

Besprechungen von CD-ROM zum Themenkomplex Nationalsozialismus

von Dietmar Sedlaczek

Titel: Maus

Autor (des Comics): Art Spiegelmann

Produktionsleitung der deutschen Fassung: Michael Metzger

Erscheinungsjahr: 1996 (für die deutsche Ausgabe)

Verlag: Systema

Preis: DM 98,-

Systemvoraussetzungen: CD-ROM Laufwerk; ab 486er SX/25 MHz; 8 MByte RAM; ab Windows 3.1 oder Windows 95; 8-Bit-Soundkarte; 640x480 Bildpunkte, 256 Farben. Für Macintosh: CD-ROM Laufwerk; System 7; 8 MByte RAM, 5 500 KByte freier Speicher; 640x480 Bildpunkte, 256 Farben.

Darf eine Auseinandersetzung über den Holocaust in der Form eines Comics erfolgen? So fragten viele, als Art Spiegelmann mit seinem Comic »Maus« in den achtziger Jahren an die Öffentlichkeit trat. Inzwischen hat der Autor für diese Arbeit, die in mehrere Sprachen übersetzt wurde, viel Anerkennung erfahren.

Wie in einer Fabel greift Spiegelmann in seinem Comic auf Tiergestalten zurück. Jäger und Gejagte gehören dabei verschiedenen Gattungen an. Die jüdischen Opfer werden als Mäuse und die deutschen Täter als Katzen dargestellt. Unwillkürlich erinnert dies an die Nazi-Propaganda, die Juden als Ungeziefer und Ratten diffamierte. Spiegelmanns Comic ist eine Geschichte über die Verbrechen in deutschen Konzentrationslagern. Der Autor gehört selbst zur sogenannten zweiten Generation, und Maus ist die Geschichte seiner eigenen Eltern, die als polnische Juden Verfolgung und KZ überlebt haben. Den Rahmen der Handlung bildet die Auseinandersetzung Spiegelmanns mit seinem Vater, der nachhaltig von Auschwitz gezeichnet ist und dessen Einstellungen und Verhalten für den Sohn unergründbar sind. »Ich kann noch nicht mal meine Beziehung zu meinem Vater verstehen...«, heißt es an einer Stelle, »wie soll ich dann je Auschwitz verstehen... den Holocaust.«

Bereits 1996 erschien im Münchner Systema Verlag der Comic »Maus« in einer CD-ROM-Version. Diese enthält zum einen den Comic in digitalisierter Form. Zum anderen werden zahlreiche Zusatzinformationen bereitgehalten. Darunter eine Einführung in den Comic, die sich sowohl auf die künstlerische Gestaltung (so etwa auf Entwurf und Gestaltung einer Seite) als auch auf die Entstehungsgeschichte des Werkes (warum eine CD-ROM und wie kam es zu den Gesprächen mit dem Vater?) bezieht. Hierzu werden Filmausschnitte von einem Interview mit Art Spiegelmann, Ausschnitte eines Tonbandinterviews mit Arts Vater Wladek – sämtliche Interviewausschnitte sind im übrigen in englischer Sprache –, aber auch Skizzen zum Comic sowie anderes Bildmaterial herangezogen. Das bereits erwähnte Interview mit Spiegelmann stammt aus dem Jahre 1993. Weitere Teile dieses insgesamt fünfstündigen Interviews werden unter der Überschrift »Art über Art« in einem eigenen Kapitel

Im nächsten Gedenkstätten-Rundbrief erscheint der dritte und letzte Teil der Besprechungen von Dietmar Sedlaczek.

zusammen mit bisher unveröffentlichten Skizzen und persönlichen Photographien sowie weiteren Arbeiten des Künstlers angeboten. Ein anderes Kapitel, überschrieben mit »Maussammelsurium«, beinhaltet eine Reihe von sehr unterschiedlichen Angeboten. So werden hier weitere Comics bzw. Texte zum selben Themenkomplex von Spiegelmann dargeboten. Darüber hinaus hält die CD-ROM noch sogenannte Ergänzungen bereit, unter anderem einen gezeichneten Stammbaum der Familie, zwei Karten, eine von Polen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und eine Karte der Konzentrationslager, sowie die gesamten Transkripte der mit Wladek geführten Interviews, ein Corpus von über 700 Textseiten. Hier stellt sich die Frage, ob dieses Material von Jugendlichen entsprechend verstanden und genutzt werden wird.

Bei soviel ergänzenden Texten und Materialien soll freilich nicht der eigentliche Hauptteil dieser CD-ROM – der Comic »Maus« – vergessen werden. Im Gegensatz zur Druckfassung verfügt die digitalisierte Version über verschiedene Zusatzangebote, die die technischen Möglichkeiten des neuen Mediums vor Augen führen. So können von zahlreichen Panels auch die Skizzen per Mausklick aufgerufen werden, die künstlerisch oftmals mehr beeindrucken als die eigentlichen Comiczeichnungen. Ebenfalls wurden vielen Szenen die entsprechenden Interviewausschnitte, ergänzt durch das wahlweise englische Originaltranskript oder eine deutsche Übersetzung, als Option zur Seite gestellt. Auch Interviewsequenzen mit dem Autor oder Ausschnitte eines Videos, das anlässlich einer Reise Spiegelmanns nach Polen gedreht worden war, können an verschiedenen Stellen abgerufen werden. Wer sich für ein solches Angebot entscheidet, muß freilich seine Lektüre unterbrechen. Dafür wird man feststellen, wie dicht sich der Comic an den Schilderungen Wladeks hält, der im übrigen ein wunderbarer Erzähler ist. Hört man seinen Erzählungen zu, so wird das ferne historische Ereignis plötzlich sehr nah und unmittelbar. Anschließend versteht man die Bilder des Comics als Abstraktion, die notwendig wurde, um ein Bild von einem Geschehen zeichnen zu können, das man selbst nicht erlebt hat.

Bedenkt man die geschilderten Möglichkeiten dieser CD-ROM gegenüber der gedruckten Ausgabe des Comics, bleibt dennoch die Frage zu klären, ob ihre Anschaffung lohnt. Ein Heft oder Buch läßt sich allemal leichter lesen als eine CD-ROM am Bildschirm. Das Nebeneinander der hier zusammengestellten Texte und Materialien erscheint allerdings inhaltlich sinnvoll. Gelungen sind im besonderen jene Optionen, um die der Comic selbst ergänzt ist. Wer sich intensiver mit Spiegelmanns Comic »Maus« und seiner Entstehung beschäftigen möchte, findet in dieser CD-ROM wertvolle Informationsangebote. Die Möglichkeiten des Mediums CD-ROM werden nicht ausgeschöpft, fehlen doch beispielsweise Verknüpfungen der einzelnen Bereiche untereinander. Ob »Maus« den Erwartungen Jugendlicher an das Medium entspricht, erscheint fraglich.

Titel: 1944: Operation Teddybär

Autor und Regisseur: Edouard Lussan

Erscheinungsjahr: 1997 (für die deutsche Ausgabe)

Verlag: Systhema

Preis: DM 79,-

Systemvoraussetzungen: PC 486/66 (Pentium empfohlen); Windows 3.1 oder Windows 95; 8 MByte RAM (16 MByte für Pentium); Super VGA Grafikkarte;

*CD-ROM-Laufwerk; 8-Bit Windows-kompatible Soundkarte und Lautsprecher.
Macintosh: 68040/25 MHz oder Power PC; System 7.1; 12 MByte RAM
(16 MByte für Power PC); CD-ROM-Laufwerk; 256 Farben*

Ähnlich der CD-ROM »Maus« enthält auch die CD-ROM »1944: Operation Teddybär« eine erzählende Handlung. Die Gemeinsamkeiten sind damit noch nicht erschöpft: beide Werke basieren auf einem bereits publizierten Comic und beide sind im Münchner Systema Verlag erschienen.

Die Handlung ist im von deutschen Truppen besetzten Frankreich angesiedelt und spielt im Jahre 1944 unmittelbar vor der Landung der Alliierten in der Normandie. Der Plot ist rasch erzählt: Die Hauptfiguren sind der zwölfjährige Paul und sein Teddybär namens Marcel. Pauls Onkel arbeitet für die Résistance und ist im Besitz von gestohlenen Geheimdokumenten. Um sich selbst nicht in Gefahr zu bringen, werden die Dokumente in den Bauch des Bären eingenäht. Anschließend wird Paul in die Obhut eines Klosters gegeben. In der Nacht beginnt der Angriff der Alliierten. Im Durcheinander eines Luftangriffs verläßt Paul das Kloster und macht sich auf den Weg, um seine Mutter in Paris zu suchen. Es beginnt eine Odyssee, die Paul und seinen Teddybären Marcel durch das Kampfgebiet führt. Dabei müssen viele gefährliche Situationen durchgestanden werden.

Neben dem Comic verfügt diese CD-ROM auch noch über weitere Inhalte. Zum einen enthält die erzählende Handlung eine Vielzahl von historischen Hintergrundinformationen, die der Betrachter bei Bedarf über entsprechende Info-Buttons anklicken kann. Diese können ebenfalls über die im Hauptmenü angebotenen Recherchefunktionen aufgerufen werden. Bei den Suchmöglichkeiten kann der Rezipient unter den fünf Bereichen Personen und Ereignisse, Schauplätze und Operationen, Streitkräfte und Waffenausrüstungen und Zivilisten im Krieg sowie Karten auswählen. Auch eine Vorschau des Comics kann aufgerufen werden. Darüber hinaus existiert ein Menüpunkt »Quickmove«. Unter dieser Funktion wird gespeichert, welche Hintergrundinformationen bereits aufgerufen worden sind. Diese Statistik der bisherigen Arbeit mit dem Werk kann nach verschiedenen Kriterien sortiert werden. Außerdem steht hier eine Stichwortsuche sowie die Möglichkeit zur Verfügung, an einzelnen Einträgen Lesezeichen anzubringen bzw. diese aufzurufen. Und unter der Überschrift »Vorschau« ist ein Schnelldurchlauf des Comics ist möglich.

Für eine CD-ROM eine erzählende Handlung zu wählen, mag als ein Wagnis gelten. Im Vordergrund steht dabei die Befürchtung, daß sich die Rezipienten, ertrunken in der Flut der Bilder, lediglich durch das Medium »zappen«, und der Inhalt auf diese Weise gewissermaßen auf der Strecke bleibt. Eine gewiß berechtigte Befürchtung. Damit dies nicht passieren kann, haben sich die Autoren von »Operation Teddybär« einiges einfallen lassen. Verschiedene gestalterische und funktionale Kniffe helfen, die Geschwindigkeit herabzusenken, in der das Werk erschlossen werden kann. Ein Beispiel: Ein Panel zeigt lediglich ein blindes Fenster, das mit der Maus ausgemalt oder besser ausgewischt werden muß, damit der Blick auf einen Garten freigegeben wird. Hier sitzt Paul gegen eine Schaukel gelehnt auf dem Boden. Vor ihm ein Ball, den man anklicken kann und der daraufhin dem Betrachter entgegenspringt und über die beiden nächsten Panels rollt, die nun ihrerseits sichtbar werden. Nachdem sämtliche Sprechblasen aktiviert wurden, muß abermals der Ball angeklickt werden,

der daraufhin quer über die gesamte Seite auf ein bis dahin abgedecktes Panel rollt, welches nun sichtbar wird. Erst wenn sämtliche Panels erschlossen sind, leuchtet ein kleiner Pfeil auf, mit dem die nächste Seite aufgerufen werden kann.

Viele liebevolle Detaillösungen lassen die Beschäftigung mit dieser CD-ROM zu einer abwechslungsreichen Entdeckungreise werden: Als Paul in einer dunklen Dachkammer sitzt und einen Brief seiner Mutter in Händen hält, kann der Betrachter mit der Maus nicht nur den Brief aus dem Umschlag ziehen, sondern auch noch ein Photo der Mutter, zwei Fahrkarten, Geldscheine und Lebensmittelmarken. Sind diese um den Briefbogen drappiert, werden Hintergrundinformationen zu einzelnen Bestandteilen des Briefes sichtbar. So wie bereits der oben beschriebene springende Ball, gibt es eine Vielzahl gelungener Übergänge von einem zum nächsten Panel. Es kann ein Fahrrad sein, das durch das Bild fährt oder eine Person, die mit der Maus in ein bislang abgedecktes Panel gezogen werden muß. Darüber hinaus verfügen die Szenen über passende musikalische und akustische Unterlegungen. So ist beispielsweise der auf den Boden fallende Ball deutlich zu hören, genauso wie das Freilaufgeräusch des Fahrrades.

»Operation Teddybär« richtet sich an Jugendliche, denen über die Handlung hinaus historische Hintergrundinformationen zum Alltag im besetzten Frankreich und zum Zweiten Weltkrieg allgemein angeboten werden. Dabei wird allerdings die Vorliebe vieler Jugendlicher für Militarismus und Gewalt bedient. Bereits die Handlung enthält eine Reihe brutaler Szenen. Kampfhandlungen, die fester Bestandteil des Plots sind, werden ausführlich dargestellt. Zu den Hintergrundinformationen gehören beispielsweise auch technische Angaben über die dargestellten Waffen. In einer Szene muß der Rezipient mit der Maus verschiedene Angriffsziele ins Fadenkreuz einer virtuellen Flugzeugkanone nehmen. Nachdem mehrere Panzer abgeschossen wurden und ein Soldat am Kopf getroffen wurde – sein blutendes Auge springt dabei aus der Augenhöhle, gewissenmaßen auf den Betrachter zu, und wird riesengroß, bevor es wieder zu Boden fällt –, erst nachdem all dies getan ist, kann die nächste Seite aufgerufen werden. Vorher erhält jedoch noch das imaginäre Flugzeug, in dem der Betrachter sitzt, einen Treffer, symbolisiert durch entsprechende Geräusche und Risse in der Frontscheibe.

Die technisch-gestalterische Seite der CD-ROM »Operation Teddybär« verdient beste Noten. Die Aufbereitung des Comics zu einer interaktiven Erzählung darf als gelungen bezeichnet werden. Das Zusammenspiel von festen und bewegten Bildern, von obligatorischem Text und optionaler Zusatzinformation ist überzeugend. Durch den Comic zu »zappen« ist unmöglich, Spannung und Spielfreude leiden darunter keinesfalls. Leider kommt der im Untertitel der CD-ROM ins Zentrum gerückte Widerstand gegen die Deutschen Besatzer in der Handlung zu kurz. Was vor allem stört, sind die militaristischen Aspekte der Handlung und ihre graphische Umsetzung. Wenn Jugendliche nur um den Preis der blutrünstigen und aggressiven Überformung einer Geschichte und ihrer Bilder für das Thema NS und Zweiter Weltkrieg interessiert werden können, dann ist dies ein zu hoher Preis. Leider gehören Bilder von solcher Qualität längst zum Erlebnisalltag von vielen Kindern und Jugendlichen. Das Schlußbild des Comics zeigt den Teddybären im Szenarium einer geschlagenen Schlacht, mitten in brennenden Wrackteilen aus denen ein Kanonenrohr aufragt und Helme von gefallen Soldaten herumliegen. Geschichten für Jugendliche müssen nicht mit einem »happy-end« aufhören, aber ein solches Bild ist perfide.

*Dr. Dietmar Sedlacek
hat in der »Gedenk-
stätte im Torhaus« in
Moringen an einem
durch die Stiftung
Jugendmarke und das
Niedersächsische
Kultusministerium
unterstützten Projekt
zum Einsatz von
Multimedia in Gedenk-
stätten mitgearbeitet.*