

Daniela Kuschel

SPANISCHER BÜRGERKRIEG GOES POP

Modifikationen der Erinnerungskultur
in populärkulturellen Diskursen



[transcript] Edition Medienwissenschaft

Daniela Kuschel
Spanischer Bürgerkrieg goes Pop

Für Go.

Daniela Kuschel ist akademische Mitarbeiterin der Abteilung Romanische Literatur- und Medienwissenschaft der Universität Mannheim. Ihre Forschungsinteressen sind u.a. Kriegsdarstellungen und Erinnerungsdiskurse in populären Medien sowie Erzähltheorie und Populärkultur. Sie unterrichtet Spanische und Französische Literatur- und Medienwissenschaft (u.a. auch Film- und Comicforschung) und ist Redaktionsmitarbeiterin der Zeitschrift »Romanische Forschungen«.

DANIELA KUSCHEL

Spanischer Bürgerkrieg goes Pop

Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen

[transcript]

Die vorliegende Studie beruht auf einer Dissertation der Philosophischen Fakultät der Universität Mannheim (2018).

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2019 transcript Verlag, Bielefeld

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-4871-3

PDF-ISBN 978-3-8394-4871-7

<https://doi.org/10.14361/9783839448717>

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter

www.transcript-verlag.de/vorschau-download

Inhalt

Danksagung	9
------------------	---

Einleitung	11
------------------	----

Den Bürgerkrieg erzählen?

1 Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern	23
1.1 Fiktionalisierungsprozesse und der Konstruktionscharakter von Geschichtsfiktionen	27
1.2 Fiktionalisierung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität.....	32
1.2.1 Die ›Angst vor der Fiktion‹: Zur Dominanz realistischer Schreib- und Erzählweisen	37
1.2.2 Nonkonformismus und Entsakralisierung von Diskursen	40
 2 Der Spanische Bürgerkrieg in der Fiktion: traumatischer Charakter und ästhetische Produktivkraft	 45
2.1 Etablierte ästhetische Konvention: Der Gebrauch realistischer Schreib- und Erzählweisen als valorisiertes Modell des Erzählens über den Bürgerkrieg	52
2.2 Generationenbedingte Veränderungen und Modifikationen im diskursiven Cluster der Bürgerkriegsfiktionen	59
 3 Schwellenwerk und ›Scharnierbewegungen‹: Dekonstruktion referenzieller und ideologischer Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen.....	 65
3.1 <i>Soldados de Salamina</i> : Gescheiterter »relato real« und erfundener Held	76
3.2 <i>La comedia salvaje</i> : Die Polyphonie satirischen Gelächters als Gegenentwurf zu sakralisierten Diskursen	84

»Bürgerkrieg goes Pop«: Formen der Spektakularisierung der Kommunikation über den Bürgerkrieg

4	Im Spannungsfeld des ›modernen Populären‹	95
4.1	Zum Differenzierungskriterium von Hoch- und Populärkultur	95
4.2	Multiple Kontextualisierbarkeit und kulturspezifische Marker: Die Polysemie der Bürgerkriegsfiktionen im modernen Populären	100
5	Filmisches Spektakel: Der Bürgerkrieg in Fantasy und Grotoske	111
5.1	Der Bürgerkrieg im Film.....	111
5.2	Fantasy, Horror und der Spanische Bürgerkrieg: <i>El espino del diablo</i> und <i>El laberinto del fauno</i> (Guillermo del Toro, 2001 und 2006).....	122
5.2.1	<i>El espino del diablo</i> – Der traumatischen Erinnerung Körper und Stimmen geben.....	131
5.2.2	<i>El laberinto del fauno</i> – Das Fantastische als Mittel, einer ›osbzönen‹ Realität zu begegnen?	140
5.2.3	Schlussbetrachtungen: Die Spanienfilme im Cluster der Bürgerkriegsfiktion	147
5.3	Zwischen Lachen und Grauen: Der Bürgerkrieg und sein Vermächtnis als groteskes Spektakel in <i>Balada triste de trompeta</i> (Alex de la Iglesia, 2010).....	150
5.3.1	Das ›Intro‹ als ästhetisches Manifest und Deutungsrahmen	156
5.3.2	Orte des Spektakels: Zur Entmythisierung zentraler Erinnerungsorte und -figuren	160
5.3.3	»O la muñeca o el balón« – Die Dreieckskonstellation der Protagonisten und die Kritik am ideologischen Dualismus	167
5.3.4	Schlussbetrachtungen: <i>Balada triste de trompeta</i> als Epitome des Ringens um die Deutungs- und Diskursheute über die Vergangenheit	175
6	Graphisches Erzählen: Superhelden im Bürgerkrieg	179
6.1	Der Bürgerkrieg im Comic	179
6.2	1936 – <i>La batalla de Madrid</i> (2014) als ›Schlacht‹ gegen die Sakralisierung der Erinnerung	188
6.2.1	Die ästhetische Gestaltung als Projektionsfläche für die sinnliche Anschauung der Bürgerkriegserfahrung	194

6.2.2	Verfremdete Erinnerungsorte und -figuren als kritische Reflexion der konfliktbehafteten Erinnerungsdiskurse.....	197
6.2.3	Genrereflexive Kritik: Superhelden gegen Heroisierung und ideologische Verklärung	206
6.3	Schlussbetrachtungen: »Un tebeo de valientes«? 1936 - <i>La batalla de Madrid</i> als bewusste Form des widerständigen Erzählens.....	215
7	»Tú decides la historia« – der Spanische Bürgerkrieg im Computerspiel	219
7.1	Virtuelle Geschichtsfiktionen: (Bürger-)Krieg und Computerspiel.....	219
7.2	<i>Sombras de Guerra</i> (2007) als ambiges Produkt der konfliktiven Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen	228
7.2.1	Echtzeitstrategie und karikatureske Ästhetik: Erinnerungsorte und -figuren zwischen authentischer Nachbildung und Enthistorisierung	229
7.2.2	Entdramatisierung des realhistorischen Kriegs? Heroische Avatare und mythisierte Handlungen	236
7.2.3	Die Rückkehr des traumatischen Elements: Auf welcher Seite stehst Du? Die Perpetuierung der ›dos Españas‹.....	242
7.3	<i>España en llamas</i> (2012): Modifikation der Erinnerungslandschaft.....	248
7.3.1	Erinnerungsorte und -figuren vor »Kimme und Korn«: Immersive Rezeption emblematischer Bürgerkriegsszenarios.....	250
7.3.2	Aus den Augen eines Nationalisten oder Republikaners?.....	252
7.4	Schlussbetrachtungen: Vom Bedarf und den Problemen neuer Ausdruckformen der individuellen und kollektiven Erinnerung.....	255
	Fazit: Den Bürgerkrieg <i>neu</i> und <i>anders</i> erzählen	259
	Bibliografie.....	267

Danksagung

Mein Dank geht an alle, die in irgendeiner Form, sei es fachlich oder administrativ, am Lehrstuhl oder im Privaten, dazu beigetragen haben, dass diese Arbeit entstehen konnte. Ganz besonders gilt dieser Dank:

Meiner Doktormutter Prof. Dr. Cornelia Ruhe, die mich auf jedmögliche Art unterstützt hat, sowie meiner Zweitbetreuerin Prof. Dr. Claudia Jünke, die sich, ohne zu zögern, meiner Arbeit angenommen hat.

Meinen Kolleginnen Dr. Inge Beisel und Dr. Sarah Burnautzki für jeglichen Beistand in den unterschiedlichen Schaffensphasen.

Meiner besten Freundin Julia Rampp, die mir immer wieder den Rücken gestärkt hat. Meiner Freundin Sandra Senk, die sich auf Hunderten von Kilometern Autobahn wohlwollend meine monologischen Ausführungen angehört hat, und meiner Freundin und Lektorin, Judith Distelrath, für ihre Geduld und Sorgfalt.

Zu guter Letzt, denn im Besonderen, geht mein Dank an meine Familie. Allen voran an meine Eltern Thomas und Cornelia Faß, ohne deren Verständnis und Zuspruch ich nie so weit gekommen wäre.

Einleitung

»Realismus ist vielleicht die am wenigsten angemessene Form, um die unglaublichen Umstände unserer realen Existenz zu porträtieren.«

(Ursula K. Le Guin)

Der Spanische Bürgerkrieg lässt sich als historisches Ereignis mit traumatischer Qualität beschreiben, das aufgrund der »totalen Brüche«, die es in der Gesellschaft verursacht hat, zum »kollektiven Trauma« einer ganzen Nation geworden ist.¹ Die auf den Krieg (1936-1939) folgende fast 40 Jahre andauernde Diktatur und auch die *transición* (der Übergang in die Demokratie) haben aufgrund ihrer konfliktbehafteten Erinnerungspolitik dafür gesorgt, dass, wie der Historiker Julio Aróstegui konstatiert, die Erinnerung an das historische Ereignis dessen Virulenz und traumatischen Charakter beibehalten hat.²

Diese Konstellation hat dazu beigetragen, dass der Spanische Bürgerkrieg zum »zentralen Referenzpunkt der spanischen Erinnerungskultur«³ avanciert ist und seit langem als »manantial incomparable e inagotable de inspiración artística e intelectual« fungiert.⁴ Die hier angedeutete ästhetische Produktivkraft kommt auch in einer großen Vielfalt an fiktionalen Werken zum Ausdruck, die den Bürgerkrieg und seine Folgeerscheinungen thematisieren und die dazugehörige Erinnerungslandschaft prägen. Vor allem seit dem sogenannten *boom de la memoria* Mitte der 1990er Jahre ist die Zahl der Fiktionen, die sich dem Bürgerkrieg widmen, stark gestiegen. In Romanen, Filmen und anderen Erzählmedien werden die historischen Ereignisse mittels unterschiedlichster Erzähl- und Darstellungsformen fiktionalisiert.

1 Cf. Julio Aróstegui: »Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil«, in: Aróstegui, Julio/Godicheau, François (Hg.): *Guerra Civil*, Marcial Pons Historia, Madrid 2006, 57-94.

2 Cf. *Ibid.*, 71.

3 Claudia Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*, Schmidt, Berlin 2012, 11.

4 Sebastiaan Faber: »La literatura como acto afiliativo«, in: Álvarez-Blanco, Palmar (Hg.): *Contornos de la narrativa española actual*, Iberoamericana Vervuert, Frankfurt a.M. 2010, 101-110, 101.

Der vorliegenden Untersuchung liegt die Beobachtung zugrunde, dass seit der Jahrtausendwende eine Reihe von Werken unterschiedlicher Medialität erschienen ist, die sich dem Bürgerkrieg und seiner traumatischen Qualität auf auffällig andere Weise annähern als die »meisten seit den 1990er Jahren entstandenen, erfolgreichen und am stärksten rezipierten Bürgerkriegsfiktionen«.⁵ Diese neuen Formen der Fiktionalisierung verorten sich im Spannungsfeld des sogenannten »modernen Populären« und greifen auf Ausdrucks- und Medienformen des populärkulturellen Repertoires zurück; so nutzen sie beispielsweise die Genrespezifika von Horror und Fantasy oder werden in virtuellen Computerspielwelten angesiedelt. Dabei verhalten sie sich transgressiv im Hinblick auf die innerhalb der Bürgerkriegsfiktionen dominanten »realistischen Schreib- und Erzählweisen«. Auf der Suche nach einer geeigneten Erzählform, um die ethisch-moralische Dimension zu kanalisieren, die der Verhandlung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität eingeschrieben scheint, haben sich realistische Schreib- und Erzählweisen als valorisiertes Modell des Sprechens beziehungsweise Schreibens über den Bürgerkrieg etabliert. Der Terminus »Bürgerkriegsfiktionen« bezieht sich dabei auf die Gesamtheit der narrativ-fiktionalen Konstruktionen über den Bürgerkrieg und seine Begleiterscheinungen, die sich zum einen durch die Heterogenität von Erzählverfahren und -strategien und zum anderen durch ihre gattungsbezogene und mediale Heterogenität (Roman, Film, Comic etc.) auszeichnen. Die Bürgerkriegsfiktionen können in diesem Sinn »als intermediales, diskursives Cluster«⁶ gefasst werden, dessen Einzelproduktionen motivisch, medial und ästhetisch in mehr oder weniger enger Relation zueinanderstehen.

Den korpuskonstituierenden Werken ist somit gemein, so die zentrale These, dass sie durch ihre Ästhetik und spezifische Medialität einerseits und die widerständige Positionierung innerhalb der Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen andererseits die Kommunikation über das historische Ereignis und seine Implikationen spektakularisieren und irritierende Beobachtungsperspektiven anbieten können. Gleichzeitig sind sie in der Lage, durch ihre Zugänglichkeit und Anschlussfähigkeit, die aus der multiplen Kontextualisierung ihrer populärkulturellen und damit massenmedial wirksamen Ausgestaltung resultiert, ein breiteres und unspezifisches Publikum anzusprechen und dazu anzuregen, überhaupt an der Kommunikation über den Bürgerkrieg teilzunehmen.

Die Werke verweisen auf unterschiedliche Art auf das verhandelte historische Thema und betten im Zuge dessen bekannte und weitverbreitete Versatzstücke aus dem im kollektiven Gedächtnis verankerten Wissen um den Bürgerkrieg und seine Nachwehen ein. Diese Versatzstücke werden durch die populärkulturellen Formen

5 Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität*, loc.cit., 347.

6 In Anlehnung an die Überlegungen zum Genre-Begriff von Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*, De Gruyter, Berlin 2013, 14-15.

und Schemata überformt, bringen jedoch ihren jeweiligen Ursprungskontext mit, wodurch unterschiedliche Narrative in Austausch-, Komplementaritäts- oder auch Konkurrenzverhältnisse treten. Damit erzeugen die Werke diskursgeschichtlich betrachtet einerseits Kohärenz mit etablierten Diskursen, indem sie diese durch die verwendeten Versatzstücke aufrufen. Andererseits erzeugen sie Brüche, indem die Versatzstücke in fremde Kontexte »verpflanzt« werden. Diese Spannung zwischen Kohärenz und Regelbruch führt dazu, dass die Werke ambivalente und multiple Kontextualisierungen ermöglichen und sich höchst ambige Vergangenheitsdarstellungen ergeben.

Aufgrund dieser doppelten Stellung der Werke fokussiert die Arbeit zum einen die etablierten Formen der Darstellung des Bürgerkriegs in fiktionalen Werken. Zunächst soll anhand von vorliegenden Studien zur Fiktionalisierung des Bürgerkriegs aufgezeigt werden, wie die realistischen Schreib- und Erzählweisen die Verhandlung und das Sprechen über den Bürgerkrieg in der Fiktion dominieren und als emblematisch etabliert werden. Zum anderen analysiert die Arbeit, über welche spezifischen werkimmanenten (ästhetischen und narrativen) Strategien und Verfahren die veränderten Verhandlungsformen Geschichte inszenieren und das historische Substrat aufbereiten. Ziel ist es, das Wirkungspotenzial und die erinnerungskulturellen Implikationen zu eruieren, die eine Verortung dieser Werke im modernen Populären mit sich bringt.

Der erste Buchteil (»Den Bürgerkrieg *erzählen?*«) widmet sich folglich zunächst der Frage nach der allgemeinen Rolle und Bedeutung von fiktionalen Werken hinsichtlich der Vergegenwärtigung von Vergangenheit sowie der Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern. Mirjam Holl stellt in ihrer Monografie *Semantik und soziales Gedächtnis* heraus, dass Zusammenhänge zwischen Grundsatzproblemen einer Gesellschaft und Geschichtsbildern in fiktionalen Werken bestehen. Die gesellschaftlichen Problemkonstellationen kommen, Holl zufolge, in der künstlerisch bearbeiteten Narration zum Ausdruck, denn das Kunstwerk selektiert Sinnmaterial aus seiner Umwelt und arrangiert es neu, beeinflusst durch die Überlagerung der unterschiedlichen Diskurse seiner Entstehungszeit und geprägt von der jeweiligen Beobachterperspektive seines Autors.⁷ Die vorliegende Untersuchung geht aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive von ebendieser Prämisse aus: Die symbolischen Repräsentationsformen von Geschichte und Vergangenheit werden durch die Überlagerung verschiedenster sozialer, politischer und ästhetischer Diskurse bedingt, so dass sie einerseits den Status Quo der Hinwendung zur dargestellten Vergangenheit in diesen Diskursen spiegeln, andererseits seismografisch auf Veränderungen in Wahrnehmung und Umgang mit dem

7 Cf. Mirjam-Kerstin Holl: *Semantik und soziales Gedächtnis*, Königshausen & Neumann, Würzburg 2003, 155sq.; Anm.: Mit Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung ist in diesem Buch, sofern nicht anders gekennzeichnet, immer auch die weibliche Form mitgemeint.

historischen Thema hinweisen können. Denn die Entstehung von Sub- und Parallelförmungen innerhalb einer geltenden Verhandlungstradition sowie vollzogene Paradigmenwechsel können auch auf Umbrüche sozialer Art sowie auf Veränderungen der Wissensorganisation des jeweiligen historischen Ereignisses in der Gesellschaft verweisen.⁸

So rückt in Kapitel 1.1 der Prozess der Fiktionalisierung historischer Ereignisse und damit der Konstruktionscharakter von Geschichtsfiktionen in den Blick, da die Art und Weise der Inszenierung von Geschichte zugrundeliegende Beobachtungsperspektiven und damit auch Beziehungen zum Entstehungskontext des Werks aufdeckt. Aufgrund dieses Zusammenwirkens unterschiedlicher Diskurse geht die Arbeit zudem davon aus, dass Geschichtsdarstellungen in fiktionalen Werken erinnerungskulturell relevantes Wirkungspotenzial haben. Dieses ergibt sich aus dem Zusammenspiel von werkimmanent erzeugten Geschichtsbildern und den werktranszendenten Diskursen.⁹

Da dem spanischen Bürgerkrieg der Status des ›kollektiven Traumas‹ zugeschrieben wird, nimmt die Arbeit zudem die Fiktionalisierung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität in den Blick, die, gesprochen mit Hayden White, als ›modernist events‹ aufgefasst werden können, die sich traditionellen Interpretationsmustern und Bedeutungszuschreibungen entziehen.¹⁰ Entgegen einer vermeintlichen ›Freiheit der Kunst‹ scheint die Verhandlung von historischen Ereignissen mit traumatischer Qualität immer an eine Diskussion um Angemessenheit und damit an moralische und ethische Implikationen gebunden zu sein. Diese wirken, im Sinne der Ausschließungsmechanismen Foucaults,¹¹ als Mechanismen der Diskurskontrolle, die mit einer Sakralisierung von Diskursen einhergeht und darüber entscheidet, wie über das historische Ereignis gesprochen und was davon überhaupt tradiert wird. Indem somit bestimmte Modelle zur Fiktionalisierung valorisiert und sanktioniert werden, ist die Fiktionalisierung von historischen Ereignissen mit traumatischer Qualität immer auch ein Aushandeln von möglichen Ausdrucks- und Erzählformen.

In Anlehnung an die Holocaust-Fiktionen und andere Beispiele von fiktionaler Aufarbeitung traumatischer Ereignisse, wie z.B. 9/11, skizziert die Arbeit die ›Angst vor der Fiktion‹ (Schneider), die sich, so die Hypothese in Kapitel 1.2, im Zuge der Notwendigkeit zur Fiktionalisierung in die Fiktion überträgt und durch

8 Cf. Ibid., 152.

9 Cf. Astrid Erll/Stefanie Wodianska: ›Einleitung: Phänomenologie und Methodologie des ›Erinnerungsfilms‹, in: dies. (Hg.): *Film und kulturelle Erinnerung*, De Gruyter, Berlin/New York 2008, 1-20, 6.

10 Cf. Hayden V. White: *Figural realism*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1999.

11 Cf. Michel Foucault/Ralf Konersmann: *Die Ordnung des Diskurses*, Fischer-Taschenbuch-Verl., Frankfurt a.M. 2017.

die Dominanz realistischer Schreib- und Erzählweisen zum Ausdruck kommt. Dabei lässt sich jedoch auch verzeichnen, dass sich im Zuge der fortschreitenden Distanzierung vom Ursprungsereignis nonkonformistische Verhandlungsformen herausbilden. Sie manifestieren sich häufig zunächst in Schwellenwerken, die eine Scharnierfunktion zwischen Fortschreibung und Bruch mit den etablierten Verhandlungsformen einnehmen. Die geltenden Konventionen werden kontinuierlich in Frage gestellt, was in einem Paradigmenwechsel resultieren kann.

In Kapitel 2 wird schließlich auf den kulturspezifischen Rahmen und seine historischen und soziopolitischen Bedingungen Bezug genommen. Die Erinnerung an den Bürgerkrieg ist maßgeblich von den erinnerungspolitischen Maßnahmen seiner Folgeerscheinungen geprägt:

Während in der Diktatur der Verweis auf den Bürgerkrieg im Zeichen einer Instrumentalisierung durch das Regime steht, das durch eine autoritäre Erinnerungspolitik den eigenen Herrschaftsanspruch zu legitimieren sucht, wird in den Jahren nach dem Tode Francos die rezente Vergangenheit im offiziellen politischen Diskurs zunächst tendenziell ausgeblendet und ein ›Pakt des Vergessens‹ geschlossen, der es im Hinblick auf die anstehende Demokratisierung des Landes ermöglicht, unter Wahrung der franquistischen Gesetzgebung den friedlichen und konsensuellen Übergang zu einer parlamentarischen Monarchie zu vollziehen.¹²

Die hier skizzierten unterschiedlichen historischen Phasen und ihre jeweiligen Erinnerungspolitiken beeinflussen die Art und Weise, wie die Erinnerung an den Bürgerkrieg und seine Implikationen in der Fiktion verhandelt werden. Die Fiktionen sind dabei in der Lage, sich sowohl affirmativ, subversiv als auch aversiv hinsichtlich der hegemonialen Erinnerungsdiskurse zu positionieren. Auch die seit Mitte der 1990er Jahre entstandenen Bürgerkriegsfiktionen sind von der Überlagerung der unterschiedlichen historischen, soziopolitischen und ästhetischen Diskurse geprägt. Es lässt sich, wie in Unterkapitel 2.1 gezeigt wird, auch hier, in Abhängigkeit von den skizzierten erinnerungskulturellen Problematiken, der Gebrauch realistischer Schreib- und Erzählweisen als valorisiertes Modell der ästhetischen Kommunikation über den Bürgerkrieg, die Diktatur und die *transición* identifizieren.

Auf Basis der zahlreichen und umfangreichen Studien zur Fiktionalisierung des spanischen Bürgerkriegs – vornehmlich in Roman und Film – diskutiert das Kapitel die gängigen Darstellungsformen innerhalb der Bürgerkriegsfiktionen. Das Panorama der Studien von Maryse Bertrand de Muñoz (*Guerra y novela*, 2001), Ana Luengo (*La encrucijada de la memoria*, 2004), Ulrich Winter (*Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo*, 2006), Antonio Gómez López-Quiñones (*La guerra persistente*, 2006), Pere Joan Tous und Gero Arnscheidt (»Una de las dos Españas...«).

12 Cf. In Anlehnung an Bernecker 2004: Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität*, loc.cit., 14.

Representaciones de un conflicto identitario en la historia y en las literaturas hispánicas, 2007), Claudia Jünke (*Erinnerung – Mythos – Medialität*, 2012), Caroline Rothauge (*Zweite Republik, Spanischer Bürgerkrieg und frühe Franco-Diktatur*, 2014) oder David Becerra Mayor (*La Guerra Civil como moda literaria*, 2015) – um chronologisch nur einige zu nennen – zeigt, dass sich analog zur Intensität der ästhetischen Produktion seit Mitte der 1990er Jahre eine ebenso intensive Auseinandersetzung mit den Bürgerkriegsfiktionen im literatur-, medien- und kulturwissenschaftlichen Diskurs abzeichnet. Auch die spanische und französische Comic-Tradition wird seit einiger Zeit systematisch auf ihre Bürgerkriegsverhandlungen hin untersucht. Hier sind exemplarisch Antonio Martín, Viviane Alary oder auch Hartmut Nonnenmacher zu nennen,¹³ die sich in mehreren Artikeln dem Thema widmen. Michel Matly ist neben Aufsätzen außerdem Autor einer ersten Monografie (*El cómic sobre la guerra civil*, 2018), die die Comics, welche den Bürgerkrieg verhandeln, zu systematisieren und in ihrer Heterogenität darzustellen versucht. Was die untersuchten Computerspiele betrifft, liegen bisher neben zahlreichen Rezensionen, nur drei wissenschaftliche Texte vor, die die Spiele thematisieren. Ein Band erwähnt *Sombras de Guerra* im Hinblick auf (fach-)didaktische Fragen (María Feliu Torruella/Xavier Hernández: *Didáctica de la guerra civil española*, Biblioteca de Íber, Barcelona 2013) und der Band von Jeremy Treglown *Franco's crypt: Spanish Culture and Memory Since 1936* (Farrar, Straus, and Giroux, New York 2014) bezieht das Spiel in seinen Ausblick ein. Zum First-Person-Shooter *España en llamas* liegt eine Studie von Marc Marti vor, die der Frage nach der »Logique imaginaire et logique de marché« nachgeht (*Cahier de Narratologie* 31 [2016]).

Die Studien selbst (mit Ausnahme der Texte zu den Computerspielen) kommentieren auf unterschiedliche Weise die Existenz eines Paradigmas realistischer Schreib- und Erzählformen und sanktionieren damit zugleich die emblematische Erzählform. Die (wenigen) Ausnahmen, die sich dem Bürgerkrieg auf »antirealistische« Weise nähern und so das geltende Paradigma in Frage stellen, werden im wissenschaftlichen Diskurs seltener betrachtet. An dieser Stelle kann vorweggenommen werden, dass die weitreichende Beschäftigung und auch steigende – wenn gleich nicht uneingeschränkte – Akzeptanz der Spanienfilme von Guillermo del Toro davon zeugt, dass sich der wissenschaftliche Diskurs für die augenscheinlichen Veränderungen in der Darstellung des Bürgerkriegs zu interessieren beginnt.

13 Viviane Alary (Hg.): *Historietas, comics y tebeos españoles*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse 2002; Hartmut Nonnenmacher: »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; Michel Matly: »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>.

Die vorliegende Arbeit nimmt sich diesem noch bestehenden Desiderat an und versucht, die Veränderungen in der Diskursgeschichte sowie die Potenziale der neuen Formen systematisch aufzuzeigen.

Des dritte und letzte Kapitel dieses ersten Buchteils »3. Schwellenwerk und ›Scharnierbewegungen‹: Dekonstruktion referentieller und ideologischer Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen« bildet den Übergang zu den im darauffolgenden Kapitel besprochenen und kulturtheoretisch verorteten veränderten Formen der Verhandlung des Bürgerkriegs. Übergangscharakter haben demnach auch die Werke, die hier analysiert werden. *Soldados de Salamina* (Javier Cercas, 2001) und *La comedia salvaje* (José Ovejero, 2009) werden im Rahmen der Arbeit auf ihre Schwellen- beziehungsweise Scharnierfunktion hin betrachtet, die sie zwischen den etablierten und valorisierten Darstellungsformen und den neuen Formen innehaben. Den beiden Romanen werden ganz unterschiedliche Stellenwerte innerhalb der Erinnerungskultur zugeschrieben: *Soldados de Salamina* wird als Erinnerungsroman par excellence gefeiert, während *La comedia salvaje* als Erinnerungstext (und auch überhaupt) im akademischen Diskurs weitestgehend keine Beachtung findet. Anhand dieser Diskrepanz werden zunächst die Zirkulationsbedingungen und die Zuschreibungsmechanismen erinnerungskulturell relevanter Faktoren diskutiert. Die beiden Unterkapitel 3.1 und 3.2 widmen sich schließlich der inhaltlich-thematischen und ästhetischen Gestaltung der Werke, wobei aufgezeigt werden soll, wie die Romane den Anspruch auf authentisches und referentielles Erzählen, der an die Bürgerkriegsfiktionen gestellt wird, dekonstruieren. Während *Soldados de Salamina* durch das zelebrierte Scheitern seines ›relato real‹ und das Erfinden des Helden als Plädoyer für die Notwendigkeit zur Fiktionalisierung gelesen werden kann, bringt *La comedia salvaje* durch seine Polyphonie satirischen Gelächters die problematische Sakralisierung von Diskursen zum Ausdruck, die bestehende Tabu-Systeme perpetuiert und festigt. Durch ihre besondere Ästhetik deuten die Werke einen Bruch mit den paradigmatischen Verhandlungsformen an und lassen sich als kritische Kommentare zur Diskursgeschichte der Bürgerkriegsfiktionen lesen. Sie relativieren den Status realistischer Schreib- und Erzählweisen als emblematische Art, die Vergangenheit zu vergegenwärtigen und plädieren für eine Gleichberechtigung von Formen.

Der zweite Buchteil »Bürgerkrieg goes Pop‹: Formen der Spektakularisierung der Kommunikation über den Bürgerkrieg« fokussiert schließlich die neuen Verhandlungsformen. Wie die Herausgeberinnen Barbara Korte und Sylvia Paetschek sowie die Autoren der Artikel des Sammelbands mit dem bezeichnenden Titel *History goes Pop* deutlich machen, nehmen populärkulturelle Vermittlungsformen von Geschichte kontinuierlich an Bedeutung zu und beeinflussen und verändern erin-

nerungskulturelle Prozesse.¹⁴ In Anlehnung an diese Auffassung spielen der Buchtitel sowie der Titel dieses zweiten Buchteils auf eine ebensolche Bedeutung populärkultureller Medien und Kontexte für die Bürgerkriegsfiktionen an. Dabei ist festzuhalten, dass der Spanische Bürgerkrieg seit langem in unterschiedlichen, auch populärkulturellen Kontexten, zirkuliert, wie unter anderem die Korpusauswahl der Studie von Claudia Jünke zeigt, die sich im Hinblick auf die Aussagekraft über »kollektive Mentalitäten« Romanen und Filmen zuwendet, die nachweislich das Interesse eines größeren Rezipientenkreises geweckt haben.¹⁵ Caroline Rothauge widmet sich in ihrer Studie explizit massenmedial wirksamen filmischen Werken und unterstreicht, dass populärkulturelle audiovisuelle Produktionen über den Bürgerkrieg und seine Begleiterscheinungen eine wichtige Rolle in der Erzeugung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern spielen. Sie folgert zudem, dass die Kritik selten pauschal dem »populärkulturellen Status« der Produkte gilt, sondern der jeweiligen Ausgestaltung der Werke.¹⁶

Das Repertoire an populärkulturellen Ausdrucksformen ist eng an das postulierte Spannungsfeld des »modernen Populären« gebunden, vor dessen Hintergrund die Produktionen ihre (ästhetische) Wirkung erst entfalten. Die Gestaltung von Werken, die als populärkulturell und massenmedial wirksam aufgefasst werden, kann demnach nicht unabhängig von den Eigenschaften des Feldes betrachtet werden, dessen kommunikative Praktiken eine zentrale Rolle spielen. Produktions-, Distributions- und Rezeptionskontext zeichnen verantwortlich für Wirkungspotenziale und Zirkulationsbedingungen der darin verorteten Produkte. Das erste Unterkapitel (4.1) widmet sich daher zunächst einer (kultur-)theoretischen Annäherung an die Debatte um Hoch- und Populärkultur. Dies erlaubt es, die Bedeutung und Problematik eines Differenzierungskriteriums herauszustellen, das beständig als ästhetisch-moralisches Werturteil ins Feld geführt wird. In Anlehnung an die Perspektiven, die Thomas Hecken in seinem Band *Theorien der Populärkultur* auf das ambivalente Phänomen »Populärkultur« wirft,¹⁷ werden unterschiedliche historisch gewachsene Positionen diskutiert. Diese Erörterung beinhaltet Fragen nach möglichen Diskurskontrollen und Bedingungen, die sich vor allem mit Bezug zur Verhandlung historischer Ereignisse traumatischer Qualität innerhalb des Populären einstellen und zu einer besonderen Dynamik in werktranszendenten Diskursen führen können. Wie sich auch für die korpuskonstituierenden Werke zeigt, wird Werken, die sich in populärkulturellen Medien und Kontexten verorten, nicht

14 Cf. Barbara Korte/Sylvia Paletschek: »Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel«, in: dies. (Hg.): *History goes pop*, transcript, Bielefeld 2009, 9–60, 10.

15 Cf. Jünke: *Erinnerung – Mythos – Medialität*, loc.cit., 20.

16 Cf. Ibid. u.a. 381.

17 Cf. Thomas Hecken: *Theorien der Populärkultur*, transcript, Bielefeld 2007.

selten pauschal eine Banalisierung des thematisierten historischen Ereignisses beziehungsweise ein ›Ausschlachten‹ des ›spektakulären Elements‹ vorgeworfen, das seiner traumatischen Qualität eingeschrieben ist.

Im Fokus des darauffolgenden zweiten Unterkapitels (4.2) stehen Überlegungen zur Beschaffenheit und den Potenzialen der in den Werken zum Einsatz kommenden populärkulturellen Ausdrucksformen sowie zur jeweiligen Mediengattung der Werke. Dabei bilden aufmerksamkeitsökonomische Faktoren und massenmediale Wirksamkeit Kernaspekte. Durch Spektakularisierung erzeugen die Werke Aufmerksamkeit, durch Rückgriff auf weitverbreitete und gängige Muster, Formeln und Schemata (populäre Scripts) sorgen sie für Erlebnissicherheit. Sie erscheinen als zugangsoffen und bieten eine Vielzahl an Anschlussmöglichkeiten, was ihnen potenziell erlaubt, ein breites unspezifisches sowie transnationales Publikum anzusprechen und dazu anzuregen, überhaupt an Kommunikation teilzunehmen. Betrachtet man Kommunikation als relevante Kategorie gesellschaftlicher Beteiligung, lässt sich populäre Kommunikation in Anlehnung an die Terminologie der Systemtheorie als »Bezeichnung für eine besondere Klasse oder Form von Lösungen für spezifische Probleme der sozialen Systeme moderner Gesellschaft« auffassen, wie es Christian Huck und Carsten Zorn in ihrem Sammelband *Das Populäre der Gesellschaft* vorschlagen.¹⁸ Somit lässt sich die gesellschaftliche Rolle populärer Kommunikation reflektieren. Für die Erinnerung an den Spanischen Bürgerkrieg, um dessen Deutungshoheit weiterhin in unterschiedlichen Diskursen gestritten wird – was als Grundsatzproblem der gegenwärtigen spanischen Gesellschaft betrachtet werden kann –, erscheint das Potenzial von populärer Kommunikation, die Themen wie Subjektivität, (Selbst-)Gestaltung und Identitätsbildung einfasst, von besonderer Relevanz.

In den korpuskonstituierenden Werken, die im Anschluss an diese Erörterung in Einzelstudien analysiert werden, werden die Bezüge auf den Bürgerkrieg und seine Implikationen in Form von kulturspezifischen Markern (Versatzstücke aus dem kollektiven Gedächtnis oder der Diskursgeschichte) in die populären Skripts eingeflochten und von deren Ästhetik überformt. Dadurch sind die Werke einerseits ohne kulturspezifischen Bezugsrahmen als Fantasyfilm oder First-Person-Shooter lesbar. Andererseits erweitert und verändert der kulturspezifische Bezugsrahmen das immanente Deutungspotenzial. Wie die Einzelstudien zeigen, ist es diese Polyvalenz durch Polysemie, die die Werke für das Aushandeln von Erinnerungsprozessen relevant macht.

Zunächst werden die Werke in ihren jeweiligen kultur- und medienspezifischen Kontexten verortet, um die Bezüge zur Diskursgeschichte herausstellen zu können und die jeweiligen medienspezifischen Analysekriterien darzustellen.

18 Christian Huck/Carsten Zorn: »Das Populäre der Gesellschaft: Zur Einleitung«, in: dies. (Hg.): *Das Populäre der Gesellschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2007, 7-41, 10.

Die Korpusauswahl begründet sich aus der spezifischen Positionierung der Werke innerhalb des Clusters der Bürgerkriegsfiktionen. Durch den Rückgriff auf Ausdrucks- und Medienformen des populärkulturellen Repertoires verhalten sie sich transgressiv im Hinblick auf die Diskursgeschichte des Bürgerkriegs. Die Spanienfilme von Guillermo del Toro (*El espinazo del diablo*, 2001 und *El laberinto del fauno*, 2006) sowie Alex de la Iglesias *Balada triste de trompeta* (2010) nutzen Fantasy und Groteske, um sich durch Gestaltwerdung und ›Verkörperung‹ den Erfahrungen von Trauma und Gewalt sowie der konfliktbehafteten Erinnerungs- und Identitätsbildungsprozesse seit dem Ende des Bürgerkriegs anzunähern. Der Comic *1936-La batalla de Madrid* (2014) bedient sich der Genreregeln und der Ästhetik der amerikanischen Superheldencomics, um ein zentrales Ereignis des Bürgerkriegs, die Verteidigung von Madrid, neu lesbar zu machen sowie tradierte Mythen und sakralisierte Diskurse zur Diskussion zu stellen. Die beiden Computerspiele *Sombras de Guerra* (2007) und *España en llamas* (2012) zeichnen sich durch den Versuch authentischer Nachbildung aus, wie es für das Genre der Kriegsspiele üblich ist. In ihrer Medialität und spezifischen Ästhetik, die kontrafaktisches Geschichtserleben ermöglicht, wird ein Realismusanspruch jedoch revidiert. Während so in *Sombras de Guerra* die konfligierenden Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen zum Ausdruck kommen, kann *España en llamas* als ›Modifikation‹ der Erinnerungslandschaft aufgefasst werden, die den Bedarf an neuen Ausdrucksformen individueller und kollektiver Erinnerungen spiegelt.

Den Bürgerkrieg *erzählen*?

1 Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern

Die Beschäftigung mit Geschichte hat Konjunktur. Geschichte und Vergangenheit sind als Themen in der Gesellschaft und im öffentlichen Interesse omnipräsent. So beschäftigen sich sowohl die traditionellen Wissenschaften (vornehmlich die Geschichtswissenschaft) und als etabliert geltende Kunstformen als auch unterschiedlichste populärkulturelle Produktionen mit historischen Themen und Ereignissen; darunter auch solchen, die traumatischen Charakter haben.¹ In Anlehnung an Hayden White lassen sich solche historischen Ereignisse als »modernist events« auffassen, die sich aufgrund ihrer Ausmaße und Implikationen bestehenden Mustern der Interpretation und Bedeutungszuschreibungen entziehen.² Die Hinwendung zur Geschichte in fiktionalen Werken, mit der einhergeht, vergangene Geschehnisse betrachten und verstehen zu wollen, gibt unter anderem die Möglichkeit zur Orientierung, da sie Kontinuität ermöglicht und damit Konstruktionsmaterial für das eigene Selbstverständnis anbietet.³

In der ästhetischen Produktion können historische Ereignisse als »Teil des Materialfundus« oder als »Stofflager« verstanden werden, aus dem sich die verschiedensten Werke bedienen, »um interessante und unterhaltsame Themen und Beobachtungsperspektiven zu erschließen und neue Welten zu entwerfen.«⁴ Durch ihren fiktionalen Status gelingt eine »besondere Art der Konstruktion von ›Geschichtlichkeit‹«,⁵ denn die Werke können sich im Umgang mit der Darstellung von Vergangenheit auf das berufen, was man gemeinhin als die ›Freiheit der Kunst‹ bezeichnet. Dies hat zur Folge, dass künstlerische Produktionen im Zuge der Einbettung des Materials in ihre ästhetische Kommunikation auch in der Lage sind, latente Sinnoptionen zugänglich zu machen. Mirjam Holl beschreibt diese besondere Eigenschaft mit Hilfe der Terminologie der Systemtheorie und argumentiert, Kunst könne

1 Cf. Korte/Paletschek: op.cit., 9.

2 Cf. White: op.cit.

3 Cf. Korte/Paletschek: op.cit., 10.

4 Holl: op.cit., 250.

5 Ibid.

[...] den blinden Fleck anderer Systeme zeigen, indem sie dem Beobachter ungewöhnliche, irritierende Beobachterperspektiven zumutet, die das bisher latente Wissen sichtbar machen oder gar explizieren, welches Wissen andere Systeme durch ihre Sinnselektion exkludieren und warum sie es tun.⁶

Der Blick dieser Studie wendet sich solchen Formen und Prozessen der Fiktionalisierung historischer Ereignisse zu, die auf die Konstruktionen und Verbreitung von Geschichtsbildern in unterschiedlichen Kontexten zurückgreifen und zugleich darauf einwirken.

Holl zufolge liegt eine besondere Fähigkeit der Fiktionalisierung von historischen Ereignissen darin, dass die Werke einerseits »externes Wissen« (z.B. Faktenwissen aus Geschichtswissenschaft und Politik oder Wissen aus dem kollektiven Gedächtnis wie Mythen, Traditionen und Diskurse) aufgreifen und verarbeiten können und andererseits in der Lage sind, die eigene diskursgeschichtliche Bedeutung sowie etablierte Narrative zu reflektieren.⁷ Im Zuge der Aneignung und Verarbeitung dieses Wissens können die Werke auch die jeweiligen Darstellungs- und Handlungsweisen in diesen anderen Bereichen (Politik, Geschichtswissenschaft, kulturelle Institutionen etc.) in den Blick nehmen und kommentieren; sie können sich ihnen gegenüber affirmativ, subversiv oder aversiv positionieren.

So stellen die Werke, die den Korpus der vorliegenden Arbeit bilden, beispielsweise Bezüge zu bedeutenden Erinnerungsorten und -figuren her (wie etwa zum Valle de los Caídos, das zum Schauplatz der Horror-Groteske *Balada triste de trompeta* wird, oder zur »Pasionaria«, aus deren politischer Rede in Auszügen im Comic 1936-*La batalla de Madrid* zitiert wird). Dabei greifen sie auch auf eine etablierte Ikonographie des Bürgerkriegs zurück, indem sie bekannte und im kollektiven Gedächtnis verankerte Bilder, wie das Banner über der Calle de Toledo in Madrid mit der Aufschrift »¡No pasarán!«, in den fiktionalen Diskurs einbinden. Diese Versatzstücke werden durch ihre Einbettung in die fiktionalen Werke in fremde Kontexte eingebunden, wobei sie ihren Ursprungskontext und die dazugehörigen Narrative sowie die damit verbundenen Problematiken und Polemiken mittransportieren. Im Zuge dessen wird die automatisierte Wahrnehmung des Versatzstücks, die seine diskursive Archivierung mit sich bringt – also die Regeln und Ordnungen, wie das Versatzstück verstanden und behandelt werden soll und was in Bezug darauf sagbar und sichtbar ist – durchbrochen.⁸

Diese unterschiedlichen Möglichkeiten der Bezugnahme und Positionierung verdeutlichen die Rolle von Geschichtsfiktionen hinsichtlich der Vergegenwärti-

6 Ibid., 151.

7 Cf. Ibid., 151ssq.

8 Axel Dunker: »Zwang zur Fiktion? Schreibweisen über den Holocaust in der Literatur der Gegenwart«, in: Roebeling-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hg.): »Holocaust«-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Fink, Paderborn 2014, 221-235, 235.

gung von Vergangenheit und der Darstellung, Verbreitung und Revision von Geschichtsbildern. Geschichtsbilder entstehen und zirkulieren in ganz unterschiedlichen Kontexten, die wiederum an unterschiedliche Erwartungen, Wertvorstellungen und Zwecke gebunden sind. Für die vorliegende Arbeit ist gerade die Einsicht entscheidend, dass historische Ereignisse auch »[a]bseits von *elitären* Wertbeurteilungen und Hierarchisierungen [...] von *Populärkultur* aufgegriffen, begleitet, verwertet, umgedeutet, verzehrt und ausgeschieden oder überhaupt erst hervorgebracht [werden]«. ⁹ Populärkulturelle Produktionen spielen damit eine ebenso wichtige Rolle hinsichtlich der Ausbildung eines Geschichtsbewusstseins. Spätestens seit dem *memory boom* der 1980er-Jahre und der stetig wachsenden Zahl an vor allem audio-visuellen populärkulturellen Auseinandersetzungen mit Geschichte ist auch diese Art der Aneignung von Vergangenheit vermehrt in den wissenschaftlichen Blick geraten. Barbara Korte und Sylvia Paletschek argumentieren, dass »[g]erade die Beschäftigung mit Geschichte in populären Vermittlungsformen [...] das Bedürfnis nach Unterhaltung und neuem Wissen, nach ästhetischen wie emotionalen Erfahrungen [befriedigt]«, ¹⁰ also neue und andere Zugänge zur Vergangenheit schaffen kann.

Die sehr heterogenen Formen der Geschichtsfiktionen bilden einen nicht unbedeutenden Teil der Geschichtskultur aus. Diese setzt sich aus unterschiedlichen Geschichtsinterpretationen kultureller, kommerzieller, staatlicher und gesellschaftlicher Einrichtungen und Medien zusammen, weshalb sie als eine Art »umbrella concept« verstanden werden kann, das aus einer internen und einer externen Komponente besteht:

[...] including: Narratives (internal side) meaning the circulation of specific contents of historical knowledge, interests and the development of personal historical consciousness; infrastructures (external side) which facilitate and structure the production, consumption, appropriation and transmission of specific historical contents. ¹¹

Folglich ist die jeweilige Repräsentation und Formung von Geschichtsbildern bestimmt durch die Überlagerung verschiedenster sozialer, politischer und ästhetischer Diskurse.

In Bezug auf die stark diskutierten Maßnahmen spanischer Erinnerungspolitik(en) sind für die vorliegende Studie sowohl die Narrative als auch deren Einbettung in politische und gesellschaftliche Zusammenhänge (<infrastructures>) von

9 Jacke/Zierold/Schwarzenegger zit. in: Caroline Rothauge: *Zweite Republik, Spanischer Bürgerkrieg und frühe Franco-Diktatur in Film und Fernsehen*, V&R unipress, Göttingen 2014, 15. (eigene Hervorhebung)

10 Korte/Paletschek: op.cit., 10.

11 Maria Grever zit. bei: Ibid., 11.

besonderer Bedeutung. Die Erinnerung an den Bürgerkrieg erscheint als »space of social and dialogical tension«.¹² Unter anderem erweisen sich mit Blick auf die Fiktionen, die nie unabhängig von ihrem soziohistorischen Kontext entstehen, Fragen nach einer Perpetuierung franquistischer Legitimationsdiskurse, nach der Instrumentalisierung von Opferdiskursen oder nach der Rezeption und (De-)Konstruktion des Mythos der ›dos Españas‹ als soziopolitisch und erinnerungskulturell relevant.

Geschichtsfiktionen erfüllen damit auch erinnerungskulturell relevante Funktionen, denn sie verbreiten Vorstellungen über vergangene Lebenswelten, handeln Erinnerungskonkurrenzen aus oder reflektieren über Probleme des kollektiven Gedächtnisses, wie z.B. über die Selektivität des Erinnerten. Dabei verändert die »Konfiguration im Medium der Fiktion [...] den ontologischen Status der ausgewählten Elemente«,¹³ wodurch die Geschichtsfiktionen immer auch in den Erinnerungskulturen wirken.

Astrid Erll und Stephanie Wodianka argumentieren in ihrem Sammelband *Film und kulturelle Erinnerung*, dass

[...] wir es in Erinnerungskulturen mit einer Reihe von Medien zu tun [haben], die erstens eher der Populärkultur zuzurechnen sind und zweitens nicht in erster Linie die Funktion des *Speicherns* von Informationen über die Vergangenheit erfüllen; sie dienen vielmehr ihrer *Verbreitung*.¹⁴

Diese dominante Verbreitungsfunktion, die auf Einflussnahme abzielt, bedient sich »zumeist der Populärkultur zugehörige[n] Verbreitungs- (und nicht selten [...] veritable[n] Massen-)medien, die Geschichtsbilder an ein ›disperses Publikum‹, an eine breite Öffentlichkeit disseminieren.«¹⁵ Populärkulturelle Produktionen scheinen ein erhöhtes Potenzial dafür zu haben, kulturelle Werte zu tradieren. Sie sind unter anderem in der Lage, durch Standardisierungen der Kommunikation, des Denkens, Empfindens und Verhaltens Kohärenz zu stiften,¹⁶ wodurch sie zu Orten der Identitätsstiftung und Schaffung eines kollektiven Gedächtnisses werden können.¹⁷ Dieses insgesamt ambivalente Potenzial macht populärkulturelle Medienangebote zu wichtigen erinnerungspolitischen Instrumenten, denn sie können

12 Juan Pablo Pacheco Bejerano: »Unveiling the Monster: Memory and Film in Post-Dictorial Spain«, in: *Self-Designed Major Honors Papers* 10 (2014), URL: <https://digitalcommons.conncoll.edu/selfdesignedhp/10/>, 20., letzter Zugriff: 25.08.18.

13 Astrid Erll: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, J.B. Metzler, Stuttgart 2011, 182.

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

15 Ibid.

16 Cf. Gabriele Linke: *Populärliteratur als kulturelles Gedächtnis*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2003, 7-8.

17 Cf. Olivier Agard/Christian Helmreich/Hélène Vinckel-Roisin: »Einleitung«, in: dies. (Hg.): *Das Populäre*, V&R unipress, Göttingen 2011, 11-33, 30-31.

sich im Streben nach öffentlicher Aufmerksamkeit wirkmächtig positionieren.¹⁸ Demnach sind die Entstehungs- und Zirkulationsbedingungen der Geschichtsfiktionen ein wichtiger Faktor für ihre gesellschaftliche Bedeutung.

Im Folgenden rückt der Prozess der Fiktionalisierung historischer Ereignisse und damit der Konstruktionscharakter von Geschichtsfiktionen in den Blick, da er das erinnerungskulturell relevante Wirkungspotenzial generiert, das »erst in konkreten gesellschaftlichen Prozessen *realisiert* wird.«¹⁹ Mit Blick auf die Verhandlung historischer Ereignisse mit traumatischer Qualität drängt sich auch die Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen der Repräsentation von Vergangenheit auf.

1.1 Fiktionalisierungsprozesse und der Konstruktionscharakter von Geschichtsfiktionen

Die Bedeutung von Fiktionalisierung und die potenziellen Funktionen von Fiktion beziehungsweise dem »Fingieren« (Iser) stehen hinsichtlich der Verhandlung historischer Ereignisse in keinem Konkurrenzverhältnis zur historiografischen Forschung. Allerdings scheint es, als ob

[...] in the process of mediating the past, fiction will soon be on an equal footing with historiography. What is more, popular culture has already become dominant in terms of mediation. But the moment fiction takes over, its sphere of influence becomes more discernible: its power to create or subversively undermine worlds, to surprise, to unsettle, to provoke, to shock, and to play games.²⁰

Fiktionalisierung zielt nicht auf eine Darstellung unhintergebar Fakten ab, sie ist nicht »zum Nachweis über die Gültigkeit des Wissens verpflichtet [...]«, sondern kann sich »auf ihre Mehrdeutigkeit, ihren Sinnüberschuss und ihr legitimes Verfremdungspotential [...] berufen.«²¹ Die fiktionalen Werke bieten in ihrer Aufbereitung der historischen Thematik vielmehr mögliche Wahrnehmungsweisen und Interpretationen von Vergangenheit an. Häufig bleibt dabei außer Acht, dass sich die unterschiedlichen Formen der Aneignung von Vergangenheit nicht gegenseitig ausschließen. So fällt der Fiktion unter anderem die Rolle zu, Mechanismen und Muster der Erinnerung und der Vergegenwärtigung von Vergangenheit aufzuzeigen und zu reflektieren. Verstanden als »Kunst des Möglichen« werden alternative Geschichten entworfen, die dazu beitragen können, das jeweilige Ereignis hinsichtlich seiner gesellschaftlichen Verankerung und Tragweite zu beleuchten.

18 Cf. Rothauge: op.cit., 28.

19 Erll/Wodianka: op.cit., 6.

20 Susanne Rohr: »Genocide Pop«, in: Komor, Sophia/Rohr, Susanne (Hg.): *The Holocaust, art, and taboo*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2010, 155-178, 176.

21 Holl: op.cit., 151.