parteinahme findet sich schließlich in den Dialogen der Figuren, die ebenfalls auf das historische Substrat verweisen, Orte, Geschehnisse und zentrale (Erinnerungs-)Figuren aufrufen. Jede Kampagne wird dadurch eingeleitet, dass die handelnden Figuren dem Spieler in einer animierten Sequenz die Aufgabe und das jeweilige Ziel der Mission präsentieren, indem sie diese besprechen, Kommandos erteilen und Aufträge erhalten. Je nachdem, welche der Parteien für die Spielhandlung ausgewählt wird, ist der Figurenrede die jeweilige Perspektive auf das eigene Lager und den Feind eingeschrieben. Da jede Kampagne aus beiden Perspektiven gespielt werden kann, nivelliert sich die Perspektivierung des Spiels und die Parteien werden einander gleichgestellt. Diese Gleichstellung wird mit Blick auf die Spiellogik und das Spielziel noch zu problematisieren sein.

Die Verortung durch die Referenzen auf das historische Substrat und das Narrativ, das um die Spielhandlung gestrickt wird, trägt insgesamt dazu bei, dass die einzelnen Kampagnen narrativ verquickt werden. Zudem dient das Archivmaterial als Authentizitätsmarker und vermittelt das Selbstverständnis des Spiels, einen »verantwortungsvollen« Umgang mit der Thematik zu pflegen, den es sich in der Spielanleitung durch »un interesante componente pedagógico« ⁵⁷ attestiert. Darin wird außerdem angepriesen, dass die dargestellten Objekte auf einer »ambientación muy cuidada« basieren, ⁵⁸ die sich vornehmlich (wie bei der Mehrzahl der Spiele mit historischem Bezug) auf die Nachbildung von Uniformen, Fahrzeugen, Gebäuden oder geografischen Merkmalen der Schlachtfelder bezieht. Auch die Kam-

55 Fritz: op.cit., 158.

56 Cf. Ibid., 159.

57 Legend Studios: *Manual de usuario*, loc.cit., 3.

58 Ibid.

pagnen, die gespielt werden, richten sich chronologisch nach der Ereignisfolge des Kriegsverlaufs. Dabei werden die im offiziellen Gedächtnis als zentral erachteten realhistorischen Schlachten nachempfunden. Die Entwickler treffen hier eine Auswahl, die in der Erweiterung des Spiels um andere Schlachtfelder ergänzt wird.

Wie Eugen Pfister für die Darstellungen des Holocaust festgestellt hat, lässt sich auch für *Sombras de Guerra* konstatieren, dass sensible Themen ausgespart werden, also auf politische oder moralische Bedingungen, Hintergründe und Konsequenzen trotz Archivmaterial wenig differenziert eingegangen wird.⁵⁹ Auch die integrierte Symbolik ist auf ein Minimum reduziert, wie eine Rezension zum Spiel zu bedenken gibt: »Por ejemplo, el título está casi ausente de simbología de uno y otro bando, lo que demuestra que en ningún caso se ha pretendido crear polémica.«⁶⁰

Innerhalb der Spielhandlung werden nicht-polemische, d.h. in der offiziellen Erinnerungskultur akzeptierte Orte und Figuren aufgerufen, die weiter dazu beitragen, das Setting zu authentifizieren – gleichzeitig jedoch ambige Narrative mit sich bringen. Sofern es sich um konkrete Orte handelt, z.B. den »Cinturón de hierro« in Bilbao oder den Alcázar de Toledo, werden diese Orte als Schauplätze aufgesucht und die jeweiligen Schlachten in Anlehnung an die militärhistorischen Strategien der jeweiligen Kriegspartei geschlagen. Auch hier versucht das Spiel, das Setting detailgetreu am historischen Material auszurichten. Durch Rückgriffe auf die Ikonografie des Bürgerkriegs, d.h. auf emblematische Abbildungen, um den jeweiligen Ort zu markieren, rückt jedoch unweigerlich ein mythisierendes Element in die Darstellung. Denn die mit den jeweiligen Orten verbundenen Narrative, Mythen und Legenden werden aufgerufen und Teil der Spielhandlung, so z.B. der Kampf um den Alcázar de Toledo, der durch die franquistische Propaganda und spätere Vergangenheitsdeutung in den Mythos einer »asombrosa defensa [...] por una minoría de héroes comandados por un Guzmán el Bueno redivivo« verkehrt wurde und als Sinnbild des franquistischen Nationalismus steht. Ein markantes Beispiel der republikanischen Perspektive ist das in den unterschiedlichsten Bürgerkriegsfiktionen wiederkehrende Banner über der Calle de Toledo in Madrid mit der Aufschrift »¡No pasarán!«. Es ist zum Emblem der *resistencia antifranquista* geworden und hat als populäres Versatzstück die Zeit überdauert. Beiden Beispielen ist unweigerlich eine emotionale Dimension eingeschrieben, die den involvierten Spieler im Sinne des Konzepts der »graduellen Komplizenschaft« anspricht (vgl. hierzu die Ausführungen in Kapitel II.1/1.2 zur »Multiple[n] Kontextualisierbarkeit und kulturspezifischen Marker[n]« im Kontext des modernen Populären).

59 Cf. Pfister: op.cit., 256sq.

60 Julio Gómez: »Análisis de *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*«, in: *Vandal* (24.12.2007), URL: <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/7356>, letzter Zugriff: 12.07.2018.

Zudem unterläuft das kontrafaktische Element von *Sombras de Guerra* den Versuch, historische Authentizität zu erzeugen und verweist auf das grundsätzliche Dilemma, dem Computerspiele ausgesetzt sind, die versuchen, Geschichte realitätsnah zu vermitteln: »Denn will man nicht eine einseitige, vorgefertigte Spielhandlung haben, muss man in alternativen Geschichtsverläufen spielen.«⁶¹ In *Sombras de Guerra* bedingt diese Einsicht das Funktionsrepertoire und die Ausrüstung der Kriegsgegner. Um überhaupt gewährleisten zu können, dass nur die Geschicklichkeit – also das Beherrschen der Spielmechanik – und das strategische Können der Spielenden über den Ausgang der Schlachten bestimmt, mussten historische Episoden modifiziert und die Kriegsparteien im Hinblick auf ihre militärischen Funktionen, d.h. ihre spieltechnische Ausstattung, auf Augenhöhe gebracht werden.

Die Kampagnen suggerieren durch ihre feste Chronologie zwar Kohärenz und Geschlossenheit und die Spielhandlung wird durch die Spielmechanik limitiert beziehungsweise gelenkt. Dennoch konfigurieren die Aktionen des Spielers Orte und Ereignisse als Bedeutungsträger neu, je nachdem, was von diesen erkundet und damit wahrgenommen wird oder wie dieser sich hinsichtlich seiner möglichen Handlungsoptionen positioniert. So ist es beispielsweise denkbar, dass sich ein Spieler längere Zeit unter dem »¡No pasarán!«-Banner aufhält und Panzer und Soldaten darunter flanieren lässt, ohne dass dies eine für das Spielziel notwendige Handlung wäre.

Abbildung 7 Arten der Darstellung des »¡No pasarán!«-Banners



Das linke Bild zeigt die Darstellung des Banners im RTS, das rechte Bild seine Inszenierung im Shooter.

Während solche Referenzen als kulturspezifische Marker die Emotionalisierung eines involvierten Rezipienten erreichen können, begünstigen die Spielmechanik und die ästhetische Ausgestaltung, sprich die Überformung der histori-

61 Sebastian Knoll-Jung: »Geschlecht, Geschichte und Computerspiel. Die Kategorie ›Geschlecht‹ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen«, in: Schwarz (Hg.): »*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*«, loc.cit., 185-211, 194.

schen Bezüge durch die spezifische Ästhetik des Spiels, einen distanzierten Blick auf das verhandelte Thema. Im Gegensatz zur Ästhetik des im nächsten Kapitel analysierten First-Person-Shooters *España en llamas* bieten das Interface und der Aktionsraum von *Sombras de Guerra* wenig Identifikationspotenzial. Die für die RTS typische Kartenansicht aus der Draufsicht, die es dem Spieler ermöglicht, den Überblick zu behalten, der für die strategischen Überlegungen notwendig ist, erzeugt räumliche Distanz zum Spielgeschehen und den Spielfiguren. Letztere sind obwohl sie einen Körper haben und nicht über Symbole dargestellt werden, entmenschlicht. Die Schemahaftigkeit der Darstellung abstrahiert die menschlichen Eigenschaften der Figuren und stellt ihre Funktion für das Spiel in den Vordergrund. Eine Identifikation mit den Charakteren ist, wie im folgenden Unterkapitel ausgeführt wird, nur über die Diegese möglich und reduziert sich maßgeblich auf die Heldenfiguren.

Das Spiel verfügt allerdings über Möglichkeiten der Simulation (strategischer) Kriegserfahrung, indem beispielsweise der *fog of war*, der die Kartenansicht begrenzt, für eine realistischere Handlungsdimension des Spiels sorgt. Realem Kriegsgeschehen entsprechend ist im Spiel nur das einsehbar, was in einer Sichtlinie der jeweiligen Einheit oder Figur liegt. Die Handlungen und strategischen Überlegungen des Spielers werden folglich durch reduziertes Wissen über die Gegebenheiten von Ort und gegnerischen Truppen und Lagern beschränkt. Der Name des Spiels, *Sombras de Guerra*, referiert auf diesen spieletypischen Umstand, der auf ein militärisches Konzept von Clausewitz zurückzuführen ist. Ihm ist unweigerlich eine symbolische Dimension eingeschrieben, die auf die Irrungen und Wirrungen des Kriegs, seine Undurchsichtigkeit und die bedrückende, gefahrgeladene Atmosphäre anspielt. Gerade diese wird auch durch die Unübersichtlichkeit ausgedrückt, die durch das Kämpfen an unterschiedlichen Fronten und die komplexen Mechanismen des RTS gefördert wird. Auch der Zeit- und Reaktionsdruck, dem der Spieler aufgrund der Echtzeit ausgesetzt ist, unterstützt die Simulation von Orientierungslosigkeit im *Semiotic Space* und erzeugt Handlungsstress im *Real Space*.

Diese Erfahrungen im *Real Space*, also in der Steuerung und dem Spielerleben, korrelieren nicht zwangsläufig mit der verhandelten Thematik. Die hohe Komplexität des RTS führt mitunter dazu, dass der Fokus während des Spielens von der Fiktion und der Bedeutung der Inhalte zu den reinen Regeln und Mechanismen des Spiels, das in erster Linie verstanden und gekonnt werden muss, um erlebt zu werden, driftet. In tieferen Graden des Spielens, d.h. je komplexer die vom Spieler geforderten (physischen beziehungsweise mechanischen) Handlungen werden, kann es dazu kommen, »[that] we are no longer in touch with the game's fiction,

but endeavour to master its routines.«⁶² Die Immersion des Spielers wird daher maßgeblich vom Grad des Beherrschens der Spielmechanik bedingt.

Die fiktionale Welt von *Sombras de Guerra* erfährt auf der Handlungsebene des Spiels durch das Interface einen hohen Grad an Abstraktion. Das Setting erscheint künstlich, schematisch und cartoonhaft: »[E]l juego no pretende resultar muy realista, ni realizar una experiencia de juego simulador. Es, ya desde el principio, un juego de estrategia en tiempo real con ciertos toques de caricatura.«⁶³ Zudem zeichnet sich Klischeehaftigkeit auf der narrativen Ebene ab, die vor allem durch die Figuren vermittelt wird. Die Figurengestaltung trägt maßgeblich dazu bei, dass das Geschehen enthistorisiert und entpolitisiert wird, wodurch Mythen des kollektiven Gedächtnisses aufgerufen werden. Die überzogene Darstellung einzelner Aspekte gibt diese der Lächerlichkeit preis, sodass die historischen Elemente und damit die vermeintliche Authentizität – unbeabsichtigt? – ins Ironische kippt. Dadurch eröffnet das Spiel eine Lesart, die seine eigene Darstellungsform – ungewollt? – konterkariert und Verfahren der Mythisierung, die in der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen gängig sind, offenlegt.

4.2. Entdramatisierung des realhistorischen Kriegs? Heroische Avatare und mythisierte Handlungen

Aufgrund des strategischen Spielecharakters von *Sombras de Guerra* lenkt der Spieler die Figuren über Befehle und steuert sie nicht direkt, wie z.B. bei *Shootern*. Das Potenzial zur Identifikation ist damit »direktional«, denn »[d]er Spieler bestimmt das Spielgeschehen aus einer indirekten Position, die mit dem »Gesamtgewebe« des Spiels verbunden ist.«⁶⁴ Tendenziell ist hierbei von einer »stärkere[n] Distanzierung vom konkreten Spielinhalt« auszugehen.⁶⁵ In *Sombras de Guerra* ist das Lenken der Geschehnisse der Truppen zudem an die figurale Perspektive des jeweiligen Helden gebunden, was bedeutet, dass die Aktionen, die im Spielverlauf ausgeführt werden, narrativ an eine Figur angelehnt sind, aus deren Perspektive der Spieler die Verantwortung für seine Handlungen übernimmt. Im *Informe confidencial* werden diese Heldenfiguren in einem kurzen Steckbrief mit Namen, Geburtsdatum und Truppenzugehörigkeit vorgestellt. Die Präsentation verleiht den Heldenfiguren eine mimetische Dimension, sie erscheinen als Abbild einer Person und nicht als Repräsentanten einer (Handlungs-)Funktion wie die ihnen gegenübergestellten anonymisierten und entindividualisierten militärischen Einheiten. Letztere repräsentieren die jeweiligen Alliierten und weisen je nachdem, welche Truppe sie verkörpern, teilweise Funktionsunterschiede auf, die zudem an den Rang der dazu-

62 Kirkpatrick: op.cit., 8.

63 Gómez: op.cit.

64 Fritz: op.cit., 48.

65 Cf. Ibid.

gehörigen Figur gebunden sind (z.B. einfacher Soldat vs. General). Im Handbuch zum Spiel werden auch diese Figuren eingeführt, jedoch nur im technischen Sinn, d.h. ihre militärischen Fähigkeiten und wie diese im Spiel umgesetzt sind, werden vorgestellt.⁶⁶

Die Helden hingegen verfügen über eine kurze Biografie, in der auf die familiäre Situation und die Hintergründe für das Engagement in der jeweiligen Kriegspartei eingegangen wird. Im *Informe confidencial* werden Ghanin Shabah und Marion Barrena, die Hauptfiguren des *bando nacional* respektive *republicano*, ausführlicher präsentiert als die Heldenfiguren der »Sovjets« oder der »deutschen Legionäre«. Shabah und Barrena sind durch eine Liebesgeschichte miteinander verbunden, die durch den Vater von Marion aufgrund der Klassenunterschiede des Paares vereitelt wurde. Manuel, alias Ghanin Shabah, wird auf Veranlassung von Marions Vater, der Kontakte zu hochrangigen Militärs pflegt, nach Afrika geschickt und dem IV Tabor de Melilla unterstellt, wo er aufs Grausamste gefoltert wird. Die Beschreibung liefert damit den Grund für das Engagement Shababs im Krieg: »Allí murió el joven Manuel y nació, forjado con el fuego de la venganza, Ghanin Shabah.«⁶⁷ Seine Rache gilt natürlich den Barrena, »los culpables de su torturosa situación.«⁶⁸ Sein von Narben überdecktes Gesicht bleibt mit Ausnahme seiner »velados ojos azules«⁶⁹ unter einem Tagelmust verdeckt, was ihm eine geheimnisvolle Aura verleiht, die im Einklang mit seinem »comportamiento taciturno, silencioso y solitario«⁷⁰ ist.

Ähnlich pathetisch wird Marion Barrena eingeführt: »Armada de valor y de recuerdos«⁷¹ begibt sie sich in den Kampf, »[y] logró convertirse en el mejor agente encubierto del momento.«⁷² Sie wird als von den aufkommenden linken Strömungen beeinflusste Tochter aus gutem Haus präsentiert. Der Tenor der romantischen Vorstellung von einer plötzlich eintretenden Klarsichtigkeit – »ver el mundo más allá de su palacete de Pedralbes«⁷³ – dominiert die Figurenkonfiguration und legitimiert analog zur Rache bei Shabah ihr Engagement im Krieg. Ihr Leitspruch »¿Mujeres a la retarguardia? ¡Jamás!« ist symptomatisch für die Figur, die als einzige Frauenfigur im gesamten Computerspiel (mit Ausnahme der Stimme der *Pasionaria*) vor- und zu Wort kommt. Ihr Aussehen und Auftreten insgesamt greifen auf in vielen Computerspielen gängige klischeehaftete und sexistische Darstellungsfor-

66 Cf. Legend Studios: *Manual de usuario*, loc.cit., 29-44.

67 Legend Studios: *Informe confidencial*, loc.cit., 4.

68 Ibid.

69 Ibid.

70 Ibid.

71 Ibid., 6.

72 Ibid.

73 Ibid., 5.

men zurück: große Brüste und ein ausladender Hintern bedeckt durch nur wenig und eher kampfuntaugliche Bekleidung.

Abbildung 8 Marion Barrena



Sexistische Darstellung der weiblichen Hauptfigur, die auf Affizierung der (vornehmlich männlichen) Spieler abzielt und gängige Klischees des Mediums bedient.

Die Figur »Marion Barrena« hat einen ambivalenten Stellenwert im Hinblick auf die in *Sombras de Guerra* erzeugte Bürgerkriegsfiktion. Die Tatsache, dass die Geschichte an die Perspektive einer aktiv kämpfenden Frauenfigur gebunden ist, stellt ein gewisses Novum dar und nimmt den Frauenfiguren den passiven Status, der ihnen zuweilen in der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen zugeschrie-

ben wird. Sebastian Knoll-Jung untersucht die Zusammenhänge von »Geschlecht, Geschichte und Computerspiel« und verweist darauf, dass der Mangel an aktiven und in Kampfgeschehen eingebundenen Frauenfiguren in Computerspielen mit historischem Bezug der Schwierigkeit unterliegt, entsprechende historische Vorlagen für diese Frauengestalten zu finden.⁷⁴ Im Zuge der Bestrebungen, Geschichte »authentisch« zu präsentieren und nachzuzeichnen, sind »[e]ntsprechend der männlich-dominierten Geschichtsschreibung [...] in Computerspielen mit historischen Inhalten die Geschlechterrollen klar verteilt.«⁷⁵ Ein kritischer Umgang mit der Ungleichheit der Geschlechter in der Geschichte und den damit implizierten Geschlechterrollen wird ausgespart. Auch in Bezug auf die Geschlechterthematik werden so »geschichtliche Fakten [...] scheinbar unproblematisch und völlig unkritisch wiedergegeben, heikle Themen ausgespart und moralisch retuschiert.«⁷⁶ Für den Spanischen Bürgerkrieg mangelt es jedoch nicht an Vorlagen, denn die historische Quellenlage bestätigt die Beteiligung von Frauen am Kampfgeschehen, wie unter anderem die neueren Studien von Mary Nash *Rojas: Las mujeres republicanas en la Guerra Civil* (Random House 2016) oder von Ana Martínez Rus *Milicianas: Mujeres republicanas combatientes* (Catarata 2018) belegen. *Sombras de Guerra* rückt, indem es die Heldenrolle auf republikanischer Seite mit einer Frauenfigur besetzt, die Rolle von Milizinnen im Bürgerkrieg in den Fokus. Problematisch ist jedoch die bereits angesprochene sexistische und klischeebehaftete Art der Darstellung, die sich nicht nur auf die äußere Erscheinung, sondern auch auf das Figurenhandeln und die Sprache bezieht.

Der Gestus der »Biografien« der Heldenfiguren zielt eindeutig auf die emotionale Affizierung des Rezipienten ab und bietet Material zur Identifikation mit den Figuren an, indem sie auf schematische Darstellungen, Muster populärer Narrative und archetypische Motive zurückgreifen. Die Liebesgeschichte und die daraus resultierenden Beweggründe stiften Sinn, indem sie den Charakteren und ihren Kampfhandlungen, die moralische Grundsätze verletzen, Legitimation geben. Durch die Liebesgeschichte, die in Hass umschlägt, wird mit Hilfe der narrativen Komponenten, die zu emotionalisieren vermögen, die Konstellation der »dos Españas« kommentiert und den Spielenden neben dem Erreichen des Spielziels ein zusätzlicher Anlass zum Involvement gegeben.

Die übrigen Darstellungen unter anderem einer Figur, die Alfred von Richthofen heißt (die Analogie zu Manfred von Richthofen, die als Verwandtschaft suggeriert wird, ist klar ersichtlich), funktionieren auf die gleiche Weise. In Anlehnung an die Überlegungen von Eugen Pfister zeigt sich in der Figur Richthofens

74 Cf. Knoll-Jung: op.cit., 193.

75 Ibid.

76 Ibid., 194.

verstärkt die Problematik, die sich aus der fiktionalen Gestaltung und dem ausgewiesenen historischen Kontext ergibt. Die Figur wird als kriegs- und kampffanatich dargestellt: »Alfred quería probarse a sí mismo en una contienda de verdad... y estaba lejos de imaginar que su Führer iba a arrastrar al mundo entero una guerra en la que tendría ocasiones de sobra para entrar en combate.«⁷⁷ Die Konsequenzen und Begleiterscheinungen des angedeuteten Zweiten Weltkriegs und des Spanischen Bürgerkriegs als Experimentierfeld Hitlers werden nicht konkret thematisiert. Dadurch, dass weder der Zweite Weltkrieg noch Hitler namentlich genannt werden, enthistorisiert das Spiel den zugehörigen Kontext der Figur und entpolitisiert die Kollaboration der Franquisten mit den Nationalsozialisten. Der Zuschnitt des Spiels fokussiert auch hier, wie im vorangegangenen Kapitel deutlich wurde, die militärische und kampfbefugte Komponente. Entgegen der Nicht-Darstellung oder Benennung Hitlers sind neben anderen hochrangigen Militärs der republikanischen Seite auch General Mola und Francisco Franco selbst im Spiel als Figuren dargestellt und durch ihre visuelle Darstellung eindeutig identifizierbar.

Durch die Helden wird der Spieler in einer Art Ich-Erzählung durch die Missionen geführt, wodurch unter anderem das Bild vermittelt wird, dass Geschichte prinzipiell von Helden »gemacht« wird und von ebendiesen »Machern« abhängig ist, dass deren Entscheidungen und Taten letztlich über das Schicksal der Menschheit entscheiden. Krieg wird als Ort inszeniert, der voll von heldenhaften Geschichten ist. Die spieltechnische Anlage der Figuren, ihr Handlungsrepertoire, sowie die besonderen Eigenschaften, die nur ihnen vorbehalten sind, bestärken diese individualisierte Darstellung. Auch die geführten Mono- und Dialoge, die sich zumeist auf die zu absolvierenden Missionen beziehen, untermauern den Heldenstatus der Einzelfigur und somit des Spielenden selbst. Im Zusammenspiel mit einer pathetischen Grundstimmung, die unter anderem durch die audiovisuelle Gestaltung verstärkt wird, wird suggeriert, dass die Schlachten des Bürgerkriegs mit Leichtigkeit geführt wurden und die Geschichte ebenso leicht verändert werden kann. Der Spieler selbst wird zum Helden: »Das Schicksal Spaniens liegt in seinen Händen«.⁷⁸ Dieses Zitat aus der Spielanleitung ist ganz buchstäblich zu verstehen, denn die Steuerung des Geschehens erfolgt im *Real Space* über die Tastatur des Computers.

Im Zuge der auffälligen Tendenzen zur Heroisierung perpetuiert die Narration den Mythos des Spanischen Bürgerkriegs als »última guerra romántica«, in dem beide Parteien für ihre Ideale gekämpft haben. Das Spiel verwertet diesen Mythos und nutzt ihn, um die eigene Spielhandlung zu inszenieren. Neben der Figurenkonfiguration/-konstellation verwendet das Spiel in den Monologen und Dialogen

77 Legend Studios: *Informe confidencial*, loc.cit., 7.

78 Die Einleitung im Handbuch endet mit dem emphatischen Satz: »Y recuerda, el destino de España está en tus manos.«, Legend Studios: *Manual de usuario*, loc.cit., 3.

der Figuren Versatzstücke, die den Krieg verklären und im Sinne des Mythos stilisieren. Der Kommentar eines Legionärs des *bando nacional* evoziert beispielsweise die Rolle der Intellektuellen und der Medien, denen die Verbreitung der jeweiligen politischen Ideen und der gruppenspezifischen Ideologie obliegt. Die Druckerpresse steht metonymisch für die Propaganda und muss im Spiel verteidigt werden: »En la pequeña imprenta de esta base está el germen del cambio por el que España grita a pleno pulmón«. ⁷⁹ Auch Ausrufe wie »¡Adelante, camaradas!« oder »¡Hasta la victoria!« verbalisieren die Glorifizierung des Kriegs. Allerdings sorgt die übertriebene Intonation und die kontinuierliche Wiederholung der Ausrufe – nämlich jedes Mal, wenn eine Truppe angeklickt und ein Kommando gegeben wird – dafür, dass das Pathos ins Lächerliche kippt und ähnlich wie die Figuren selbst eine karikatureske Form annimmt. Wortwahl und Figurenrede sind insgesamt darauf ausgelegt, die jeweilige Gegenseite klar als Feind zu charakterisieren und beispielsweise beim Vorrücken einer Truppe mit dem Ausruf »el enemigo está cerca« die Abgrenzung stetig zu betonen. Marion Barrena schickt ihre Truppe unter anderem mit den Worten: »No olvideis que el enemigo sólo son un puñado de traidores y mercenarios extranjeros. Nosotros contamos con la valentía y el arrojo de aquellos que defienden su tierra y la libertad« in die Verteidigung des »Cinturón de hierro« vor Bilbao. ⁸⁰ Die übertriebene Intonation der Figurenrede gibt die Inhalte zum Teil der Lächerlichkeit preis – höchstwahrscheinlich ein von den Machern in ihrem Realismusanspruch nicht beabsichtigter Effekt. Auch der Versuch, eine gewisse Leichtigkeit herzustellen, indem die Figuren Witze über die Gegenseite machen, verfehlt sein Ziel und driftet ins Grotleske.

Sprache spielt auch für den Wiedererkennungseffekt beziehungsweise die Zuordnung der Figuren zu den einzelnen Truppen eine wichtige Rolle. So sind in jeder Kampagne die gegnerischen Helden auch durch ihre stimmliche Präsenz identifizierbar, z.B. wenn Marion Barrena während der Kampagne, die mit dem *bando nacional* gespielt wird, anhand ihrer wiederholten Ausrufe »¡Nos atacan!« zu erkennen ist. Im Spielverlauf charakterisieren sich die unterschiedlichen Gruppierungen neben ihren äußeren Merkmalen wie Uniformen oder Fahrzeugen auch anhand ihrer (Aus-)Sprache. In den Internationalen Brigaden sprechen die Figuren beispielsweise mit englischem Akzent, der ebenso wie die deutschen Ausrufe der Legion Condor ins Komische driftet. Auch Kultur-Stereotype fließen in die Figurenrede ein. Die Figur Alfred von Richthofen verkündet beispielsweise: »Ya era hora. Es evidente que la puntualidad no es el fuerte de los españoles«. ⁸¹ Die Gestaltung zielt auf eine Differenzierung der unterschiedlichen Parteien ab und versucht so, die internationale Komponente des Kriegs zu betonen.

79 Legend Studios: *Sombras de Guerra*, Planeta DeAgostini 2007.

80 Cf. Ibid., »El cinturón de hierro«.

81 Ibid.

Insgesamt erscheint es, als ob die Figuren in *Sombras de Guerra* einer »desdramatización de la experiencia«⁸² entgegenarbeiten würden. Die Cartoonhaftigkeit und die Überzeichnung sowie die Mythisierungs- und Heroisierungstendenzen sorgen dafür, dass eine Distanz zum historischen Substrat und damit zur traumatischen Qualität des Ereignisses entsteht. Diese durch das Design des Spiels offensichtlich versuchte Verhinderung einer Provokation kehrt in den werktranszendenten Diskursen umso vehementer wieder.

4.2. Die Rückkehr des traumatischen Elements: Auf welcher Seite stehst Du? Die Perpetuierung der ›dos Españas‹

Trotz des Angriffs auf die Darstellungskonvention, den *Sombras de Guerra* allein medial als Computerspiel vornimmt, zeichnet sich das Spiel in seiner Gestaltung durch eine Zurückhaltung aus, die sich insgesamt als konsensorientierte Darstellung des historischen Ereignisses und seiner Implikationen lesen lässt. Die durch die Anlage der Spielmechanik und der Spielästhetik weitestgehend ausgeblendete traumatische Qualität des Ereignisses kehrt jedoch in den werktranszendenten Diskursen zurück, in denen der traumatische Aspekt weiterhin als ideologisches Differenzierungskriterium gepflegt wird.

Sombras de Guerra ist in erster Linie ein Computerspiel und zielt durch seinen Spielcharakter auf Unterhaltung ab. Dieser Aspekt kennzeichnet die kritische Auseinandersetzung in den werktranszendenten Diskursen auf zwei Weisen. Zunächst ist das Spiel aufgrund der Darstellung von realhistorischen Figuren und aufgrund seiner kontrafaktischen Geschichtsrepräsentation deutlich in Misskredit geraten. Neben vielen anderen kritischen Stimmen meldet sich Carlota Leret, die Tochter von Virgilio Leret Ruiz, zu Wort. Die Erschießung von Leret ist Teil der narrativen Ebene des Computerspiels, da dieser als Kommandeur der Wasserflugzeugbasis El Atalayón einer der ersten Offiziellen war, die im Bürgerkrieg standrechtlich erschossen wurden. Aus einer Perspektive der Betroffenheit verurteilt Carlota Leret die vermeintliche Banalisierung der Gewalt in *Sombras de Guerra*: »Trivializar los asesinatos y todo el sufrimiento y el dolor de las víctimas no tiene ninguna justificación. Este juego no sirve para reconstruir nuestra memoria histórica, sino para banalizar la violencia.«⁸³

Der Vorwurf der Banalisierung von Gewalt, die dem Medium Computerspiel und dezidiert dem Genre der Kriegsspiele im Allgemeinen anhaftet, und die damit verbundene Ablehnung einer möglichen Annäherung an die Vergangenheit scheinen auch generationentypisch zu sein. Die Stellungnahme des Sozialanthropologen und Mitglieds des CSIC, Francisco Ferrándiz, die in einem Artikel

82 Gómez: op.cit.

83 Díez: op.cit.

über das Spiel in der *New York Times* vom 22. November 2007 zitiert wird, gibt dies zu verstehen:

[T]he game was a logical although in his [Ferrándiz] view undesirable addition to a ›memory industry‹ of plays, movies, books and articles on the civil war that has emerged in recent years. Interest in the war is particularly strong among younger Spaniards who did not experience the war first hand and want to break the nation's silence about its past. »We're in the midst of a memory boom«, he said. »This game translates the civil war into a technological language that appeals to the younger generation.«⁸⁴

Das Spiel wird 2007 inmitten einer Phase des Aufbruchs hinsichtlich des Umgangs mit der jüngeren spanischen Vergangenheit lanciert. Diese Phase erreicht mit dem 2008 verabschiedeten *Ley de memoria histórica*, dessen Entwurf bereits einige Jahre zuvor in der Öffentlichkeit zirkulierte, einen ersten Kristallisationspunkt. Die Hersteller betonen zwar, dass diese Koinzidenz nicht geplant war und der Beginn der Entwicklung des Spiels bereits mehrere Jahre zurück lag, der Vermarktung des Spiels hat dieser Umstand dennoch Aufwind gegeben. Zugleich verweist die Entstehung des Spiels selbst auf die sich zu diesem Zeitpunkt bereits verändernde Wissensorganisation rund um das historische Ereignis innerhalb der Gesellschaft beziehungsweise der vornehmlich jüngeren Gesellschaftsschichten sowie auf den Bedarf an neuen erinnerungskulturellen Ausdrucksmöglichkeiten.

Die neue technologische Sprache, die die jüngere Generation ansprechen kann, wie es Ferrándiz formuliert, wird *Sombras de Guerra* jedoch zum Verhängnis. Diejenigen, die den Wunsch hegen, den Bürgerkrieg im Computerspiel nachzuspielen und auch Geschichte beim Erleben virtuell zu verändern, werden offensichtlich vom mangelhaften Spielvergnügen des RTS enttäuscht. Ähnlich anderer populärer Geschichtsvermittlung gilt auch für das Computerspiel, dass nur das vermittelbar ist, was medial attraktiv gestaltet ist: »Fulminado el aspecto de rigor histórico, con un componente lúdico lamentable, y con un apartado tecnológico digno del siglo pasado, ¿qué nos queda? Pues un caos de difícil digestión.«⁸⁵ Ähnlich resümiert eine Kritik aus der Online-Zeitschrift *Vandal*. Der Rezensent hebt zwar den innovativen Charakter und damit erneut das generelle Interesse an Spielen zum Bürgerkrieg hervor, bewertet das Gameplay insgesamt jedoch ebenfalls negativ:

84 Victoria Burnett: »Video game about Spanish Civil War inflames bitter national debate«, in: *The New York Times* (22.11.2007), URL: <https://www.nytimes.com/2007/11/22/world/europe/22iht-22spain.8439092.html>, letzter Zugriff: 26.06.2019.

85 Alvaro Castellano: »Análisis de Sombras de Guerra«, in: *3D-Juegos* (20.11.2007), URL: <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/1556/0/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/>, letzter Zugriff: 12.07.18.

Innovador en el contexto, continuista en el desarrollo, *Sombras de Guerra* se queda a medio gas tanto por su escasa ambición como por sus errores técnicos. El juego mezcla una jugabilidad fallida en muchas ocasiones con un apartado técnico mediocre.⁸⁶

Auch Jahre später zeigt sich, dass das Interesse an Spielen zu diesem Thema ungebrochen ist, die Erinnerung an *Sombras de Guerra* weckt in der Community jedoch wenig Illusionen: »Recuerdo lo compre con una ilusion tremenda oh un juego de la guerra civil menos mal... y sinceramente era penoso o peor que penoso, los graficos malisimos la jugabilidad pesima y aburrido como el solo [sic!].«⁸⁷ Im Gegensatz dazu scheint der Shooter *España en llamas* gerade in der Attraktivitätsgestaltung zu punkten.

In vielen Rezensionen und Kommentaren zu *Sombras de Guerra* ist das kontrafaktische Element zentraler Aspekt und in den stark divergierenden Positionen zeigt sich sein ambivalenter Charakter: Einerseits wird hauptsächlich aus wissenschaftlichen Kreisen, Kulturinstitutionen oder von Betroffenen kritisiert, dass durch die narrative Offenheit ein geschichtswissenschaftlich noch nicht ausreichend aufgearbeitetes Ereignis der Fiktion »zum Opfer fallen« würde, die den Mythen, die sich aufgrund seiner verzögerten Aufarbeitung um das Thema ranken, Vorschub leisten würde. So könnten die im Spiel verbreiteten Geschichtsbilder nicht dazu beitragen, die Vergangenheit aufzuarbeiten. Andererseits wird hervorgehoben, dass diese Offenheit neben dem Attraktivitätswert, den das Spiel durch seinen spektakulären Aspekt erhält, dazu dienen kann, die »prinzipielle Offenheit von Geschichte« (Schwarz) zu verdeutlichen und durch den Perspektivwechsel den Prozess der Geschichtsschreibung und der Aufarbeitung traumatischer Ereignisse selbst zu hinterfragen.

Der Slogan »¿Nacionalistas o republicanos? Tú decides la historia« eröffnet, den historischen Ausgang des Bürgerkriegs im Bewusstsein, die Möglichkeit, in einer virtuellen Welt das zu erreichen, was einem Teil Spaniens nicht vergönnt war: über den Fortgang der eigenen Geschichte zu entscheiden. Slogans wie dieser oder auch »No olvides: El destino de España está en tus manos!« fokussieren das Erleben des »Was-wäre-wenn« eines alternativen historischen Verlaufs. So ist es im vorliegenden Fall möglich, beide Parteien zum Sieg zu führen, und damit, sofern der Spieler alle Kampagnen erfolgreich meistert und die Republikaner am Ende den Bürgerkrieg gewinnen, die Ausgangssituation der jüngeren spanischen Vergangenheit virtuell maßgeblich zu verändern. Diese Art des Erlebens geht in *Sombras de Guerra* mit Formen der Emotionalisierung und der Aneignung evidenter Erfahrungen durch eigene emotionale Erprobung einher.

86 Gómez: op.cit.

87 Kommentar des Nutzers Metaley Alvarez auf *You Tube*, URL: https://www.youtube.com/watch?v=oKhu_ffCML8.

Wie in den übrigen Missionen wird auch das alternative Ende, das den Sieg der Republikaner ermöglicht, durch eine Videosequenz, die aus Archivmaterial zusammengestellt ist, eingeführt. Diese beginnt hierbei mit einem Disclaimer folgenden Inhalts: »Éste video no está basado en hechos históricos. Se ofrece aquí una versión alternativa del final de la Guerra Civil Española que nada tiene que ver con lo que sucedió realmente.«⁸⁸ Das Video präsentiert daraufhin zunächst die ungleiche militärische Situation der Kriegsparteien und die Unterlegenheit der republikanischen Truppen. Dann erläutert es, wie durch die Hilfe der Internationalen Brigaden eine Offensive gestartet werden konnte, um die Rebellen zurückzudrängen: »Por la Guerra Civil completamente internacionalizada y el apoyo de las democracias europeas, el ejército republicano se prepara para atacar Burgos y descabezar de esta manera el gobierno nacional.«⁸⁹ Das Narrativ, das aus authentischem Archivmaterial geformt ist, wird durch Anordnung und Kommentierung zu einem fiktionalen Bericht, der ohne den Disclaimer nicht als solcher zu identifizieren wäre. So werden beispielsweise die Bilder der Massenflucht der republiktreuen Einwohner durch den Voice-Over zu Flüchtlingsströmen der Nationalisten umgedeutet. Die Anspielungen auf die Nicht-Interventions-Strategie der europäischen Demokratien ist deutlich, wird jedoch nicht als Kritik formuliert; ähnlich unkritisch wird die Beteiligung Hitlerdeutschlands als Tatsache präsentiert, wodurch der Konflikt weitestgehend als ein innerspanischer dargestellt wird.

Im gesamten Spielverlauf werden die beiden Kriegsparteien zumeist als similär präsentiert, was sich auch in ihrer Ausgestaltung spiegelt, in der nur wenige Unterschiede deutlich markiert sind: »[L]os ejércitos seleccionables (republicanos o nacionales) no llegan a diferenciarse mucho entre sí, y aunque esto no es un error muy importante, sí hace poco interesante jugar con uno u otro bando.«⁹⁰ Entgegen der Annahme im Zitat, dass dies nicht entscheidend sei und lediglich die Spielfreude trübe, suggeriert die Gleichstellung der militärischen Einheiten, in der wenig auf die schlechtere militärische Ausstattung der Republikaner Bezug genommen wird, eine Äquidistanz, die auch auf anderen Ebenen zu erkennen ist. Sie tendiert dazu, die konkrete historische Situation der Kriegsparteien zu nivellieren, wodurch eine Neutralität erzeugt wird, die sich tendenziell unreflektiert an die ›Kollektivschuldthese‹ anlehnt und damit eine weitestgehend konsensorientierte beziehungsweise konfliktfreie Darstellung bevorzugt.

Das einführende und narrativ-verquickende dokumentarische Material, z.B. die Filmsequenzen im dokumentarischen Stil mit auktorialer Erzählstimme oder der *Diario de Guerra*, der die Kampagnen mit ergänzenden Informationen zu den realhistorischen Ereignissen unterfüttert, sind stark vereinfachend und greifen auf

88 Legend Studios: *Sombras de Guerra*, loc.cit.

89 Ibid.

90 Gómez: op.cit.

eine durch die offizielle Geschichtsschreibung sanktionierte Wortwahl, z.B. »sublevación« oder »rebeldes«, sowie auf Phrasen und Archivierungen aus der offiziellen Geschichtsschreibung zurück; Ton und Ausführungen sind dabei neutral und berichtend gehalten. Die politischen und ideologischen Hintergründe des Spanischen Bürgerkriegs zeichnen sich jedoch besonders deutlich in der asymmetrischen Ausgangslage des Kriegs ab, in dem eine legitime und demokratisch gewählte Regierung von aufständischen und demokratiefeindlichen Generälen herausgefordert wird. Diese werden ebenso wenig thematisiert wie der Ausläufer des Kriegs, die franquistische Diktatur und ihre Repression, deren Spätfolgen bis heute sichtbar sind. Beides ist dem Fokus des Spiels geschuldet, das nur in den Kriegsjahren angesiedelt ist und daher weder seine Verbote noch seine Bedingungen und Begleiterscheinungen oder gar seine Auswirkungen ausführlich thematisieren muss. Dies verringert die Brisanz des Themas erheblich. *Sombras de Guerra* greift auf anerkanntes Wissen und Geschichtsbilder zurück, perpetuiert dabei allerdings auch gängige Mythen. Indem das Spiel beispielsweise in der ersten einführenden Videosequenz den Mythos eines genuinen und traditionell spanischen Paternalismus aufruft und Francisco Franco die erste historische Persönlichkeit ist, die zu Wort kommt, werden die fragwürdigen Diskurse über das notorische und unausweichliche Scheitern der Republik und die Notwendigkeit der Wiederherstellung der Ordnung reproduziert. Da beide Parteien zum Spielen ausgewählt werden können, liegt es nahe, entsprechende Legitimationsnarrative anzubieten und problematische (z.B. faschistische) Diskurse abzuschwächen.

Trotz der gegebenen Möglichkeit, kontrafaktische Geschichte zu produzieren, ist der Rahmen und damit die Kohärenz der Ereignisse, die im Spiel abgehandelt werden, von Beginn an festgeschrieben. Die Spielmechanik von *Sombras de Guerra* ist auf ein klassisches RTS-Spielziel ausgelegt: die Vernichtung des Gegners zur Sicherung der eigenen Vorherrschaft. Die Spielmechanik limitiert die Handlung und den Handlungsspielraum und somit auch die Bürgerkriegsfiktion, die durch das Spielen erzeugt wird. So kann der Krieg beispielsweise nicht vorzeitig durch geschicktes Agieren beendet werden. Ebenso wenig ist es möglich, das Land unter den Parteien aufzuteilen oder gar ein friedliches Ende des Konflikts herbeizuführen. Auch kann keine dritte, »neutrale« Gruppierung genutzt werden, um gegen die beiden *bandos* anzutreten. Im Verlauf des Spiels trifft der Spieler zwar auf neutrale Gruppierungen, die keinem Lager zugeordnet sind (wie Teile der zivilen Bevölkerung) oder auf sogenannte »*unidades recuperables*«, Einheiten, die in die eigene Armee integriert werden können. Das Einverleiben von diesen »*unidades recuperables*« geschieht über räumliche Annäherung an die Figuren. Der Truppe, die solche Einheiten zuerst erreicht, werden sie untergeordnet, was einen Bezug zwischen geographischem Aufenthaltsort und der Zuordnung zu den *bandos (ideológicos)* herstellt. Während des Bürgerkriegs, der das Land geografisch unter den Kriegsparteien aufteilte, ergab sich aus dem jeweiligen Aufenthaltsort der zivilen

Bevölkerung die Zuordnung zu einer der beiden Seiten. Die Zufälligkeit und damit Willkür dieser Zuordnung, der nur durch physisches Wechseln der Seite im Sinne der geographischen Frontlinien entkommen werden konnte, wird beispielsweise in *Soldados de Salamina* als Erzählanlass gewählt und anhand der Gegenüberstellung von Sanchez Mazas und Antonio Machado ausgeführt. Sie verweist auf die Umstände der Zeit und die Erfahrung von geschichtlicher Willkür, der nur durch ideologische Überformung Sinn und Kausalität zugeschrieben wird.

Das für das Spielziel entscheidende Merkmal ist, dass in jeder Gesamtkampagne (national oder republikanisch) eine Partei gewinnen und die andere am Ende besiegen muss, wenngleich die Kampagnen alternierend gespielt werden können. Diese Pflicht zum Sieg perpetuiert die Spaltung der ›dos Españas‹ und verweist auf den ideologischen Binarismus, der weiterhin die Diskurse um die Wiedererlangung des historischen Gedächtnisses strukturiert. Ungeachtet der neuen technologischen Sprache, in die das Computerspiel die Auseinandersetzung mit der jüngeren spanischen Vergangenheit übersetzt und ungeachtet der Möglichkeiten, die die kontrafaktischen Elemente und die alternativen Verläufe des Spiels bieten, spiegelt das Spieldesign fest verankerte Perspektiven (der Entwickler) auf den Bürgerkrieg. Der Konflikt und die Spaltung des Landes in ideologisierte Gruppierungen scheinen folglich internalisiert. Dies weisen auch zahlreiche Studien, unter anderem der renommierten Historiker Angel Viñas und Julio Aróstegui, nach, die zeigen, dass die alten Fronten sowie Mythen des Franquismus auf unterschiedliche Weise auch im modernen Spanien zirkulieren.⁹¹

Solche internalisierten und stereotypisierten Modellierungen der *dos bandos* werden auch in den dynamischen Kontexten, in denen die Videospiele verortet sind, sichtbar. In Internetforen und Kommentaren auf offiziellen und inoffiziellen Webseiten des Spiels liefern sich die Nutzer Wortgefechte um die Hegemonie der einen oder anderen Partei; nicht selten sind Parolen oder Beschimpfungen zu finden. In diesen Kontexten zeigt sich zudem, dass die Spielenden, den festgelegten Settings und spielmechanischen Vorgaben zum Trotz, die Regeln des Spiels außer Kraft setzen und dieses in andere Zwecke einbinden, wie beispielsweise der folgende Kommentar eines Nutzers in einem Forum mit dem einschlägigen Namen *forocomunista.com* andeutet:

igitaiaetamailua: [...] A veces me elegia el bando nacional y jugaba mal para verles ser masacrados jajaja... pequeños placeres de la vida.⁹²

91 Cf. u.a. Angel Vinas/Julio Aróstegui: *En el combate por la historia*, Pasado & Presente, Barcelona 2012.

92 Igitaietamailua antwortet am 31.10.2011 auf den Thread: »Qué opinas acerca del videojuego ›Sombras de Guerra: [...]« in: *Forocomunista.com*, URL: www.forocomunista.com/t13600-que-opinas-acerca-del-videojuego-sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola-falta-de-respeto, letzter Zugriff: 15.07.2018.

Damit einher geht häufig eine Politisierung des Spielinhalts, der Rückschlüsse auf den Status Quo der Erinnerungskultur(en) zulässt. Die Haltung der Spielenden, der Kritiker sowie der Produzenten selbst weist darauf hin, »que la sociedad española todavía no ha depurado los residuos ideológicos del tan traído franquismo sociológico [...] ni superado las falacias más extendidas sobre aquella guerra [...]«. ⁹³

4.3 *España en llamas* (2012): Modifikation der Erinnerungslandschaft

Die Art der Inszenierung des Kriegs bedingt das Spielerleben maßgeblich und somit auch die Wahrnehmung des dargestellten Kriegsgeschehens. ⁹⁴ *España en llamas* greift, im Vergleich zu Strategiespielen wie das RTS *Sombras de Guerra*, auf ein völlig anderes Genre zurück, nämlich auf die sogenannten Ego- oder First-Person-Shooter (kurz: Shooter). In diesen durchläuft der Spieler aus subjektiver Perspektive und, wie der Name besagt, mit einer Waffe im Anschlag das Spielgeschehen. *España en llamas* ist keine eigenständige Produktion, sondern eine Mod des Genre-Klassikers *Call of Duty* (Activision, 2003: *Infinity Ward* – derzeit letzte Produktion 2017: *WWII*). Eine Mod (kurz für *modification*) ist eine Erweiterung eines existierenden Spiels, die oft von Fans und damit Amateuren entwickelt wird. Die Originalität der Mod *España en llamas* besteht also neben dem Novum, dass sie als Shooter den Spanischen Bürgerkrieg zur Spielwelt hat, in ihrem Produktionskontext. Von passionierten Computerspielern entwickelt steht sie als Download kostenlos im Netz zur Verfügung. ⁹⁵ Somit verfolgt sie in erster Linie kein kommerzielles Ziel. Die Finanzierung des Projekts erfolgte durch Werbung auf den Webseiten der Entwickler. ⁹⁶ Trotz dieses Amateur-Kontexts weist das Spiel eine minutiöse Rekonstruktion der historischen Ereignisse beziehungsweise der Settings auf. ⁹⁷ Anhand des eingebetteten Videomaterials, der Abfolge und Inszenierung der Missionen sowie anhand der fiktiven Heldenfiguren (Marion Barrena, Ghanin Shabah und ihre Gehilfen) lässt sich eine intertextuelle Bezugnahme auf *Sombras de Guerra* feststellen. Im Abspann des Shooters ist das RTS unter anderem als Quelle für »Textos en pantalla de Carga«, »Voces« und »Videos« aufgelistet.

93 Angel Ferrero: »La guerra no es un (video)juego«, in: *SinPermiso* (16.12.2007), URL: <http://www.sinpermiso.info/textos/la-guerra-no-es-un-videojuego>, letzter Zugriff: 03.08.18.

94 Cf. Valtin/Ohler: op.cit., 328.

95 Es liegen unterschiedliche Versionen des Spiels (Single-Player und Multi-Player) vor, die auch unter verschiedenen Namen geführt und kontinuierlich weiterentwickelt werden. Der Download ist u.a. auf der Webseite der Entwickler möglich: *Spain at War*, URL: <http://spainatwar.weebly.com/descargas.html>; der User muss (selbstverständlich) im Besitz von *Call of Duty II* sein, um die Mod zu installieren.

96 Cf. Marc Marti: »Logique imaginaire et logique de marché«, in: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), 6.

97 Ibid., 7.

Verfolgt man die Diskussionen im Netz, ist nicht verwunderlich, dass sich die Videospielfans eigenmächtig einer solchen Produktion angenommen haben. »Queremos un shooter de la Guerra Civil Española« lautet der Titel einer am 10. April 2012 gegründeten Gruppe mit 319 Mitgliedern auf *Steam*,⁹⁸ einer »Internet-Vertriebsplattform für Computerspiele, Software, Filme, Serien und Computergeräte, die von der Valve Corporation entwickelt und betrieben wird. Sie verzeichnet laut Herstellerangaben über 125 Millionen aktive Benutzerkonten.«⁹⁹ Die Begründung argumentiert einerseits mit einer »Ermüdung« im Genre der Shooter, die eine immergleiche amerikanische Perspektive auf den Zweiten Weltkrieg mit sich bringt. Andererseits hebt sie die Bedeutsamkeit der eigenen Vergangenheit hervor, die durch die amerikanische Perspektive überlagert wird – »nuestro país tiene más historia que la de los yankees!«. Mit Bezug auf die schlechte Spielqualität von *Sombras de Guerra* fordert der Eintrag zudem: »es hora de que hagan un juego de la guerra civil española pudiendo elegir cualquier bando para todos los gustos, pudiendo cambiar la historia y por supuesto multijugador estilo counter strike, call of duty medal of honor«. Unter den Antwort-Kommentaren findet sich auch ein Kommentar eines der Entwickler von *España en llamas*, der die bereits stattfindende Arbeit an einem solchen Projekt bekundet.

Die gesamte Debatte sowie der inoffizielle Status des Spiels verweisen auf das genuine Interesse an einem Shooter, der im Spanischen Bürgerkrieg spielt. Wie auch aus dem Vorwurf im Plädoyer der Gruppe ersichtlich wird, sind die meisten Shooter aus einer amerikanischen Perspektive gestaltet und haben den Zweiten Weltkrieg – der ja insgesamt die Kriegssettings in der Computerspielbranche dominiert – als Hintergrund. Für die Fans und Entwickler ist jedoch die nationale Komponente und damit der Bezug auf die Geschichte des eigenen Landes von besonderer Bedeutung: »Pour le fan créatif, l'intérêt est bien [...] de faire sens pour soi et son monde, en articulant ce sens à ses affects«, qui, dans le cas de ce *mod*, a une portée nationale.«¹⁰⁰

Moderne First-Person-Shooter haben eine dominierende Marktstellung im Sektor der kriegsbezogenen Videospiele. Durch ihre »technologische Vorreiterstellung, vor allem bei 3D-Grafik, Soundkulisse und Spielphysik, [besitzen sie] die größte Realitätsnähe bei der audiovisuellen Darstellungsqualität.«¹⁰¹ Aufgrund dieser Eigenschaften werden moderne First-Person-Shooter auch zur Rekrutierung und zum Training von Soldaten eingesetzt.¹⁰² Shooter stehen daher häufig

98 Forum(titel): »Queremos un shooter en la Guerra Civil Española«, in: *Steam*, URL: <https://steamcommunity.com/groups/QSGCE>, letzter Zugriff: 18.07.18.

99 Wikipedia, Eintrag »Steam« (Stand: 23.06.2019), URL: <https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=189804265>, letzter Zugriff: 28.06.2019.

100 Marti: op.cit., 9.

101 Valtin/Ohler: op.cit., 328.

102 Cf. Ibid.

in der Kritik, aufgrund der gewalthaltigen Darstellungen negativen Einfluss auf die Spielenden zu haben (vgl. die »Killerspiel«-Debatte).¹⁰³

Das Genre des jeweiligen Computerspiels nimmt maßgeblich Einfluss auf das Spielerleben. *España en llamas* ist an die Bedingungen des Shooter-Genres und als Mod konkret an die Spielmechanik von *Call of Duty II* gebunden. Die frühe Version des Klassikers bedingt damit auch die Ästhetik des Spiels, dessen Grad an realistischer Darstellung noch nicht so ausgereift ist wie in den neueren Versionen. Der Webseite der Entwickler zufolge arbeiten diese an einer Mod für *Call of Duty 5: World at War*. Bisher ist eine Beta-Version des Multi-Player-Modus verfügbar, die Kampagnen für den Single-Player-Modus sind noch in Entwicklung.¹⁰⁴ Trotz der älteren technologischen und grafischen Ausstattung im Vergleich zur neusten Version des Genre-Klassikers zielt bereits *Call of Duty II* und folglich auch *España en llamas* auf einen filmischen Realismus ab, der ein hohes Immersionspotenzial mit sich bringt. Seine Polyvalenz resultiert aus dem Ensemble an gestalterischen und spielmechanischen Aspekten, das sich auf die Darstellung der Thematik und damit auf die erzeugte(n) Bürgerkriegsfiktion(en) auswirkt.

4.3 Erinnerungsorte und -figuren vor »Kimme und Korn«: Immersive Rezeption emblematischer Bürgerkriegsszenarios

España en llamas lädt den Spieler dazu ein, aus einer subjektiven Perspektive die emblematischen Schlachten des Spanischen Bürgerkriegs nachzuspielen. Durch die starke Identifikation mit dem Avatar wird die Immersion des Spielers gefördert und die Wahrnehmung der gespielten Ereignisse und damit der dargestellten historischen Wirklichkeit beeinflusst. In diesem Zusammenhang konstatiert Steffen Bender in seiner Studie zu Weltkriegsshootern:

Selbst dann, wenn die Darstellung von Geschichte Bedürfnissen des Genres angepasst und seinen Konventionen untergeordnet wird, erzeugen die Weltkriegsshooter konkrete geschichtliche Wirklichkeitsbilder und schreiben historische Narrative; sie können daher als Teile einer populären Erinnerungskultur verstanden [...] werden.¹⁰⁵

In *España en llamas* kann der Spieler zwischen acht Missionen wählen, die chronologisch den Verlauf des Kriegs nachzeichnen. Diesen Missionen sind jeweils kleinere Episoden untergeordnet, die sich in einer Art Unterkapitel-Struktur unter

103 Cf. Ibid., 328-329.

104 Cf. Webseite der Entwickler: *Spain at War*, URL: <http://spainatwar.weebly.com/>, letzter Zugriff: 17.07.2018.

105 Steffen Bender: »Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?«, in: Schwarz (Hg.): »*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*«, loc.cit., 137-162, 153.

den Hauptmissionen anordnen. Die Episoden untergliedern die jeweilige Mission in die Perspektive der Republikaner und der Nationalisten. Der Spieler kann zwischen den Episoden frei wählen und damit die Mission entweder nur aus der Perspektive einer der Kriegsparteien oder beider spielen. Letzteres kann nacheinander oder alternierend erfolgen. Wie bei *Sombras de Guerra* ist es auch in *España en llamas* möglich, den Verlauf der Geschichte virtuell zu verändern und den Krieg siegreich für die Republikaner zu entscheiden.

Die Referenzen des Spiels auf das historische Substrat greifen einerseits auf Archivmaterial zurück, das, wie bereits angesprochen, zumindest für die jede Mission einleitenden Videosequenzen mit dem Material und seiner Inszenierung aus *Sombras de Guerra* übereinstimmt. Die Videosequenzen werden im Anschluss durch einen kurzen Text ergänzt, in dem unter anderem die Mission in groben Zügen dargestellt wird. Beides schafft eine narrative Verquickung der einzelnen zu spielenden Missionen, die zudem durch die Dialoge und animierten Sequenzen innerhalb des Spielverlaufs unterfüttert wird. Das jeweilige Setting wird zudem durch ein Textinsert eingeführt, auf dem der Titel der Mission, der Name des Orts oder des Schlachtfelds und das Datum, an dem die Handlung spielt, sichtbar ist. Durch Charakteristika und Attribute, die den jeweiligen Ort bezeichnen (z.B. Landschaften oder Gebäude) wird auf geografisch-lokales Wissen zurückgegriffen. So ist Marokko beispielsweise anhand der Architektur sowie einer Wüstenlandschaft markiert; das Alcázar de Toledo präsentiert sich durch eine detailgetreue Abbildung des realhistorischen Gebäudes. Zudem werden unter anderem durch Abbildungen propagandistischer Aufschriften auf Häuserwänden Elemente des im kollektiven Gedächtnis verankerten Wissens aufgerufen und im Zuge der an diesen Orten stattfindenden Spielhandlung rekonfiguriert. Das Spiel mit Symboliken trägt einerseits dazu bei, dass die Spielhandlung im historischen Kontext verortet wird, andererseits führt sie zu einer Emotionalisierung des Rezipienten, da dieser auch mit der ideologischen Dimension des Kriegs konfrontiert wird.

Die für die Shooter typische Point-of-View-Perspektive limitiert das Sichtfeld des Spielers und verhindert, entgegen der Übersicht, auf die das Interface des RTS ausgelegt ist, dass sich der Spieler in der Spielwelt vollständig orientieren kann. Dies fördert Überraschungsmomente und setzt den Spieler unter ständige Anspannung – z.B. aus Angst vor einem Hinterhalt oder der generellen Ungewissheit, was hinter der nächsten Ecke oder Tür auf ihn lauert. Die Erschütterungen im Bildschirm, durch eine Wackelkamera inszeniert, simulieren die Bewegung des Avatars und tragen weiter zur Identifikation des Spielers mit diesem bei. Es dominieren halbnahe und nahe Einstellungsgrößen; nur bisweilen erlaubt ein Blick in die Ferne eine halbtotale Sicht und damit eine gewisse Übersicht und Orientierung über das Handlungsfeld. Im gesamten Spielverlauf zielt der Spieler mit Kimme und Korn der Waffe auf die Objekte, die er entweder wahrnehmen und/oder eliminieren will. Das historische Substrat entfaltet sich vor dem Spieler durch die aufgesuchten und

aufgerufenen Erinnerungsorte und -figuren unter ständiger visueller Präsenz der Waffe.

Damit stehen das Kämpfen und vor allem das Schießen im Zentrum des Shooters und werden audiovisuell als Spektakel inszeniert. Auf der auditiven Ebene sind die Schussgeräusche der Waffen deren echtem Sound nachempfunden und visuell werden Einschüsse und Explosionen zelebriert. Im Zusammenspiel erzeugen sie eine dichte Atmosphäre, in die der Spieler wie in einen Rausch hineingezogen werden kann. Schießt der Spieler auf einen Gegner, spritzt Blut; ebenso, wenn der Spieler selbst getroffen wird und der Bildschirm vorübergehend eine Rotschattierung erhält. Die verwundeten und toten Soldaten verschwinden nicht einfach, wie es im Strategiespiel überwiegend der Fall ist, sondern bleiben an Ort und Stelle liegen, sodass gegebenenfalls über Leichen gestiegen oder einem am Boden liegenden Gegner noch der Todesschuss gegeben werden muss. Insgesamt sorgen Splatter- und Gore-Elemente, z.B. Blutspritzer an den Wänden, auch hier für einen gewissen Grad an Realismus (wenngleich, wie bereits besprochen, die frühe Version von *Call of Duty* diesen aufgrund ihres Entwicklungsstands einschränkt).

Auf der auditiven Ebene verfügt das Spiel neben der Geräuschkulisse auch über Musik. Hier greift das Spiel auf populäre Lieder zurück (unter anderem aus dem Soundtrack zu *Tierra y Libertad*, 1995). Am Ende einer erfolgreich absolvierten Mission ertönt eine Siegeshymne und gleichzeitig erscheinen auf dem Bildschirm wechselnde Zitate eines Militärs oder Politikers, die entweder Bezug auf den Bürgerkrieg oder auf Krieg und Militär im Allgemeinen nehmen. Sowohl die Musik als auch die Zitate tragen zu einer pathetischen Grundstimmung bei, die ähnlich den Elementen aus *Sombras de Guerra* den Mythos des Spanischen Bürgerkriegs als »última guerra romántica« aufleben lässt. In diesem Zusammenhang ist auch die Figurendarstellung symptomatisch, die auf Heroisierungsstrategien und Individualisierung setzt, wie im folgenden Unterkapitel erläutert werden soll.

4.3. Aus den Augen eines Nationalisten oder Republikaners?

Je nachdem, für welche Episode sich der Spieler entscheidet, sieht er das Geschehen aus den Augen des jeweiligen Helden, was grafisch durch die Point-of-View-Perspektive inszeniert wird. Durch die »sensumotorische Synchronisierung//Identifikation«, bei der »der Spieler [...] »seine« Spielfigur wie eine Marionette [lenkt] und [...] dabei sein Körperschema um die Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten seiner Figur [erweitert]« wird der Spieler »eins mit seiner Figur; er ist »im« Spiel drin und handelt »selbst« und zwar nicht durch figurale Elemente, sondern durch Veränderungen in »seinem« Blickfeld. [...]. Dies erweckt den Eindruck, als sei man mit seinem Körper direkt im Spielgeschehen.«¹⁰⁶ In *España en llamas* voll-

106 Fritz: op.cit., 45-46.

zieht sich eine Teilhabe am Spiel, die durch das begleitende Narrativ einen persönlichen Bezug zwischen Spielendem und Avatar herstellt. Mit dem Gewehr im Anschlag durchläuft der Spieler die Spielwelt. Analog zu den Heldenfiguren in *Sombras de Guerra* ist auf republikanischer Seite Marion Barrena die Protagonistin, auf nationalistischer Seite fällt Ghanin Shabah, ehemals Manuel, diese Rolle zu. Die Protagonisten unterscheiden sich insofern von der Inszenierung in *Sombras de Guerra*, als dass der Shooter Wert auf eine realistischere Darstellung der Figuren legt, was sich besonders im Aussehen von Marion Barrena niederschlägt. Entgegen der groß-busigen *Miliciana* tritt in *España en llamas* eine realistischere Frauenfigur auf, die eher dem historischen Bild der vornehmlich anarchistischen Kämpferin entspricht und unter anderem entsprechend gekleidet ist. Der Verzicht auf die klischeebehaftete sexualisierte Darstellung der Frauenfigur unterstreicht eine gewisse Ernsthaftigkeit der Annäherung an das historische Ereignis und seine Erinnerung im Unterhaltungsmedium. *España en llamas* verzichtet insgesamt auf cartoonhafte Überzeichnung, behält jedoch das Pathos und die Stilisierung zu Helden bei, was sich unter anderem in der Figurenrede und ihrer Geschichte, die auch *Sombras de Guerra* entnommen ist, ausdrückt.

Das Verhältnis der Figuren untereinander eröffnet sich dem Spieler erst sukzessive und kommt in Mission 22 zu ihrem Höhepunkt: Hier wird der Krieg bei erfolgreichem Spielen aus nationalistischer Sicht gewonnen. Im intradiegetischen Radio, das auf einer Fensterbank steht, ist bereits ein Ausschnitt des *Discurso de la Victoria* von Franco zu hören. In einer animierten Sequenz am Ende dieser Episode kommt es zur Konfrontation der Hauptcharaktere. Ghanin Shabah enthüllt seine wahre Identität als Manuel und gibt zu verstehen, dass die Rache, die er an der Familie Barrena geschworen hat, größer ist als die einstige Liebe zu Marion. »Quizás el hombre que fui te habría perdonado... ¡Pero el fantasma del desierto no conoce el perdón!« Daraufhin wird Marion erschossen und damit der letzte Widerstand der Republik beendet. Das Spiel wartet mit Mustern auf, die dem Spielenden Anschlussmöglichkeit und Identifikationspotenzial bieten, ihn zum Mitfühlen anregen. Analog zu *Sombras de Guerra* manifestiert sich in der Aussage Shabahs: »Sólo uno de nosotros morirá hoy, y no seré yo...« und in der Spielmechanik die Situation des »Entweder-Oder«, die keine Auflösung der »dos Españas« zulässt.

Wenngleich die Dichotomie der beiden Seiten auch in diesem Spiel nicht aufgelöst werden kann, bildet Episode 24 einen alternativen Ausgang des Bürgerkriegs ab. In »La toma de Burgos« gelingt es Marion und ihrem italienischen Gefährten, eine wichtige Nachricht an die Deutschen abzufangen und so deren Unterstützung in der Schlacht zu vereiteln. Franco wird gestellt und die Republikaner beenden den Krieg siegreich. Die Episode wird durch die aus *Sombras de Guerra* stammende Videosequenz eingeleitet (vgl. Kapitel II.4/4.2.3), die den Disclaimer kontrafaktischer Darstellung beinhaltet. Dieser kommentiert, dass das authentische Archivmaterial, das im Folgenden zu sehen ist, kein historisch faktuales Narrativ erzeugt, son-

dern die Bilder und Videoausschnitte durch Anordnung und Kommentierung zu einem neuen, fiktionalen Narrativ verknüpft sind. Am Ende der Spielhandlung ist in einer animierten Sequenz zu sehen, wie Marion Barrena Franco dazu auffordert, sich zu ergeben. Nach einer kurzen Intervention eines *regular*, der durch seinen Ausruf »Os cortaremos el cuello a todos« alle Mythen und Klischees, die mit den *tropas regulares* verbunden sind, aufruft, ergibt sich Franco, den *regular* beschwichtigend: »Tranquilo, Omar. Ya no queda nada por hacer. Hemos sido derrotados y debemos aceptarlo. Únicamente espero que el pueblo español me recuerde como un hombre que luchó por su patria ¡Por España!«

Dieses Zitat einer konsensorientierten beziehungsweise erklärenden Darstellung Francos als ehrenhafter Soldat, der für sein Vaterland aus Überzeugung gekämpft und sich ergeben hat (ein Mythos, dem bis heute Rechnung getragen wird),¹⁰⁷ wird von der Figur Barrena mit den Worten abgetan: »Déjese de discursos, de nada le servirán a estas alturas.« Daraufhin folgt die Anklage und der implizierte Wunsch nach Gerechtigkeit: »¡Traicionaste al gobierno legítimo de tu país y además te aliaste con dictadores de potencias extranjeras! ¡Serás juzgado por todos tus crímenes junto a tus mandos.« Entgegen dem Ende der nationalistischen Kampagne, in dem Marion Barrena erschossen wird, wird Franco verhaftet – das Spiel bietet keine Möglichkeit, Marion im franquistischen Spanien überleben zu lassen, und auch keine, Franco zu erschießen. Dass Spielende diesen Wunsch jedoch hegen, lässt sich anhand von Kommentaren in unterschiedlichen (Computerspiel-)Foren ablesen. So beispielsweise auf der Seite *Moddb*, auf der die Mod präsentiert wird. In einer Bildergalerie wird neben weiteren Eindrücken zum Spiel ein Bild der Spielfigur »General Franco« gezeigt. In einem Kommentar zum Bild heißt es: »Jaja, muy bueno, Tribby!! Espero que aparezca en alguna misión con los Republicanos, así podemos dispararle XD.« Der Entwickler des Spiels antwortet hierauf:

Jeje bueno aparece en dos misiones, en una de ellas muy brevemente y en la ultima de manera cinematográfica con su final y su rendición en el final alternativo con la toma de Burgos, aunque no se podra dispararle jeje. Saludos.¹⁰⁸

Der offensichtlich bewusste Verzicht darauf, es in der Single-Player-Version zu ermöglichen, Franco zu erschießen, wird zum Ereignis im widerständigen Spiel einiger Gamer im Rahmen des Multi-Player-Modus. In diesem gibt es die Möglichkeit, Franco selbst zu spielen, und somit auch einen anderen Spieler, der diesen als Avatar gewählt hat, zu erschießen. Auf *YouTube* findet sich ein Video mit dem

¹⁰⁷ Cf. u.a. Vinas/Aróstegui: op.cit.

¹⁰⁸ Die Bildergalerie sowie der Chat finden sich auf der Seite *moddb.com* unter dem Eintrag »1936-1939 The Spanish Civil War«. URL: <https://www.moddb.com/mods/1936-1939-the-spanish-civil-war/images/general-francos-head#imagebox> (13.03.19).

bezeichnenden Titel »Ostia he matao a Franco! [sic!]«, in dem die Kommentare der Spielenden zu hören sind, die im Zuge ihrer Aktionen immer wieder in schallendes Gelächter ausbrechen.¹⁰⁹

Dieses widerständige Spielen funktioniert ähnlich wie das desjenigen Spielers, der im Forum zu *Sombras de Guerra* zugibt, den »kleinen Freuden des Lebens« nachzugehen und mit Absicht die Kampagnen der Nationalisten schlecht zu spielen, damit diese massakriert würden (vgl. III.4/4.2.3). Das offensichtliche Bedürfnis von Teilen der jüngeren Generation, Francisco Franco – die emblematische Figur der nationalistischen Seite, der auf den Bürgerkrieg folgenden repressiven Diktatur und damit der Spaltung des Landes – im Spiel zu erschießen, lässt interessante Mutmaßungen über den Status Quo der erinnerungskulturellen Prozesse und Debatten in der heutigen Gesellschaft zu. Einerseits lässt sich eine solche Handlung als fiktionale Abrechnung im Sinne einer bewussten politisch motivierten Handlungsethik lesen. Andererseits kann sie, unterstrichen von der Freude, die eine solche Handlung auszulösen scheint, als rebellischer Akt gegen sakralisierte Instanzen und insgesamt gegen eine offizielle Erinnerungskultur betrachtet werden, die durch diskursive Archivierungen, Tabuisierungen und moralische Imperative wenig Raum für individuelle Aneignungsprozesse lässt.

4.4 Schlussbetrachtungen: Vom Bedarf und den Problemen neuer Ausdruckformen der individuellen und kollektiven Erinnerung

Die Überlegungen zu den beiden Computerspielen *Sombras de Guerra* und *España en llamas* zeigen auf, dass es einen Bedarf an alternativen und kreativen Möglichkeiten zur Vergegenwärtigung von Vergangenheit in der jüngeren Generation der spanischen Gesellschaft zu geben scheint:

Sans que le public ›traditionnel‹, celui d'un seul média dominant (cinéma, télé, littérature) disparaisse, la pratique créative transmédia a aussi fait émerger un public plus hétérogène, correspondant à toutes les attitudes réceptives possibles. [...] En effet, une partie du public, face aux nouveaux médias, fait ce qu'il convient d'appeler un travail de réappropriation des formes et des contenus, afin de créer des identités culturelles, individuelles et collectives.¹¹⁰

Sombras de Guerra greift als klassisches Echtzeitstrategiespiel (RTS) auf ein Genre zurück, das innerhalb der Spielhandlung stärker vom verhandelten Thema distanziert als das Genre der First-Person-Shooter, in dem die subjektive Sichtweise, die

109 Cf. JuanPawolker Classic: »¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2«, in: *YouTube*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EpSqR5OV6zw>, letzter Zugriff: 28.06.2019.

110 Marti: op.cit., 5.

vornehmlich durch die Point-of-View-Perspektive erzeugt wird, Spieler und Avatar verschmelzen lässt. Die jeweilige Spielmechanik sowie die Ästhetik, die mit der Genrezugehörigkeit einhergehen, bedingen die Bürgerkriegsfiktion, die im jeweiligen Spiel zur Disposition steht. Stärker als in anderen Medien, deren Rezeptionsprozesse eine weniger aktive Partizipation des Konsumenten verlangen, sind im Computerspiel nicht nur die Lesart, sondern auch die Handlungen des Rezipienten entscheidend.

Im Hinblick auf Computerspiele mit historischem Bezug lässt sich allgemein beobachten, dass die Spielenden eine realistische Darstellung der Ereignisse bevorzugen, wobei sich dies in Kriegsspielen vornehmlich in einer möglichst detailgetreuen Nachbildung militärischer Komponenten abzeichnet. Beide Videospiele stellen mittels unterschiedlicher Referenzen Bezüge zum historischen Substrat her. Hierbei kommt dem Einflechten von dokumentarischem Material an unterschiedlichen Stellen noch eine weitere Funktion zu: die narrative Verquickung der Kampagnen, wobei Videosequenzen, Zusammenschnitte und Fotografien emblematischer Kriegsbilder Objektivität, Authentizität und Neutralität suggerieren. Durch Bezugnahmen auf Symbole, wie z.B. *Yugo y flechas*, Hakenkreuze oder die jeweilige Flagge der Kriegsparteien, sowie das Zitieren unterschiedlicher politischer, sozialer und ästhetischer Diskurse fügen sich beide Computerspiele in die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen ein.

Dieser vermeintlichen Authentizität stehen Prozesse der Enthistorisierung und Entpolitisierung gegenüber, die unter anderem in der Stilisierung der Figuren zu Helden und dem Bürgerkrieg als »última guerra romántica« deutlich zu Tage treten. Sie dekonstruieren die Referenzialität und die Computerspiele oszillieren zwischen Trivialisierung und Entsakralisierung von Diskursen. *Sombras de Guerra* ist in diesem Zusammenhang durch das Spieldesign stärker um die Dimension der traumatischen Qualität des historischen Ereignisses reduziert, die umso vehementer in den werktranszendenten Diskursen Ausdruck findet.

Beiden Spielen ist gemein, dass sie es dem Spieler ermöglichen, Geschichte beim Erleben virtuell zu verändern. Die Analyse hat jedoch die Ambivalenz der kontrafaktischen Geschichtsdarstellung in beiden Spielen verdeutlicht. Entgegen dem Wunsch, die Vergangenheit als Geschichte und damit als Objekt mit Distanz und Neutralität zu betrachten, zeigt sich sowohl im Design der Spiele als auch in der kritischen Rezeption, dass das Postulat Julio Arósteguis, der Bürgerkrieg weigere sich, bloßes historisches Objekt zu werden, und behalte stattdessen seine soziale und kulturelle Produktivkraft bei,¹¹¹ weiterhin Gültigkeit hat.

Zunächst erscheint es tatsächlich, als könne durch die Offenheit und Reduktion der historischen Ausgangslage, welche die gängige Repräsentation und Vehemenz der »dos Españas« minimiert, ein Zugang geschaffen werden, der für die

111 Cf. Aróstegui: op.cit., 70.

jüngeren Generationen die Bürde der Vergangenheit und das Erbe der ideologischen Fronten vorübergehend ausblendet. Für beide Spiele zeigt sich diese Subjektposition in der Möglichkeit, zwischen den beiden Lagern zu wählen und den Ausgang des Bürgerkriegs immer wieder neu zu definieren, sich dabei an die historischen Ereignisse »spielerisch« anzunähern.¹¹² In den werktranszendenten Diskursen zeigt sich jedoch deutlich, dass auch von Befürwortern der Verhandlung des Bürgerkriegs im Medium Computerspiel aufgrund der bestehenden Aktualität des Themas im Vergleich zu weiter zurückliegenden und erinnerungskulturell stärker aufgearbeiteten Ereignissen (wie z.B. dem Zweiten Weltkrieg) eine strengere historische Abhandlung verlangt wird. Es müsse in der Fiktion weiterhin darum gehen, den Status des unterdrückten Gedächtnisses der Verlierer sowie der durch die Mythen des Franquismus perpetuierten Geschichtsbilder zu reflektieren und gegebenenfalls zu revidieren. Sowohl für Kritiker als auch für Befürworter scheint die Frage nach dem Verhältnis von spielerischem Diskurs und einem reflektierten Umgang mit der Vergangenheit von zentraler Bedeutung zu sein. Die Erzählstrategie des Spiels, die zwischen Dokumentarischem und Fiktionalem oszilliert und damit große Offenheit und unvoreingenommenes Handeln suggeriert, trifft auf einen kulturellen beziehungsweise soziopolitischen Hintergrund, der diesem (noch) nicht gewachsen scheint.

Das Spieldesign von *Sombras de Guerra* scheint dabei dem Status der Thematik in der Gesellschaft weitestgehend angepasst zu sein. Im Bereich der Spielhandlung selbst dominiert Cartoonhaftigkeit, die eine Entdramatisierung des Konflikts mit sich bringt. *España en llamas* hingegen, das von kreativen Fans entwickelt wurde, legt Wert auf Simulation und erhöht damit den Grad an Immersion und emotionalem Involvement deutlich. Für beide Spiele zeigt sich, dass der Einfluss der Spielenden auf die Fiktion zwar durch die Spielmechanik limitiert ist, jedoch – entgegen anderer weniger partizipativer Medien – Formen widerständigen Spielens möglich sind.

Zuletzt gilt zu beachten, dass in der populären Kommunikation massenmediale Wirksamkeit eine entscheidende Rolle spielt. Das RTS *Sombras de Guerra* setzt zunächst in seiner Vermarktung auf Strategien und Muster der Aufmerksamkeitsgewinnung. In der Attraktionsgestaltung jedoch scheitern seine Strategien mehrheitlich im Gegensatz zu *España en llamas*, dessen Zugangsschwelle durch das eher intuitive, weniger komplexe und stärker auf immersive Erfahrung ausgelegte Gameplay deutlich niedriger angesetzt ist.

112 Schwarz: »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?«, loc.cit., 17.

Fazit: Den Bürgerkrieg *neu* und *anders* erzählen

»Den Bürgerkrieg *erzählen?*« lautet nicht nur der Titel des ersten Kapitels der vorliegenden Studie, sondern stellt die Ausgangsüberlegung dar, auf der ihr Erkenntnisinteresse fußt. Der Spanische Bürgerkrieg lässt sich als historisches Ereignis traumatischer Qualität fassen, das als Grenzerfahrung zum ›kollektiven Trauma‹ der spanischen Nation geworden ist.¹ Als realhistorisches Ereignis kann der Bürgerkrieg als »Stofflager« verstanden werden, das »Material« für Geschichtsfiktionen bietet und es ermöglicht, unterschiedliche Beobachtungsperspektiven zu erschließen und interessante sowie irritierende Perspektiven auf das verhandelte historische Substrat zu werfen.² Er gilt seit langem als Quelle der Inspiration für künstlerische Produktionen,³ die sich dem »zentralen Referenzpunkt der spanischen Erinnerungskultur«⁴ auf unterschiedliche Weise annähern und so die Erinnerungslandschaft prägen.

Das Cluster der Bürgerkriegsfiktionen, das unterschiedliche Erzählmedien umfasst, die den Bürgerkrieg und seine Nachwehen fiktionalisieren, zeichnet sich durch Heterogenität in den Darstellungsformen und narrativen Strategien aus. Dennoch ist zu beobachten, wie die Auswertung der Studien zur Fiktionalisierung des Bürgerkriegs gezeigt hat, dass die Bürgerkriegsfiktionen in ihrer Mehrheit auf realistische Schreib- und Erzählweisen zurückgreifen, um ihre fiktionalen Welten zu modellieren. Durch Valorisierung in (ebendiesen) wissenschaftlichen und soziokulturellen Diskursen, konnte sich diese Art der Verhandlung als emblematisch etablieren. Wie die Arbeit zudem in Anlehnung an die Erinnerung an andere traumatische Ereignisse (allen voran den Holocaust) aufzeigen konnte, lässt sich die Tendenz zu realistischen Schreib- und Erzählweisen als Übertragung der ›Angst vor der Fiktion‹ (Schneider) in die Fiktion betrachten.

Der Studie liegt die Beobachtung zugrunde, dass seit der Jahrtausendwende eine Reihe von Werken erschienen ist, die sich dem Bürgerkrieg auf andere Art zuwenden, ihn folglich *anders* und *neu* erzählen. Diesen Werken ist dabei gemein, dass

1 Cf. Aróstegui: op.cit.

2 Cf. Holl: op.cit., 250.

3 Cf. Faber: op.cit., 101.

4 Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische*, loc.cit., 11.

sie im Rahmen ihrer unterschiedlichen Mediengattungen – Film, Comic, Computerspiel – auf Ausdrucksformen des populärkulturellen Repertoires zurückgreifen und im Zuge dessen mit den realistischen Schreib- und Erzählweisen brechen und die Kommunikation über den Bürgerkrieg spektakularisieren.

Geschichtsfiktionen im Allgemeinen haben konstruktiven Charakter und entstehen nicht in einem Vakuum, sondern werden von den sich überlagernden soziopolitischen, historischen und ästhetischen Diskursen ihrer Entstehungszeit entscheidend beeinflusst. Beobachtete Veränderungen innerhalb der ästhetischen Produktion können folglich auch auf eine veränderte Wissensorganisation über das jeweilige verhandelte historische Ereignis in der Gesellschaft und damit auf eine veränderte Umgangsweise zurückverweisen. Denn Umbrüche sozialer Art scheinen ästhetische Produktivkraft freizusetzen, die in den Fiktionen zum Ausdruck kommt.

Dies zeigt sich auch im Hinblick auf die Verhandlung des Spanischen Bürgerkriegs. Die unterschiedlichen erinnerungspolitischen Maßnahmen in den Etappen seit dem Ende des Bürgerkriegs wirkten sich maßgeblich auf die Fiktionalisierungsprozesse aus. Diese sind von den unterschiedlichen Phasen der Erinnerungskultur geprägt, in denen »[d]ie jeweils zeitgenössischen Debatten rund um die Frage [kreisten], wie ein angemessenes offizielles Gedächtnis [...] auszusehen habe [...]«. ⁵ Dabei scheint es mit Blick auf das Bewusstsein der korpuskonstituierenden Werke für die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs, dass die ambigen und konfliktiven Ansprüche, die an die Erinnerungen gestellt werden, zu einem sinnbildlichen Wiederaufleben des Bürgerkriegs auf diskursiver Ebene geführt haben. Dies zeigt sich deutlich im Streit um die Diskurs- und Deutungshoheit über das historische Ereignis, der auf unterschiedlichen Ebenen der Gesellschaft ausgetragen wird.

Im Hinblick auf die Veränderungen, die sich im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen beobachten lassen, präsentiert sich der Roman *Soldados de Salamina* (Javier Cercas, 2001) als Schwellenwerk und auch *La comedia salvaje* (José Ovejero, 2009) erfüllt eine »Scharnierfunktion«. Ähnlich dem Film *La vita è bella* von Roberto Benigni stellt *Soldados de Salamina* einen Wendepunkt in der erinnerungskulturellen Hinwendung zum Bürgerkrieg dar. Dem Roman ist, nachdem die Polemik abgeklungen war, ein Stellenwert in der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen zugeschrieben worden, womit seine Bewertung als Erinnerungstext einhergeht. *La comedia salvaje*, dem, wie die Analyse der Zirkulationsbedingungen gezeigt hat, zwar kein Stellenwert in der Erinnerungskultur zugeschrieben wird, kann jedoch als Indiz für veränderte Beobachterperspektiven und das wachsende Bewusstsein für die Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen sowie die damit verbundenen

5 Rothauge: op.cit., 28.

Mediatisierungsprozesse betrachtet werden. Denn der Roman fungiert als Kommentar über die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs und seiner Nachwehen sowie der Fiktionalisierung seiner Erinnerung.

Beide Werke thematisieren neben den Irrungen und Wirrungen des Bürgerkriegs und seiner Begleiterscheinungen Prozesse des Erinnerns und gehen der Frage nach der Funktionalität von Literatur und der Notwendigkeit und Rolle von Fiktion zur Vergegenwärtigung von Vergangenheit nach. Durch Polyphonie und multiple Perspektivierungen stellen sie diese Konzepte zur Diskussion und führen die unterschiedlichen Ansprüche und Bedingungen vor, die an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt werden. Dabei evozieren sie gängige und gegenwärtige Diskursformen der Bürgerkriegsfiktionen, deren Gültigkeit und Reliabilität sie in Frage stellen. Die Werke liefern einen möglichen Ausblick auf (zukünftige) andere Arten der Verhandlung und betonen, dass es unabdingbar ist, Diskursformen zu verändern, um diskursive Archivierungen und Sakralisierungen aufzubrechen. Die Romane hinterfragen kontinuierlich realistische und kausallogische Erzählungen, die gängige Erwartungshaltungen repräsentieren. Indem sie den Konstruktcharakter von Heldentum und Kriegserzählungen vorführen, schreiben sie wider eine Glorifizierung der Vergangenheit. Zudem lehnen die beiden Romane ideologisch uneindeutige Positionen ab und stellen so tradierte Denkmuster in Frage. Als Plädoyer für die Fiktionalisierung werden sie zur bewussten Abgrenzung gegenüber Authentizitätsbedachten Verfahren und bilden eine Schwelle hin zu den neuen Formen, die sich nicht einmal mehr ›Gedanken‹ (im Sinne von Metareflexion) über den Prozess der Fiktionalisierung des Bürgerkriegs machen, sondern in antirealistischen Darstellungsformen das Potenzial und die Wirkmacht von Fiktion zum Ausdruck bringen.

Besonders hervorzuheben ist, dass *La comedia salvaje* durch Rückgriff auf den Esperpento eine ästhetische Strategie nutzt, die nicht neu für die Aneignung traumatischer Erfahrungen ist. Von Valle-Inclán im Kontext des Traumas des Desasters von 1898 etabliert, radikalisiert *La comedia salvaje* dieses Potenzial durch seine Anwendung auf den Bürgerkrieg, dessen Ausmaß und Virulenz das Trauma der 98er weit übersteigt. Diese Form der Radikalisierung und Potenzierung des Esperpento zeigt sich auch in *Balada triste de trompeta*, dem als Film vermehrt eine sinnliche Anschauung des Traumas durch das audiovisuelle Ausstellen von Lachen und Grauen möglich ist. Die Wiederkehr des Esperpento in dieser fortgeschrittenen Phase der Fiktionalisierung der Erinnerung lässt sich als Indiz für den Grad der Sakralisierung des Bürgerkriegs und seiner Nachwehen deuten. Ein derart radikales ästhetisches Konzept, wenngleich es in der spanischen Kulturgeschichte verankert ist, wurde trotz der vermeintlichen Analogie der Trauma-Bewältigung lange Zeit weder als ›angemessen‹ noch als nützlich erachtet. Dies scheint sich mit den neuen Formen des Erzählens über den Bürgerkrieg gewandelt zu haben.

Die analysierten Werke scheinen allesamt den Bedarf an neuen Formen des Sprechens über den Bürgerkrieg zum Ausdruck zu bringen, der mitunter aus einer Ermüdung immergleicher Darstellungsformen resultiert. Indem die korpuskonstituierenden Werke Versatzstücke aus dem kollektiven Gedächtnis aufgreifen und in fremde Kontexte einbinden, schaffen sie eine Deautomatisierung des Rezipienten. So wandern populäre Versatzstücke des kollektiven Gedächtnisses durch alle Medien und bilden die Basis dafür, dass der jeweilige Text als Bürgerkriegsfiktion identifiziert wird. Ein prägnantes Beispiel ist die immer wiederkehrende Verwendung des Versatzstücks »¡No pasarán!«, das in unterschiedlichste Kontexte und Ästhetiken eingebunden wird.

Auf der Suche nach diesen neuen Schreib- und Erzählweisen ist die Verortung der Werke im Spannungsfeld des modernen Populären funktional: Keineswegs frei von Ambivalenzen lenkt die kommunikative Praxis des modernen Populären die Aufmerksamkeit auf die Kommunikation über den Bürgerkrieg und spektakularisiert sie, sodass der Rezipient vermehrt dazu angeregt wird, überhaupt an dieser Kommunikation teilzunehmen. Die Strategien zur Erzeugung von Aufmerksamkeit, die den potenziellen Rezipienten zum Konsum und damit zur Teilnahme an der Kommunikation anregen sollen, sind so unterschiedlich und vor allem polyvalent wie die Werke selbst. Insgesamt vollzieht sich im modernen Populären offensichtlich eine spezifische Art der ästhetischen Kommunikation, die in besonderem Maß darauf abzielt, hohe Anschlussfähigkeit zu generieren. Die Werke inszenieren sich als offen und für jedermann zugänglich. Unter dem Dach ihrer Aufmerksamkeitslogik entstehen aufgrund dieser Offenheit und Zugänglichkeit multiple und teilweise konträre (Be-)Deutungsdimensionen. Diese bedingen den ambivalenten Status der Werke und wirken auf die verhandelten Themen zurück, sodass höchst ambige Vorstellungen von der Vergangenheit verbreitet werden und dem Rezipienten Material für die Arbeit an der eigenen Identität sowie für die Konstruktion individueller Erinnerung angeboten wird.

Mae Henderson betont, dass »popular culture remains both oppositional and complicit with dominant and hegemonic political formations«. ⁶ Dies ist auch gültig für die in der vorliegenden Studie untersuchten Werke. Sie stellen weder eine reine Gegenposition im Sinn von Widerstand oder Subversion gegen den offiziellen Diskurs dar, noch sind per se affirmativ im Hinblick auf hegemoniale Diskurse. Diese Uneindeutigkeit der evozierten Kontexte, die durch die multiple Kontextualisierbarkeit populärkultureller Formen und Schemata entsteht, eröffnet eine Vielzahl an Anschlussmöglichkeiten, wodurch die Werke beständig zwischen Konformismus und Entsakralisierung beziehungsweise Ent-Tabuisierung der paradigmatischen Diskurse oszillieren. Sie dekonstruieren und rekonstruieren diskursive Archivierungen und kodieren diese um, indem sie zwischen Affirmation und Negati-

6 Mae Henderson: *Borders, boundaries, and frames*, Routledge, New York 1995, 21.

on bestehender Geschichtsbilder, Mythen und Diskurse über den Bürgerkrieg und seine Implikationen changieren. Durch das Spiel mit den Versatzstücken erzeugen die Werke einerseits Kohärenz mit der Diskursgeschichte der Thematik und stellen gleichzeitig deren tradierte Erzählmuster in Frage. Die Beobachtungsperspektiven, die den Werken somit eingeschrieben sind, referieren und kommentieren auf unterschiedliche Art die eigene Diskursgeschichte der kulturellen und ästhetischen Kommunikation über den Bürgerkrieg und seine Implikationen. Sie positionieren sich auf unterschiedliche und zum Teil widersprüchliche Weise hinsichtlich einer ideologischen Re-Interpretation und Aneignung des historischen Substrats, indem sie mit populären Mythen spielen und deren De- und Re-Konstruktions-Prozesse widerspiegeln. Diese zentralen Aspekte zeichnen sich auf unterschiedliche Weise in den Einzelstudien ab:

Die Analyse der Filme von Guillermo del Toro und Alex de la Iglesia hat gezeigt, dass sich die Filme dem Rezipienten aufgrund der in ihnen genutzten Genreschemata und der Muster populärkultureller Aufmerksamkeitslogik zugänglich anbieten. Ihr Design verweigert sich einer Verlebendigung der Vergangenheit durch Nachstellung in wirkmächtigen Imagines, die Authentizität fingieren. Über Fantasy und Grotteske stellen sie den symbolischen Gehalt der Vergangenheit ins Zentrum und arbeiten einer Illusion von Wirklichkeit entgegen. Damit verhalten sich die drei Filme transgressiv hinsichtlich der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen und funktionalisieren die Genremechanismen von Horror, Fantasy und Grotteske, um ein filmisches Spektakel zu erzeugen. So ist es ihnen möglich, durch Gestaltwerdung der Erfahrungen von Traumata und Gewalt die Virulenz der Erinnerung an den Bürgerkrieg und seine Folgeerscheinungen zum Ausdruck zu bringen. Aufgrund ihrer erhöhten Anschlussfähigkeit und der veränderten Zugangsweise bieten die Filme neues Material für die Ausbildung individueller und kollektiver Erinnerungen sowie für ein aus alten Mustern gelöstes Geschichtsbeusstsein.

Die sogenannten Spanienfilme von del Toro fungieren dabei als ›Verkörperung‹ der traumatischen Gewalterfahrung. In *El espinazo del diablo* dominiert das Motiv des rastlosen und Vergeltung suchenden Gespensts, das als Mahnung für ein begangenes Verbrechen steht und im Film mittels Spuk-Ästhetik umgesetzt wird. Es lässt sich damit sowohl in seiner filmästhetischen Funktion, die auf die somatische Affizierung des Zuschauers abzielt, als auch in einer philosophischen Dimension in Anlehnung an das Konzept der ›Hantologie‹ von Jacques Derrida lesen, das unter anderem Jo Labany für die Analyse der filmischen Bürgerkriegsfiktionen fruchtbar gemacht hat. Mit Hilfe dieser Spuk-Ästhetik macht der Film die traumatische Vergangenheit und ihren unterschweligen Verbleib in der Gesellschaft kognitiv und affektiv fassbar.

El laberinto del fauno fokussiert in der Diegese die Opposition zwischen realer und fantastischer Welt, um so das Verständnis von Fantastik als Modus der Aneig-

nung von Welt und in diesem Fall von Vergangenheit zur Disposition zu stellen. Sein populärkulturelles Design lenkt die Aufmerksamkeit weg von traditionellen Denk- und Handlungsmustern, macht diese jedoch sichtbar und hinterfragt sie so in ihrer Gültigkeit. Durch die Konfrontation von Fantastischem und Rationalem, die unaufgelöst bleibt, wird der traumatische Charakter des Ereignisses als solcher präsent und eine vermeintliche Teleologie dekonstruiert. Durch seine visuelle Opulenz scheint der Film nach den Möglichkeiten des Fantastischen zu fragen, eine als »obszön« wahrgenommene Realität zu porträtieren.

Die breite Rezeption und die Akzeptanz der Spanienfilme von del Toro seitens des spanischen Publikums und der Kritik verweisen auf den Bedarf an solchen neuen Formen der Verhandlung, was wiederum auf eine sich verändernde Wissensorganisation in der Gesellschaft zurückzuführen ist. Ästhetische Kommunikation kann zugleich Ausdruck und Antrieb von Umbrüchen sozialer Art sein, wie sie auch in der Entstehungszeit von *El espinazo del diablo* (2001) und *El laberinto del fauno* (2006) die Diskurse über den Bürgerkrieg und seine Erinnerung geprägt haben.

Balada triste de trompeta, so die Hypothese der Einzelstudie, bringt durch seine Ästhetik, die maßgeblich auf den Prinzipien des Grotesken basiert, die Virulenz und den traumatischen Charakter der Erinnerungen an den Bürgerkrieg zum Ausdruck. Der Film verweigert sich der Illusion von Wirklichkeit und erzeugt durch seinen Collagencharakter und seine Schockästhetik einen Bruch mit den als emblematisch gehandelten realistischen Schreib- und Erzählweisen des Clusters der Bürgerkriegsfiktionen. Elemente des populärkulturellen Repertoires gepaart mit historischer Referenzialität sowie medialer Selbstreferenzialität lassen *Balada triste de trompeta* als Epitome der erinnerungskulturellen Prozesse, der Debatte um die Deutungshoheit über den Bürgerkrieg und der ihm angemessenen Diskursformen erscheinen. In seinem collagenhaften Charakter führt der Film die konfligierenden Ansprüche vor, die an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt werden. Darüber hinaus kommentiert und kritisiert er den weiterhin bestehenden ideologischen Dualismus und den politischen Binarismus, der gesellschaftliche und politische Prozesse (nicht nur im direkten Umgang mit der Vergangenheit) maßgeblich bedingt. Das »groteske Ringen« der beiden Clowns um das Liebesobjekt modelliert den Umgang mit der jüngeren spanischen Vergangenheit in Politik und Gesellschaft. Die »Verrücktheit« des Films, die auch filmästhetisch zum Ausdruck kommt, sprengt diskursive Archivierungen und kann zur Entmythifizierung und Repolitisierung zentraler Erinnerungsorte- und figuren beitragen. Vor allem das Valle de los Caídos als Kristallisationspunkt und Ausdruck einer »Vergangenheitsbewältigung à la española« (Neuschäfer) spielt im Film eine zentrale Rolle.

Die Tatsache, dass sich Alex de la Iglesia dem Bürgerkrieg auf eine derart provokante Weise nähern kann, ohne dass eine größere Polemik aufkommt, ist seinem Status als Kult-Regisseur und damit seiner Position im Kulturbetrieb zuzuschrei-

ben. De la Iglesias filmische Exzesse stellen eine Art ›institutionalisierte Transgression‹ dar, aus der sich die Legitimierung für das Design von *Balada triste de trompeta* und damit für eine solche Art der Verhandlung des Themas speist. Der Film wird als ein typischer Film von de la Iglesia – dem ›enfant terrible‹ des spanischen Kinos – gehandelt, wodurch man ihm mit einer gewissen Nachsicht, zum Teil aber auch mit Ignoranz, Geringschätzung oder Gleichgültigkeit begegnet.

Obgleich sich mehr als 300 Comics dem Bürgerkrieg und seinen Folgeerscheinungen auf unterschiedlichste Art widmen, zeichnet sich *1936-La batalla de Madrid* durch ein klares Alleinstellungsmerkmal aus. Als Superheldencomic im Stil der amerikanischen Serien von Marvel und DC bricht der Comic mit mehreren Konventionen. Er nutzt die Genreregeln und die Ästhetik der Superhelden, um die Schlacht von Madrid zu erzählen. Die in diese Ästhetik eingeflochtenen Bezüge auf realhistorische Orte, Ereignisse und Personen erzeugen eine irritierende Perspektive auf eines der zentralen Ereignisse des Bürgerkriegs. Erinnerungsorte und -figuren werden durch die ästhetischen Mittel überformt und verfremdet. Dabei steht die sinnliche Anschauung im Vordergrund. Indem unter anderem die Superhelden ihre eigene Heldenhaftigkeit immer wieder in Frage stellen, werden Strategien der Heroisierung kritisch hinterfragt.

Die zentrale Erkenntnis der Analyse liegt hierbei in der bewusst widerständigen Positionierung des Comics im Cluster der Bürgerkriegsfiktionen, der sich den vorherrschenden Diskurskontrollen entgegenstellt. Durch sein Diskurs-Mosaik trägt er – ähnlich wie *Balada triste de trompeta* durch seinen Collagencharakter – zu einer subversiven Repolitisierung des historischen Substrats bei. Dass er schließlich nach der Crowdfunding-Version im Almuzara-Verlag veröffentlicht wurde, zeugt von der sich verändernden Haltung in der Gesellschaft, die auch in der wachsenden Offenheit der kulturellen und verlegerischen Institutionen sichtbar wird.

Hinsichtlich einer solchen zunehmenden Offenheit stellen die Computerspiele *Sombras de Guerra* und *España en llamas* die wohl einschlägigste Neuorientierung von Verhandlungsformen des Bürgerkriegs dar. Die Analyse konnte aufzeigen, dass sich die Bedürfnisse vornehmlich der jüngeren Generation, was Identitätsbildungsprozesse und die Formierung kollektiver sowie individueller Erinnerungen angeht, gewandelt haben. Die Spiele ermöglichen Erfahrungen von Immersion und Selbstwirksamkeit und bieten sich als aktive Aneignung des verhandelten historischen Ereignisses an. Die Möglichkeit zu kontrafaktischer Geschichtsdarstellung, die ihnen eingeschrieben ist, zeugt von der Offenheit von Geschichte und macht Erfahrungen von Kontingenz möglich.

Während *Sombras de Guerra* als Echtzeitstrategiespiel offensichtlich versucht, die unterschiedlichen Ansprüche an einen Umgang mit dem Bürgerkrieg in der Fiktion zu versöhnen, um zu entdramatisieren und verstärkte Provokation zu vermeiden – die allein aufgrund der als unkünstlerisch gehandelten Mediengattung

Computerspiel gegeben ist –, greift *España en llamas*, als Mod, die von Fans für Fans kreiert wurde, die tatsächlichen Bedürfnisse der Spieler auf. In der Gegenüberstellung der beiden Computerspiele zeigt sich deutlich, dass die mediale Attraktivität für die Vermittlung von Inhalten eine wichtige Rolle spielt. Darin kristallisiert sich im Hinblick auf die werktranszendenten Diskurse die Polemik über die Spiele, für die die Opposition von Banalisierung und Enttabuisierung maßgeblich ist. Die Analysen zeigen zudem, dass sich die Computerspiele gerade im Hinblick auf die geführten Debatten in werktranszendenten Diskursen als Medien anbieten, die verstärkt widerständiges Denken und Verhalten ermöglichen. Wenngleich die Fiktionen im Spiel durch die Spielmechanik, das Interface und die Narration limitiert sind, finden die Spieler dennoch Möglichkeiten, eigene Narrative (buchstäblich) durchzuspielen. Sie können so beispielsweise schlecht zu spielen, damit das *bando*, dem sie sich nicht zugehörig fühlen, »massakriert« wird. Dies kann Aufschluss über den Status der Erinnerung an den Bürgerkrieg geben; denn in der offensichtlichen Aktualisierung und Refunktionalisierung der ideologischen Dimension des historischen Ereignisses im kollektiven Gedächtnis zeigt sich dessen weiterhin anhaltende Brisanz für gesellschaftliche Prozesse.

Die ästhetische Produktivkraft des Bürgerkriegs scheint den Erkenntnissen dieser Arbeit zufolge ungebrochen. Den Bürgerkrieg *neu* und *anders* erzählen bedeutet im Hinblick auf die untersuchten Werke vor allem den Anbruch einer Phase »jenseits von Authentizität«, in der die Werke ein gesteigertes Bewusstsein für die Medialisierung des historischen Ereignisses haben. Sie sind sich über die Unmöglichkeit einer faktischen Abbildung von Wirklichkeit im Klaren, der sie sich deshalb per se verwehren. Als Spiegel der gesellschaftlichen und politischen Bewegungen verweisen die hier präsentierten Modifikationen der Erinnerungslandschaft auf eine neuerliche Wiederkehr des Themas, das ritualisierter Überschreitung von jeder Gegenwart und Generation neu verhandelt werden muss. Es bleibt zu beobachten, wie sich das Cluster der Bürgerkriegsfiktionen weiterentwickelt und welche Wechselbeziehungen sich zwischen Gesellschaft, Politik und ästhetischer Produktion in Zukunft abzeichnen werden.

Bibliografie

- Agard, Olivier/Helmreich, Christian/Vinckel-Roisin, H el ene (Hg.): *Das Popul re*, V&R unipress, G ttingen 2011.
- Agard, Olivier/Helmreich, Christian/Vinckel-Roisin, H el ene: »Einleitung«, in: dies. (Hg.): *Das Popul re*, V&R unipress, G ttingen 2011, 11-33.
- Aguilar Fern andez, Paloma: *Políticas de la memoria y memorias de la pol tica*, Alianza Editorial, Madrid 2008.
- Alary, Viviane (Hg.): *Historietas, comics y tebeos espa oles*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse 2002.
- Alpuente, Moncho: »Reportaje: El caf  de Mola«, in: *El Pa s* (17.11.1996), URL: http://elpais.com/diario/1996/11/17/madrid/848233468_850215.html, letzter Zugriff: 28.06.2016.
-  lvarez-Blanco, Palmar (Hg.): *Contornos de la narrativa espa ola actual*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M. 2010.
- Angulo, Jes s/Santamarina, Antonio: * lex de la Iglesia*, Filmoteca Vasca, San Sebastian 2012.
- Archibald, David: »Representations of The Spanish Civil War«, in: L zaro-Reboll, Antonio/Willis, Andrew (Hg.): *Spanish popular cinema*, Manchester University Press, Manchester 2004, 76-91.
- Arnold-de-Simine, Silke: »Geister und D monen«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplin res Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 376-383.
- Ar stegui, Julio: »Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil«, in: Ar stegui, Julio/Godicheau, Fran ois (Hg.): *Guerra Civil*, Marcial Pons Historia, Madrid 2006, 57-94.
- Assmann, Aleida: *Der Lange Schatten der Vergangenheit*, Beck, M nchen 2007.
- Assmann, Aleida: »Vergessen oder Erinnern?: Wege aus einer gemeinsamen Gewaltgeschichte«, in: Ferhadbegovi , Sabina/Weiffen, Brigitte (Hg.): *B rgerkriege erz hlen*, Konstanz University Press, Konstanz 2011, 303-320.
- Assmann, Jan: *Das kulturelle Ged chtnis*, Beck, M nchen 1999.

- Balzer, Jens/Frahm, Ole: »Tragik, Schock, Ratlosigkeit«, in: *Geschichte und Gesellschaft* 37 (2011), 47-71, URL: <http://www.digizeitschriften.de/dms/resolveppn?PPN=PPN483856525>, letzter Zugriff: 08.06.2015.
- Barthes, Roland: »L'effet de réel«, in: *Communications* 1 (1968), 84-89.
- Baudner, Eric/Brümmer, Gero/Henrich, Martin: »Die Popularität der Literatur«, in: Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären*, transcript, Bielefeld 2011, 67-89.
- Beaurain, Nicole: *Le cinéma populaire et ses idéologies*, L'Harmattan, Paris 2004.
- Becerra Mayor, David: *La Guerra Civil como moda literaria*, Clave Intelectual, Madrid 2015.
- Beckett, Wendy: *Die Geschichte der Malerei*, Dumont, London 1994.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*, Springer VS, Wiesbaden 2018.
- Bender, Steffen: *Virtuelles Erinnern*, transcript, Bielefeld 2012.
- Bender, Steffen: »Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?«, in: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 137-162.
- Benet, Vicente J.: *El cine español*, Paidós, Barcelona 2014.
- Bernandez Rodal, Asunción: »De la violencia institucional a la violencia de género: últimas representaciones cinematográficas de la Guerra Civil en el cine español contemporáneo«, in: *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos* 34/1 (2009), 61-75, letzter Zugriff: 16.06.2014.
- Bertrand de Muñoz, Maryse: »La guerra civil de 1936-1939 en la novela española del último decenio del siglo XX«, in: Sevilla Arroyo, Florencio/Alvar, Carlos (Hg.): *Actas del XIII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Editorial Castalia, Madrid 2000, 495-503.
- Bleicher, Joan Kristin/Hickethier, Knut (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien und Ökonomie*, LIT, Münster 2002.
- Böhm, Roswitha: »Vom Nutzen und Nachteil eines ›relato real‹: Javier Cercas' *Soldados de Salamina*«, in: Reschka, Kathrina (Hg.): »Stille: Stimme«. *Zum Moment des Schweigens. Festschrift für Renate Kroll*, Universitätsverlag, Siegen 2008, 1-17.
- Boswell, Matthew: *Holocaust impiety in literature, popular music and film*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2011.
- Braese, Stephan: »Holocaust als Komödie«, in: Roebling-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): »Holocaust-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Fink, Paderborn 2014, 104-112.
- Brendel, Heiko: »Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive«, in: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Geg-

- ner werfen?» *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 107-135.
- Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013.
- Burnett, Victoria: »Video game about Spanish Civil War inflames bitter national debate«, in: *The New York Times* (22.11.2007), URL: <https://www.nytimes.com/2007/11/22/world/europe/22iht-22spain.8439092.html>, letzter Zugriff: 26.06.2019.
- Buse, Peter/Triana-Toribio, Núria/Willis, Andrew: *The cinema of Álex de la Iglesia*, Manchester University Press, Manchester UK 2007.
- Castellano, Alvaro: »Análisis de Sombras de Guerra«, in: *3D-Juegos* (20.11.2007), URL: <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/1556/0/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/>, letzter Zugriff: 12.07.18.
- Cedeño Rojas, Maribel: »Horror und Fantasy im spanischsprachigen filmischen Werk Guillermo del Toros«, in: von Tschiltschke, Christian (Hg.): *Lateinamerikanisches Kino der Gegenwart*, Stauffenburg, Tübingen 2015, 165-197.
- Cercas, Javier: *Soldados de Salamina*, Debolsillo, Barcelona 2016 [2001].
- Cercas, Javier/Samson, Regina: »Del primer golpe posmoderno. Historia, ficción, periodismo y las posibilidades de la escritura. Entrevista a Javier Cercas«, in: *Iberoamericana* 52 (2013), 157-161.
- Christen, Matthias: *Der Zirkusfilm*, Schüren, Marburg 2010.
- Collins, Jack: »The Birth of Fantasy. A Nietzschean Reading of ›Pan's Labyrinth‹«, in: Morehead, John W. (Hg.): *The supernatural cinema of Guillermo del Toro*, McFarland & Company, Jefferson (North Carolina) 2015, 163-181.
- Colmeiro, José F.: *Memoria histórica e identidad cultural*, Anthropos Editorial, Barcelona 2005.
- de la Iglesia, Alex: *Balada triste de trompeta*, Spanien 2010.
- de la Iglesia, Alex: »Discurso íntegro de Alex de la Iglesia en la entrega de los Goya«, in: *El País* (13.02.2011), URL: https://elpais.com/cultura/2011/02/13/actualidad/1297551609_850215.html, letzter Zugriff: 17.06.2019.
- del Pozo, Jorge González: »Ibéroes: Racismo y crítica social en la apropiación española de la estética del superhéroe estadounidense«, in: *Romance Studies* 1 (2014), 40-56.
- del Toro, Guillermo: *El espinazo del diablo*, Mexico/Spanien 2001.
- del Toro, Guillermo: *El laberinto del Fauno*, Mexico/Spanien 2008.
- Derrida, Jacques: *Marx's Gespenster*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 2014.
- di Febo, Giuliana: *La Santa de la Raza*, Icaria, Barcelona 1988.
- Díez, Anabel: »Franco será exhumado sin el voto del PP y Ciudadanos«, in: *El País* (14.09.2018), URL: https://elpais.com/politica/2018/09/13/actualidad/1536816182_935274.html, letzter Zugriff: 17.06.2019.

- Díez, Julián: »Sombras de guerra« reabre viejas heridas sobre la contienda civil«, in: *El País* (3.12.2007), URL: https://elpais.com/diario/2007/12/03/radio-tv/1196636403_850215.html, letzter Zugriff: 08.06.2018.
- Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*, UVK, Konstanz 2011.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: »Was ist ein ›Geschichtscomic?«, in: *Comparativ* 3 (2014), 29-46.
- Dunker, Axel: »Zwang zur Fiktion? Schreibweisen über den Holocaust in der Literatur der Gegenwart«, in: Roebing-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): *Holocaust-&Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität*, Fink, Paderborn 2014, 221-235.
- Ebbrecht, Tobias: *Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis*, transcript, Bielefeld 2011.
- Eder, Jens: »Aufmerksamkeit ist keine Selbstverständlichkeit.«, in: Bleicher, Joan Kristin/Hickethier, Knut (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien und Ökonomie*, LIT, Münster 2002, 15-47.
- Eder, Jens: »›Noch einmal mit Gefühl!‹ Zu Figur und Affekt im Spielfilm«, in: Sellmer, Jan/Wulff, Hans J. (Hg.): *Film und Psychologie*, Schüren, Marburg 2002, 93-107.
- Encarnación, Omar G.: »Pinochet's Revenge. Spain Revisits Its Civil War«, in: *World Policy Journal* 4 (2007), 39-50.
- Endres, Christian: »GAUDIS GESPENST – Ein blutiger Barcelona-Krimi«, in: *Comic – das Infoportal*, URL: <http://www.comic.de/2016/03/gaudis-gespenst-ein-blutiger-barcelona-krimi/>, letzter Zugriff: 25.06.2019.
- Erlich, Victor: *Russischer Formalismus*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1973.
- Erll, Astrid: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, J.B. Metzler, Stuttgart 2011.
- Erll, Astrid/Wodianka, Stefanie: »Einleitung: Phänomenologie und Methodologie des ›Erinnerungsfilms‹«, in: dies. (Hg.): *Film und kulturelle Erinnerung*, De Gruyter, Berlin/New York 2008, 1-20.
- Errazkin Zinkunegi, Izaro: »Balada triste de trompeta: Una película posmoderna«, in: *Oihenart – cuadernos de lengua y literatura* 27 (2012), 27-44.
- Esposito, Elena: »Popularität«, in: Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären*, transcript, Bielefeld 2011, 15-19.
- Faber, Sebastiaan: »La literatura como acto afiliativo«, in: Álvarez-Blanco, Palmar (Hg.): *Contornos de la narrativa española actual*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M. 2010, 101-110.
- Ferrero, Angel: »La guerra no es un (video)juego«, in: *SinPermiso* (16.12.2007), URL: <http://www.sinpermiso.info/textos/la-guerra-no-es-un-videojuego>, letzter Zugriff: 03.08.18.
- Fischer Rodriguez, Ana: »En la loca fiesta trágica«, in: *Revista de libros de la Fundación Caja Madrid* 162 (2010), 44.

- Floeck, Wilfried: »Goya und die Aufklärung«, in: *Gießener Universitätsblätter* 42 (2009), 27-39, URL: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2009/7018/>, letzter Zugriff: 17.06.19.
- Foucault, Michel/Konersmann, Ralf: *Die Ordnung des Diskurses*, Fischer-Taschenbuch-Verl., Frankfurt a.M. 2017.
- Frahm, Ole: »Gesplante Spuren. Der Holocaust im Comic nach MAUS – A Survivor's Tale«, in: Roebeling-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): *»Holocaust«-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität*, Fink, Paderborn 2014, 199-218.
- Friedrich, Andreas: »Einführung. Ein Plädoyer für die Fantasie«, in: ders. (Hg.): *Fantasy- und Märchenfilm*, Reclam, Stuttgart 2003, 9-14.
- Fritz, Jürgen: *Wie Computerspieler ins Spiel kommen*, Vistas, Berlin 2011.
- Furby, Jacqueline/Hines, Claire: *Fantasy*, Routledge, London/New York 2012.
- Gamero de Coca, Juana: *La mirada monstruosa de la memoria*, Ediciones Libertarias, Madrid 2009.
- García Martínez, Anabel: *El telón de la memoria*, Olms, Hildesheim 2016.
- Geiger, Annette: »Pop als Ästhetik?«, in: *Zeitgeschichte-online* (2006), URL: <https://zeitgeschichte-online.de/thema/pop-als-aesthetik>, letzter Zugriff: 13.06.2019.
- Gómez, Julio: »Análisis de Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española«, in: *Vandal* (24.12.2007), URL: <https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/7356>, letzter Zugriff: 12.07.2018.
- Gómez López-Quiñones, Antonio: *La guerra persistente*, Iberoamericana Vervuert, Madrid/Frankfurt a.M. 2006.
- Gómez López-Quiñones, Antonio: »La misma guerra para un nuevo siglo: Textos y contextos de la novela sobre la Guerra Civil«, in: Álvarez-Blanco, Palmar (Hg.): *Contornos de la narrativa española actual*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M. 2010, 111-119.
- Gordon, Avery: *Ghostly matters*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.
- Gross, Andrew/Rohr, Susanne: *Comedy, avant-garde, scandal*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2010.
- Groys, Boris: »Der Pop-Geschmack«, in: Grasskamp, Walter (Hg.): *Was ist Pop?*, Fischer-Taschenbuch-Verl., Frankfurt a.M. 2004, 99-113.
- Gubern, Ramón: »Prólogo«, in: Alary, Viviane (Hg.): *Historietas, comics y tebeos españoles*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse 2002, s. p.
- Guillén Cuervo, Cayetana/Piñuela, Félix: »Version española – Balada triste de trompeta«, in: RTVE (17.09.2013), URL: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/version-espanola/version-espanola-balada-triste-trompeta/2021488/>, letzter Zugriff: 17.06.2019.
- Gundermann, Christine: »Comics als historische Quelle«, in: *Visual History* (26.01.2015), URL: <https://www.visual-history.de/2015/01/26/comics-als-historische-quelle/>, letzter Zugriff: 01.06.2015.

- Hartney, Christopher: »With Spain in Our Hearts: The Political Fantastic of Guillermo del Toro's *Laberinto del fauno* and *El espinazo del diablo*«, in: *Literature & Aesthetics* 2 (2009), 187-201.
- Hecken, Thomas: *Philosophie und Popkultur*, Posth Verlag, Bochum 2010.
- Hecken, Thomas: *Populäre Kultur*, Posth Verlag, Bochum 2006.
- Hecken, Thomas: *Theorien der Populärkultur*, transcript, Bielefeld 2007.
- Henderson, Mae: *Borders, boundaries, and frames*, Routledge, New York 1995.
- Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2007.
- Hickethier, Knut: »Der Krieg um das Kosovo – und die Aufmerksamkeitsökonomie«, in: Bleicher, Joan Kristin/Hickethier, Knut (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien und Ökonomie*, LIT, Münster 2002, 105-123.
- Hickethier, Knut: »Zur Einführung«, in: Bleicher, Joan Kristin/Hickethier, Knut (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien und Ökonomie*, LIT, Münster 2002, 5-13.
- Holl, Mirjam-Kerstin: *Semantik und soziales Gedächtnis*, Königshausen & Neumann, Würzburg 2003.
- Huck, Christian/Zorn, Carsten (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007.
- Huck, Christian/Zorn, Carsten: »Das Populäre der Gesellschaft: Zur Einleitung«, in: dies. (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007, 7-41.
- Huck, Christian: »Was ist Populärliteratur? Oder besser, wann ist Populärliteratur?«, in: Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären*, transcript, Bielefeld 2011, 43-66.
- Hügel, Hans-Otto: *Handbuch Populäre Kultur*, Metzler, Stuttgart 2003.
- Iser, Wolfgang: *Fingieren als anthropologische Dimension der Literatur*, Universitätsverlag, Konstanz 1990.
- Jacke, Christoph: »Populärkultur«, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155>, letzter Zugriff: 22.01.18.
- Jiménez, Rafael: »1937-Objetivo Madrid«, in: *Verkami*, URL: <https://www.verkami.com/projects/16405-1937-objetivo-madrid>, letzter Zugriff: 27.03.2019.
- Jiménez, Rafael/Sollero, José Antonio: *1936-La batalla de Madrid*, Almuzara, Córdoba 2014.
- Jiménez, Rafael/Sollero, José Antonio: *1936-La batalla de Madrid*, Verkami (Crowdfunding) 2014.
- Joan i Tous, Pere/Arnscheidt, Gero (Hg.): *Una de las dos Españas: Representaciones de un conflicto identitario en la historia y en las literaturas hispánicas*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2007.
- Joan i Tous, Pere/Ruhe, Cornelia (Hg.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*, Brill-Rodopi, Leiden/Boston 2017.

- Jones, Doug: »Foreword«, in: Morehead, John W. (Hg.): *The supernatural cinema of Guillermo del Toro*, McFarland & Company, Jefferson (North Carolina) 2015, 1-5.
- Juan Ennis: »Historia, memoria y mito: Lecturas de la Guerra Civil Española«, in: *Olivar. Revista de Literatura y Cultura Españolas* 8 (2005), 301-315.
- JuanPawolker Classic: »¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2«, in: *YouTube*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EpSqR5OV6zw>, letzter Zugriff: 28.06.2019.
- Jünke, Claudia: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*, Schmidt, Berlin 2012.
- Jünke, Claudia: »Pasarán años y olvidaremos todo – La Guerra Civil Española como lugar de memoria en la novela y el cine actuales en España«, in: Winter, Ulrich (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006, 101-129.
- Kannapin, Detlef: »Was bedeutet: Aufarbeitung der Vergangenheit im Film. Einige Vorschläge zur historischen Kontextanalyse von Spielfilmen«, in: Richter, Erika/Schenk, Ralf (Hg.): *Apropos Film 2002*, Bertz, Berlin 2002, 138-157.
- Kansteiner, Wulf: »Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien«, in: Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0*, Campus-Verlag, Frankfurt a.M./New York 2009, 29-54.
- Kertész, Imre: »Wem gehört Auschwitz?«, in: *Zeit Online* (19.11.1998), URL: http://www.zeit.de/1998/48/Wem_gehoert_Auschwitz_, letzter Zugriff: 14.09.2018.
- Kirkpatrick, Graeme: *Aesthetic theory and the video game*, Manchester University Press, Manchester 2017.
- Knoll-Jung, Sebastian: »Geschlecht, Geschichte und Computerspiel. Die Kategorie ›Geschlecht‹ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen«, in: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 185-211.
- Komor, Sophia/Rohr, Susanne (Hg.): *The Holocaust, art, and taboo*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2010.
- Korte, Barbara/Paetschek, Sylvia: »Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel«, in: dies. (Hg.): *History goes pop*, transcript, Bielefeld 2009, 9-60.
- Kubetzky, Thomas: »Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III«, in: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 75-106.
- Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*, De Gruyter, Berlin 2013.

- Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska: »Genretheorien und Genrekonzepte«, in: dies. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*, De Gruyter, Berlin 2013, 1-38.
- Kühn, Thomas/Troschitz, Robert (Hg.): *Populärkultur*, transcript, Bielefeld 2017.
- Küpper, Joachim: *Balzac und der effet de réel*, Grüner, Amsterdam 1986.
- Labanyi, Jo: »El cine como lugar de la memoria en películas, novelas y autobiografías de los años setenta hasta el presente«, in: Resina, Joan Ramon/Winter, Ulrich (Hg.): *Casa encantada*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2005, 157-171.
- Lahn, Silke/Meister, Jan Christoph: *Einführung in die Erzähltextanalyse*, Metzler, Stuttgart/Weimar 2013.
- Larraz, Fernando Elorriaga: »La Guerra Civil en la última ficción narrativa española«, in: *Studia historica. Historia contemporánea* 32 (2014), 345-356.
- Lázaro-Reboll, Antonio/Willis, Andrew (Hg.): *Spanish popular cinema*, Manchester University Press, Manchester 2004.
- Lázaro-Reboll, Antonio/Willis, Andrew: »Introduction«, in: dies. (Hg.): *Spanish popular cinema*, Manchester University Press, Manchester 2004, 1-21.
- Legend Studios: *Sombras de Guerra*, Planeta DeAgostini 2007.
- Legend Studios: *Sombras de Guerra – Informe confidencial*, Planeta DeAgostini 2007.
- Legend Studios: *Sombras de Guerra – Manual de usuario*, Planeta DeAgostini 2007.
- Leggewie, Claus: »Zur Einleitung: Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerens«, in: Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0*, Campus-Verlag, Frankfurt a.M./New York 2009, 9-28.
- Linke, Gabriele: *Populärliteratur als kulturelles Gedächtnis*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2003.
- Luengo, Ana: *La encrucijada de la memoria*, Ed. Tranvía – Verlag Walter Frey, Berlin 2004.
- Luengo, Ana: »Un artefacto de resistencia antifranquista en clave grotesca: *Balada triste de trompeta* (Alex de la Iglesia)«, in: Joan i Tous, Pere/Ruhe, Cornelia (Hg.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*, Brill-Rodopi, Leiden/Boston 2017, 127-138.
- Lukasiewicz, Tracie D.: »The Parallelism of the Fantastic and the Real«, in: Greenhill, Pauline/Matrix, Sidney Eve (Hg.): *Fairy Tale Films*, Utah State University Press, Logan 2010, 60-78.
- Mandolessi, Silvana/Poppe, Emmy: »Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en »El espinazo del diablo« y lo abyecto en »El laberinto del fauno« de Guillermo del Toro«, in: *Confluencia* 1 (2011), 16-32.
- Marti, Marc: »Logique imaginaire et logique de marché«, in: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016).

- Martinez-Maler, Odette: »De la Chape de plomb à la ›fièvre mémorielle‹: La transmission de la mémoire antifranquiste«, in: Bourderon, Roger (Hg.): *La guerre d'Espagne. L'histoire, les lendemains, la mémoire*, Tallandier, Paris 2007, 325-332.
- Matly, Michel: »Dibujando la guerra civil. Representación de la guerra civil (1936-1939) en los cómics publicados desde 1976«, in: *Hispania Nova* 13 (2015), 99-125, URL: <http://e-revistas.uc3m.es/index.php/HISPNOV/issue/view/362>.
- Merino, Ana: *El cómic hispánico*, Cátedra, Madrid 2003.
- Meyer, Daniel: »Bucherfolg und Massenpsychologie hängen auch irgendwie zusammen«, in: Agard, Olivier/Helmreich, Christian/Vinckel-Roisin, Hélène (Hg.): *Das Populäre*, V&R unipress, Göttingen 2011, 159-170.
- Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0*, Campus-Verlag, Frankfurt a.M./New York 2009.
- Meyer, Michael J.: »Introduction«, in: ders. (Hg.): *Literature and the grotesque*, Rodopi, Amsterdam/Atlanta 1995.
- Mikos, Lothar: »Populärkulturelles Vergnügen. Der Umgang mit unterhaltenden Formaten in den Cultural Studies«, in: Früh, Werner/Stiehler, Hans-Jörg (Hg.): *Theorie der Unterhaltung*, H. von Halem Verlag, Köln 2003, 89-101.
- Moldenhauer, Benjamin: *Ästhetik des Drastischen*, Bertz + Fischer, Berlin 2016.
- Moran Paredes, Ángel: »El esperpento cinematográfico: de *El pisito* a *Crimen perfecto*«, in: CDM – *Cuadernos de documentación multimedia* 17 (2006), URL: http://multidoc.ucm.es/CDM/Documentos%20compartidos/4CDM_Vol_17.pdf, letzter Zugriff: 21.08.18.
- Morehead, John W. (Hg.): *The supernatural cinema of Guillermo del Toro*, McFarland & Company, Jefferson (North Carolina) 2015.
- N.N.: »Alex de la Iglesia: ›Esta película es un exorcismo‹«, in: *Clarín – Espectáculo* (24.08.2011), URL: https://www.clarin.com/espectaculos/cine/Alex-Iglesia-pelicula-exorcismo_o_B1yYeZR2vme.html, letzter Zugriff: 23.08.2018.
- Nehrlich, Thomas: »Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird«, in: Immer, Nikolas (Hg.): *Ästhetischer Heroismus*, transcript, Bielefeld 2013, 107-128.
- Neumann, Gerhard/Warning, Rainer (Hg.): *Transgressionen*, Rombach, Freiburg i.Br. 2003.
- Neuschäfer, Hans-Jörg (Hg.): *Spanische Literaturgeschichte*, Metzler, Stuttgart/Weimar 2011.
- Neuschäfer, Hans-Jörg: »La memoria del pasado como problema epistemológico«, in: Winter, Ulrich (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006, 145-155.
- Nickel, Claudia/Ortiz Wallner, Alexandra: »Perspektiven auf ein kulturelles Phänomen: Zeugenschaft in der Romania«, in: dies. (Hg.): *Zeugenschaft. Perspektiven auf ein kulturelles Phänomen*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2014, 7-15.

- Nonnenmacher, Hartmut: »La memoria del franquismo en el cómic español«, in: Winter, Ulrich (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006, 177-208.
- Nünning, Ansgar: *Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion*, WVT Wissenschaftlicher Verlag, Trier 1995.
- Ovejero, José R.: *La comedia salvaje*, Alfaguara, Madrid 2009.
- Pacheco Bejerano, Juan Pablo: »Unveiling the Monster: Memory and Film in Post-Dictatorial Spain«, in: *Self-Designed Major Honors Papers* 10 (2014), URL: <https://digitalcommons.conncoll.edu/selfdesignedhp/10/>, letzter Zugriff: 25.08.18.
- Parodi Muñoz, Manuel: *Perspectivización de la memoria histórica en la narrativa española actual*, Ed. Tranvía – Verlag Walter Frey, Berlin 2013.
- Peláez Navarrete, Miguel Ángel: »El espacio en el tebeo y la literatura popular durante el franquismo«, in: Menczel, Gabriella/Scholz, Laszlo (Hg.): *El espacio en la narrativa moderna en lengua española*, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest 2003, 152-158.
- Pethes, Nicolas: »Die Gewalt des Populären«, in: Huck, Christian/Zorn, Carsten (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007, 218-238.
- Pfister, Eugen: »Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen«, in: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, URL: <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=ztg&datum=2016&pos=196&size=45>, letzter Zugriff: 14.06.18.
- Plewaynar: »Unamuno y Millán Astray«, in: *Leyendas urbanas y fábulas* (05.10.2013), URL: <http://leyendasyfabulas.com/unamuno-millan-astray/>, letzter Zugriff: 17.06.2019.
- Ralph Wildner: »Javier Cercas: *Soldados de Salamina* und Verfilmung von David Trueba«, in: Bettina Bannasch (Hg.): *Erinnern und Erzählen*, Narr, Tübingen 2005, 547-562.
- Rangel, Cecilia Enjuto: »La Guerra Civil española: entre fantasmas, faunos y hadas«, in: *Vanderbilt e-Journal of Luso-Hispanic Studies* (2009), URL: <http://ejournals.library.vanderbilt.edu/index.php/lusohispanic/article/download/3237/1453>, letzter Zugriff: 14.06.2019.
- Rauscher, Andreas: »Raum«, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*, Springer VS, Wiesbaden 2018, 3-26.
- Reichardt, Ulfried: *Globalisierung*, Akademie Verlag, Berlin 2011.
- Reinhäkel, Heide: *Traumatische Texturen*, transcript, Bielefeld 2012.
- Ribas-Casasayas, Alberto/Petersen, Amanda L. (Hg.): *Espectros*, Bucknell University Press, Lewisburg 2016.
- Ribas-Casasayas, Alberto/Petersen, Amanda L.: »Introduction. Theories of the Ghost in a Transhispanic Context«, in: dies. (Hg.): *Espectros*, Bucknell University Press, Lewisburg 2016, 1-11.

- Roebing-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): ›Holocaust-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Fink, Paderborn 2014.
- Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären*, transcript, Bielefeld 2011.
- Rohr, Susanne: »Genocide Pop«, in: Komor, Sophia/Rohr, Susanne (Hg.): *The Holocaust, art, and taboo*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2010, 155-178.
- Rothauge, Caroline: *Zweite Republik, Spanischer Bürgerkrieg und frühe Franco-Diktatur in Film und Fernsehen*, V&R unipress, Göttingen 2014.
- Rowan-Legg, Shelagh M.: *The Spanish fantastic*, I.B. Tauris, London/New York 2016.
- Ruhe, Cornelia: »El espíritu en el laberinto. La memoria filosófica de la guerrilla en películas de Víctor Erice y Guillermo del Toro«, in: Joan i Tous, Pere/Ruhe, Cornelia (Hg.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*, Brill-Rodopi, Leiden/Boston 2017, 39-58.
- Ruhe, Cornelia: »Phantastik und Philosophie in Guillermo del Toros ›El laberinto del Fauno‹«, in: Niedlich, Florian (Hg.): *Facetten der Popkultur*, transcript, Bielefeld 2012, 149-173.
- Rupnow, Dirk: »Jenseits der Grenzen. Die Geschichtswissenschaft, der Holocaust und die Literatur«, in: Roebing-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): ›Holocaust-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Fink, Paderborn 2014, 85-99.
- Sánchez-Biosca, Vicente: »La ficcionalización de la historia por el nuevo cine español: de *La vaquilla* (1985) a *Madregilda* (1994)«, in: *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos* 20/1 (1995), 179-193.
- Santamaria Colmenero, Sara: »La novela de la memoria como novela nacional: *El corazón helado* de Almudena Grandes ¿Nuevo episodio nacional?«, in: *Academia* (2011), URL: http://www.academia.edu/6855852/La_novela_de_la_memoria_como_novela_nacional._El_corazon_helado_de_Almudena_Grandes_nuevo_episodio_nacional, letzter Zugriff: 01/07/14.
- Schanoes, Veronica: »Historical fantasy«, in: James, Edward/Mendlesohn, Farah (Hg.): *The Cambridge companion to fantasy literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2012, 236-247.
- Schlicht, Corinna: »Den Holocaust verlachen? Untersuchungen zu Roberto Benignis *La vita è bella*«, in: dies. (Hg.): *Lebensentwürfe*, Laufen, Oberhausen 2005, 150-159.
- Schneider, Christian: »Ansteckende Geschichte. Überlegungen zur Fiktionalisierung der Erinnerung«, in: Roebing-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): ›Holocaust-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Fink, Paderborn 2014, 19-35.
- Schulz, Christian: *Angst und Film*, EHV, Bremen 2012.
- Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010.
- Schwarz, Angela: »Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?«, in: dies. (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ih-

- re Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 7-33.
- Schwarz, Angela: »Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel«, in: dies. (Hg.): »*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, LIT, Münster 2010, 263-275.
- Seeßlen, Georg: »Horror«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hg.): *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, J.B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2013, 522-529.
- Sem-Sandberg, Steve: »Realität des Holocaust und Spielraum der Fiktion. Reflexionen zur Arbeit am Roman *Die Elenden von Łódź*«, in: MERKUR 11 (2012).
- Senabre, Ricardo: »La comedia salvaje«, in: *El cultural* (16.10.2019), URL: <http://www.elcultural.com/revista/letras/La-comedia-salvaje/25986>, letzter Zugriff: 15.06.2018.
- Sieck, Thomas: *Der Zeitgeist der Superhelden*, Corian-Verl. Wimmer, Meitingen 1999.
- Suntrup-Andresen, Elisabeth: *Hacer memoria. Der Bürgerkrieg in der Literatur der Nachgeborenen*, M-Press, München 2008.
- Thomas, Sarah: »Phantom Children«, in: Ribas-Casasayas, Alberto/Petersen, Amanda L. (Hg.): *Espectros*, Bucknell University Press, Lewisburg 2016, 101-116.
- Thomson, Philip: »Funktionen des Grotesken«, in: Best, Otto Ferdinand (Hg.): *Das Groteske in der Dichtung*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1980, 103-106.
- Valtin, Georg/Ohler, Peter: »Kriegsinszenierung in modernen Computerspielen am Beispiel der »Call of Duty: Modern Warfare«-Reihe«, in: Reer, Felix/Sachs-Hombach, Klaus/Schahadat, Schamma (Hg.): *Krieg und Konflikt in den Medien*, H. von Halem Verlag, Köln 2015, 327-349.
- Vinas, Angel/Aróstegui, Julio: *En el combate por la historia*, Pasado & Presente, Barcelona 2012.
- von Harpen, Julius: »Spektakularisierung«, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8155>, letzter Zugriff: 18.05.18.
- von Tschilschke, Christian: »Zusammenwirken und Konkurrenz der Medien in der Erinnerung an den spanischen Bürgerkrieg: *Soldados de Salamina* als Roman und Film«, in: Bandau, Anja (Hg.): *Literaturen des Bürgerkriegs*, Trafo, Berlin 2008, 269-285.
- Weinreich, Frank: »Fantasy, Märchen, Sagen, Mythen – Gemeinsamkeiten und Unterschiede«, in: *polyoinos* (2008), URL: http://polyoinos.net/Phantastik/Phantastik/myth_maer.html, letzter Zugriff: 14.06.2019.
- Weinreich, Frank: »Horror. Das furchtbare Unbekannte«, in: *polyoinos* (2008), URL: <http://polyoinos.net/Phantastik/horror.html>, letzter Zugriff: 28.08.2018.

- Weinstein, Andrew: »Taking Abjection to Holocaust-Related Art«, in: Komor, Sophia/Rohr, Susanne (Hg.): *The Holocaust, art, and taboo*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2010, 75-92.
- White, Hayden V.: *Figural realism*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1999.
- Wikipedia, Eintrag »Steam« (Stand: 23.06.2019), URL: <https://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=189804265>, letzter Zugriff: 28.06.2019.
- Wiemer, Serjoscha: »Zeit«, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*, Springer VS, Wiesbaden 2018, 27-46.
- Winter, Ulrich (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006.
- Winter, Ulrich: »Introducción«, in: ders. (Hg.): *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M./Madrid 2006, 9-19.
- Zorn, Carsten: »Populäre Kommunikation – Der Schwarm«, in: Werber, Niels/Lickhardt, Maren (Hg.): *Systemtheoretische Literaturwissenschaft*, De Gruyter, Berlin 2011, 299-320.