

**Thesen der Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades PhD**

**Spielarten der Zeitzeugenschaft im Comic:**

*Inszenierung der DDR-Vergangenheit*

*in der zeitgenössischen deutschen graphischen Literatur*

Sándor Trippó

Wissenschaftliche Betreuung: Dr. habil. Eszter Pabis



UNIVERSITÄT DEBRECEN

Graduiertenkolleg Literatur- und Kulturwissenschaften

Debrecen, 2018

## Gegenstand und Fragestellungen

Die vorliegende Arbeit diskutiert zum einen die Inszenierung der Vorwendezeit in zeitgenössischen Geschichtscomics, zum anderen die Einsatzmöglichkeiten von DDR-Geschichtscomics in der universitären Lehre und im Fremdsprachenunterricht. Wenn die Wörter Comics und DDR in einem Gespräch auftauchen, kann man fast immer sicher sein, dass es entweder um die Digidags oder die Abrafaxe geht, obwohl es offensichtlich aus mediengeschichtlicher Sicht falsch ist, DDR-Comics mit den Mosaik-Figuren und ihren Abenteuergeschichten gleichzusetzen. Diese Comics sind allerdings so stark mit nostalgischen Reminiszenzen verbunden und so fest im deutschen kollektiven Gedächtnis verankert, dass man sie auch als „Generationen überdauernde Kristallisationspunkte kollektiver Erinnerung und Identität“<sup>1</sup> betrachten und mit dem kontroversen, jedoch besonders fruchtbaren Ansatz der kulturwissenschaftlichen Gedächtnisforschung als Erinnerungsort analysieren könnte. Sie konservieren ihre Entstehungszeit auf vielfältige Weisen und können dadurch identitätsstiftend wirksam werden. In Bezug auf diese kulturelle Reflexivität des Comics hält u.a. Christine Gundermann fest, dass graphische Erzählungen jeglicher Art einen historischen Quellenwert haben. „Sie sind ein Zeugnis gesellschaftlicher Werte und Normen, von Geschlechterverständnissen oder Moden; sie spiegeln die Gesellschaft und deren aktuelle Diskurse wider.“<sup>2</sup> Wenn man diese Überlegungen weiterführt, ist es leicht einzusehen, dass auch zeitgenössische Comics über soziokulturelle Verhältnisse informieren und folglich die symbolischen Machtkämpfe um die erinnerungspolitische Deutungshoheit sichtbar machen.

Mit der immer größeren, zeitlichen Distanz zur Teilungsgeschichte begann die deutsche Nachwendegesellschaft auszuloten, welchen symbolischen Stellenwert diese Vergangenheit haben soll und welche Deutungsperspektiven als legitim gelten. Comics wurden in diesem Kontext als Zirkulationsmedien des kommunikativen Gedächtnisses entdeckt. Sie ermöglichen Diskussionen über „spezifische erinnerungskulturelle Herausforderungslagen“<sup>3</sup> und sind zugleich Mittel und Austragungsorte der symbolischen Kontroversen der Erinnerungslandschaft. Die historischen Wirklichkeiten, welche Graphic Novels und Comics durch die Verflechtung des Gesagten und Gezeigten narrativ herstellen, können demzufolge die Konkurrenz zwischen unterschiedlichen Geschichtsinterpretationen enthüllen.

Die zeitgenössische deutsche Comiclandschaft zeichnet sich durch einen experimentierfreudigen Umgang mit zeithistorischen Wirklichkeiten aus und regt mit vielfältigen Deutungs- und Erzählweisen zum Nachdenken über Vergangenheitsbilder an. Während deutsche Comicautor\_innen im Zeitraum zwischen der Wiedervereinigung und der Jahrtausendwende dem Thema Vorwendezeit kaum Aufmerksamkeit schenkten, sind seit dem

---

<sup>1</sup> François, Etienne/Hagen Schulze: Einleitung. Ders. (Hg.): Deutsche Erinnerungsorte. Bd. I. München. C.H. Beck. 2001. 9-24. hier: 18.

<sup>2</sup> Gundermann, Christine: Comics als historische Quelle. Visual History. Online-Nachschlagewerk für die historische Bildforschung. URL: <https://www.visual-history.de/2015/01/26/comics-als-historische-quelle/> (Stand: 2. 04. 2018)

<sup>3</sup> Erll, Astrid: Literatur als Medium des kollektiven Gedächtnisses. Astrid Erll/Ansgar Nünning: (Hg.): Gedächtniskonzepte der Literaturwissenschaft. Theoretische Grundlegung und Anwendungsperspektiven. Berlin. De Gruyter. 2005. 249-276. hier: 255.

Mauerfall-Jubiläum von 2009 rund zwanzig Geschichtscomics im Buchformat erschienen, die sich entweder mit der ostdeutschen Nachkriegsgeschichte oder mit der Friedlichen Revolution beschäftigen. Die Hinwendung zu zeithistorischen Themen ist dabei wahrscheinlich auf drei Entwicklungen zurückzuführen, die miteinander im Zusammenhang stehen: Erstens etablierte sich Graphic Novel in den letzten Jahren als künstlerische Ausdrucksform (auch) in der deutschen Kulturlandschaft, zweitens wurden Comics in dem wissenschaftlichen Diskurs allmählich rehabilitiert und deswegen auch als didaktische Werkzeuge im Unterricht entdeckt, drittens führten die Veränderungen im deutschen Erinnerungshaushalt (d.h. die Hinwendung zur Teilungsgeschichte) dazu, dass sich die sequenzielle Kunst Themen wie dem Mauerfall oder dem 17. Juni widmet. Das Spektrum von Geschichtscomics mit Schwerpunkt auf der Vorwendezeit reicht von akribisch recherchierten Bildgeschichten über Superheldencomics bis hinzu Erzählungen, welche die Friedliche Revolution mal als Generationskonflikt, mal als Abschied von einer scheinbar sorglosen Kindheit inszenieren.

Eine eingehende Auseinandersetzung mit der thematischen und erzähltechnischen Vielfalt dieses graphischen Erzähldiskurses steht noch aus, deshalb möchte ich in der vorliegenden Arbeit danach fragen, inwiefern Geschichtscomics über die DDR-Vergangenheit aktuelle Spannungsverhältnisse und Deutungsrahmen der deutschen Erinnerungskultur reflektieren. Gleichzeitig möchte ich mit meinem Dissertationsprojekt auch einen Beitrag zu einer medienwissenschaftlichen Neuorientierung der (ungarischen) Auslandsgermanistik leisten und mit Beispielanalysen veranschaulichen, welche neuen und disziplinübergreifenden Forschungsperspektiven dadurch eröffnen, wenn der Comic nicht mehr als eine skurrile subkulturelle Unterhaltungsform oder als minderwertige Kinderliteratur betrachtet wird. Im abschließenden Teil biete ich zudem Einblicke in die Einsatzmöglichkeiten der graphischen Literatur in der universitären Lehre und stelle in einem Praxisbericht dar, inwiefern sich DDR-Geschichtscomics zur Vermittlung historisch-landeskundlicher Inhalte eignen. Ferner werden in der vorliegenden Arbeit aktuelle Ansätze und Konzepte der Fremdsprachendidaktik diskutiert und ausgehend von unterschiedlichen Comicedidaktisierungen sowohl rezeptions-, als auch produktionsorientierte Arbeitsweisen im DaF/DaZ-Bereich präsentiert.

Im ersten Kapitel berichte ich zunächst in einem knappen Überblick über die aktuellen Forschungsansätze, die gegenwärtig die akademische Beschäftigung mit der Vorwendezeit beeinflussen. Anschließend fokussierte ich Martin Sabrows Analysemodell und beschreibe die drei dominanten erinnerungskulturellen Deutungsmuster, die sich im Hinblick auf die DDR-Vergangenheit seit der Friedlichen Revolution in der deutschen Erinnerungslandschaft durchgesetzt haben. Die hier eingeführten Erinnerungsmodi *Diktaturgedächtnis*, *Arrangementgedächtnis* und *Fortschrittsgedächtnis* werde ich als erkenntnisleitende Kategorien aufgreifen und Geschichtscomics über die DDR unter Berücksichtigung dieser Aspekte darstellen. Im Anschluss an die unterschiedlichen Betrachtungsweisen der DDR-Vergangenheit wende ich mich zwei kontroversen Konzepten der kulturwissenschaftlichen Erinnerungs- und Gedächtnisforschung zu: Einerseits zeichne ich die kulturhistorische Entwicklung der Zeitzeugenschaft als erinnerungskulturelle Wissenspraxis nach und betrachte die spezifischen Ausprägungen der DDR-Zeitzeugenschaft, andererseits unterziehe Piotr Sztompkas Ansatz einer kritischen Lektüre und lege dar, warum die politisch-gesellschaftlichen Umwälzungen von 1989/90 nur schwer, wenn überhaupt als kulturelles

Trauma interpretiert werden können. Die Ergebnisse dieser theoretischen Überlegungen zum kommunikativen Gedächtnis der zweiten deutschen Diktatur werden in einer Zwischenbilanz zusammengefasst.

Anschließend folgt ein Überblick über die Definitionsmöglichkeiten der graphischen Literatur, wobei die zahlreichen und umstrittenen Deutungsansätze des Comics diskutiert werden. In diesem Kapitel konzentriere ich mich vorwiegend wiederum auf zwei Konzepte: Zum einen widme ich mich dem Begriff Graphic Novel, zum anderen befasse ich mich mit jenen Kategorisierungsversuchen, die unternommen wurde, um Comics und Graphic Novels mit fikionalisierten historischen Inhalten je nach Darstellungsweisen in Genres zu unterteilen. Am Beispiel eines Comicstrips darüber, wie die derzeit amtierende Bundeskanzlerin den Mauerfall miterlebte, werde ich die vielschichtigen Interpretationsmöglichkeiten des Historischen im Medium Comic aufzeigen und in Anlehnung an Astrid Erlls literaturwissenschaftlichen Arbeiten die unterschiedlichen Dimensionen des Historischen als Gedächtniskonzepte des Comics herausarbeiten.

In einem weiteren Schritt stelle ich die zeitgenössischen Comics und Graphic Novels dar, in denen zeithistorische Wirklichkeiten inszeniert werden. Außerdem halte ich in einem selbstständigen Kapitel fest, welche Erinnerungsdiskurse über die Vorwendezeit im Comic vorliegen. Eine Besonderheit der dargestellten graphischen Erzählungen besteht darin, dass diese Bildgeschichten die DDR-Vergangenheit tendenziell als erlebte Geschichte erscheinen lassen und dabei auf die erinnerungskulturelle Erzählpraxis der Zeitzeugenschaft rekurren. Aus diesem Grund setze ich mich in den folgenden Kapiteln mit drei ausgewählten Graphic Novels auseinander: Am Beispiel des Comics *Grenzfall* werden die vielfältigen Authentisierungsverfahren im Comic vorgeführt, wobei Zeitzeugen auch als Beglaubigungsinstanzen eingesetzt werden. Die Comicerzählung thematisiert Opposition und Widerstand zu DDR-Zeiten und verarbeitet deswegen auch die Staatsicherheit als Erinnerungsmoment. Ein kurzer Exkurs über die massenmediale Funktionalisierung der ostdeutschen Geheimpolizei gehört auch zu diesem Kapitel.

Die Comiczeichnerin Kitty Kahane setzt Zeitzeugenschaft im Vergleich zu Thomas Henseler und Susanne Buddenberg anders ein. Die Analyse der Graphic Novel *17. Juni – Die Geschichte von Armin & Eva* veranschaulicht nicht nur selbstreflexive Erzählweisen im Comic, sondern macht auch den immanent ironisch-parodistischen Charakter graphischen Erzählens sichtbar. Für Birgit Weyhes Comic *Madgermanes* sind hingegen andere Formen der visuellen Subversion charakteristisch. Mit einer textnahen Untersuchung möchte ich der Frage nachgehen, mit welchen sprachlichen und visuellen Erzählweisen diese Graphic Novel die ostdeutsche Geschichte als eine mosambikanisch-deutsche Verflechtungsgeschichte inszeniert und Zeitzeugenschaft als unzuverlässige, aber auch als unentbehrliche Erkenntnisquelle herausstellt.

Das nächste Kapitel knüpft an diese Einzelanalysen an und zeigt, dass DDR-Geschichtscomics auch aus einer didaktischen Perspektive für die Auslandgermanistik interessant sein können. Am Beispiel einer universitären Lehrveranstaltung, die ich mit ungarischen Studierenden durchgeführt habe, lege ich hier dar, inwiefern sich historische Landeskunde mit diesen Graphic Novels vermitteln lässt und welche Leitprinzipien sich aus

meinem Experiment für die Arbeit mit Geschichtscomics im Germanistikstudium ergeben. Weiterhin setze ich mich mit ausgewählten Comicedidaktisierungen auseinander und veranschauliche am Beispiel der Graphic Novel *Drüben!*, welche didaktischen Arbeitsweisen sich im Fremdsprachenunterricht anbieten. Abschließend argumentiere ich auch dafür, dass das Medium nicht nur rezeptionsorientierte Übungsformate zulässt, sondern auch die erlebnisbasierte Förderung der produktiven Fertigkeiten ermöglicht. In dem letzten Kapitel systematisiere ich die Ergebnisse meines Dissertationsprojekts und weise auf weitere Anknüpfungspunkte zwischen der auslandsgermanistischen und comicwissenschaftlichen Forschung hin.

Die Fragestellungen der vorliegenden Arbeit lassen sich wie folgt zusammenfassen: Inwiefern spiegeln die zeithistorischen Darstellungen in zeitgenössischen Comics und Graphic Novels diese vorherrschenden Erinnerungsmuster der DDR-Vergangenheit wider? In welchen Formen und wurde die DDR-Zeitzeugenschaft in der graphischen Literatur rezipiert? Wie wird Zeitzeugenschaft in der Vermittlung der ostdeutschen Zeitgeschichte funktionalisiert? Im Anschluss an diese Fragestellungen widme ich im zweiten Teil der Arbeit ausgewählten didaktischen Aspekten von DDR-Geschichtscomics. Im Mittelpunkt stehen dabei unterschiedliche Vermittlungskonzepte und Reflexionen über meine eigenen Lehrveranstaltungen mit der graphischen Literatur in verschiedenen Unterrichtskontexten.

### **Forschungsansätze**

Die Dissertation entstand zwar im Kontext der ungarischen Auslandsgermanistik, versteht sich aber nicht als ein literaturwissenschaftliches Forschungsprojekt, obwohl sich Graphic Novels auch als eine einzigartige hybride Spielart literarischen Erzählens deuten lassen. Im Mittelpunkt stehen zeitgenössische deutschsprachige Erzählungen, welche die deutsch-deutsche Teilungsgeschichte durch verschiedene Erzählweisen als erlebte Geschichte inszenieren, so könnte man die ausgewählten graphischen Erzählwerke wohl auch als besondere Erscheinungsformen der „Wendeliteratur“ klassifizieren, auch wenn sich diese Kategorie in der germanistischen Literaturwissenschaft nicht einheitlich durchsetzen konnte.<sup>4</sup> Graphic Novels zeichnen sich durch eine produktive Verflechtung von Text und Bild aus, lassen deshalb sich nur mit literaturwissenschaftlichen Deutungsansätzen nicht interpretieren. Die Erzählwelten werden im Comic nicht nur durch sprachliche Erzähl- und Darstellungsverfahren hergestellt, sondern auch durch das komplexe Ineinandergreifen von sprachlichen und bildlichen narrativen Techniken. In diesem Sinne ergibt sich der disziplinübergreifende Charakter dieser Arbeit schon daraus, dass die Inszenierung zeithistorischer Wirklichkeiten in ausgewählten Graphic Novels im Fokus steht.

---

<sup>4</sup> Für einen Überblick über die literaturwissenschaftlichen Diskussionen über die Epochenbezeichnung *Wendeliteratur* sowie die Gattungsbezeichnung *Wenderoman* siehe u.a.: Kersten, Sonja: Mauerfall-, Post-DDR-, Vereinigungs-, Nachwende- oder doch Wendeliteratur? Eine kleine Expedition durch einen großen Begriffsdschungel. Online-Zeitschrift *Literaturkritik*. Nr. 10 2015. URL: <http://literaturkritik.de/id/21125> (Stand: 10. 04. 2018) / Joachimsthaler, Jürgen: Literatur in der ‚Wende‘ – ‚Wende‘ in der Literatur? 10 Thesen. Surynt, Izabela/Zybura, Marek (Hg.): Die Wende. Die politische Wende 1989/90 im öffentlichen Diskurs Mittel- und Osteuropas. Hamburg. DOBU Verlag 2007. 144-172. / Gabler, Wolfgang: Diskurs der Unbegreiflichkeit – Zur Geschichte der Wenderomane. Kollmorgen, Raj/Koch, Frank Thomas/Dienel, Hans-Liudiger (Hg.). Diskurse der deutschen Einheit. Kritik und Alternativen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2011. S. 167-192. / Grub, Frank Thomas: 'Wende' und 'Einheit' im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Berlin-New York. De Gruyter. 2003.

Aus diesem Grund knüpft sich die Arbeit an die aktuellen comicwissenschaftlichen Diskussionen im deutschen Sprachraum an und leistet einen Beitrag zur Erforschung von faktualen Erzählformen im Comic. So gesehen sind die vorliegenden Überlegungen zu DDR-Geschichtscomics im Schnittpunkt von mehreren wissenschaftlichen Disziplinen angesiedelt: Einerseits werden die ausgewählten Graphic Novels als Teil der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur betrachtet, andererseits werden jeweils die comicspezifischen Erzählweisen und die Wechselwirkungen zwischen Text und Bild fokussiert. Außerdem möchte ich mit meinen Einzelanalysen betonen, dass diese Comics als Speicher- und zugleich Zirkulationsmedien des kommunikativen Gedächtnisses zwangsläufig aktuelle Tendenzen der deutschen Erinnerungslandschaft reflektieren und aus diesem Grund auch in der Vermittlung vom kulturhistorischen und landeskundlichen Wissen von Bedeutung sein können.

Einerseits greift die Dissertation aktuelle Diskussionen der kulturwissenschaftlichen gedächtnis- und erinnerungstheoretischen Forschung auf und verweist auf unterschiedliche Forschungspositionen im Hinblick auf Zeitzeugenschaft. Ausführlich dargestellt wird dabei die Debatte zwischen Martin Sabrow und Aleida Assmann, wobei auch medienarchäologische und erkenntnistheoretische Aspekte dieser kulturellen Wissenspraxis problematisiert werden. Das Kapitel über Piotr Sztompkas soziologisches Traumamodell zeichnet sich durch metatheoretische Ansätze aus und veranschaulicht die widersprüchlichen wissenschaftlichen Betrachtungsweisen der postkommunistischen Erinnerungsarbeit. Die anschließende Auseinandersetzung mit Geschichtscomics beruht vorwiegend auf der deutschsprachigen Forschungsliteratur, auch wenn auf englischsprachige Grundlagenwerke verwiesen wird. In diesem Abschnitt werden die Klassifizierungen von René Mounajed, Christine Gundermann, Gerald Munier und Bernd Dolle-Weinkauff systematisiert und zueinander ins Verhältnis gesetzt. Die textnahen Einzelanalysen sind in diesem Sinne sowohl erinnerungstheoretisch als auch medien- bzw. comicwissenschaftlich ausgerichtet und fokussieren gleichermaßen die Entstehungskontexte, die Rezeption und die Erzählweisen sowie die Inszenierung von subjektiven Erinnerungs- und Erfahrungswelten in drei DDR-Geschichtscomics. Für den abschließenden Teil, in dem didaktische Modelle betrachtet werden, ist eine kontrastive und empirische Herangehensweise charakteristisch: Zum einen wird eine Vergleichsanalyse von Materialien zu DDR-Geschichtscomics durchgeführt, zum anderen werden Reflexionen über die eigene Unterrichtspraxis im universitären Bereich vorgelegt und ausgewertet.

### **Forschungsergebnisse und Ausblick**

Ein zentrales Merkmal der Darstellung von zeithistorischen Ereignissen im deutschen Gegenwartcomic ist, dass sich die Erzählungen nur auf bestimmte Erinnerungsmomente konzentrieren. Die Berliner Mauer, die Fluchtversuche sowie die Machenschaften der DDR-Staatssicherheit lassen sich als zentrale Elemente (auch) dieses Erinnerungs- und Erzähldiskurses erkennen. Beliebt ist außerdem die Friedliche Revolution als Erzählthema, weil sie nicht nur der Grundstein des demokratischen Selbstverständnisses ist, sondern auch eine abwechslungsreiche Dramaturgie im Comic ermöglicht. Ausgeblendet oder weniger thematisiert wird hingegen, dass diese Ereignisse in dem weltpolitischen Kontext des Kalten Krieges stattfanden. Bezüge zu anderen Ostblockländern werden kaum aufgeklärt, stattdessen werden vorrangig Spannungsverhältnisse und Bürgerinitiativen innerhalb der ostdeutschen Gesellschaft betont. Der politische Umbruch von 1989/90 erscheint dabei vorwiegend als eine

mehr oder weniger logische Konsequenz der Krise der sozialistischen Staats- und Gesellschaftsordnung.

Die Vorwendezeit wird in erster Linie als eine Diktatur konstruiert, wobei die subjektiven Erinnerungen immer wieder um Gewalterfahrungen kreisen. Obwohl Kindheitserinnerungen teilweise auch eine positive Rückbesinnung zulassen, sind Verstärkung und Irritation auch in diesen Geschichtserzählungen aufzuspüren. Auch Jugendliche werden typischerweise im Konflikt mit dem SED-Regime dargestellt. Widerstand und studentisches Aufbegehren ermöglichen dabei, DDR-Bürger im Rückblick als aktive Mitgestalter der Ereignisse erscheinen zu lassen. Zu bemerken ist noch, dass westdeutsche Perspektiven nur marginal, wenn überhaupt behandelt werden. Ebenfalls fehlen Hinweise auf jene angeblichen Fortschritte, die anderswo für eine rückwärts gewandte, (n)ostalgische Rhetorik charakteristisch sind. Zusammenfassend kann man daher festhalten, dass dieser graphische Erinnerungsdiskurs zwischen dem Diktaturgedächtnis und dem Arrangementgedächtnis oszilliert. Diese Annäherungsweise findet man vor allem in Comics, die der politischen Bildungsarbeit verpflichtet sind und deren Autoren großen Wert darauf legten, faktisch korrekt, ohne unnötige Handlungselemente zu erzählen und von Anfang an einen Einsatz im Unterricht anvisierten.

Auf Grund der durchgeführten Einzelanalysen kann man außerdem festhalten, dass Zeitzeugenschaft auch in der zeitgenössischen graphischen Literatur ein wichtiges Element darstellt. In den ausgewählten Geschichtcomics wird diese erinnerungskulturelle Wissenspraxis mit vielfältigen visuellen und sprachlichen Erzählweisen inszeniert. Die Gemeinsamkeit ist in diesem Hinblick, dass Zeitzeugenschaft unabhängig vom dargestellten zeithistorischen Ereignis den Erinnerungscharakter der Comicerzählungen betont. Die zeitgenössische graphische Literatur verwendet die Figurationen der Zeitzeugenschaft, damit die Handlung dieser Bildgeschichten als erlebte Geschichte wahrgenommen wird. Neben historischen Orten und verschiedenen inter- und paratextuellen Referenzen sowie Bildzitate haben diese Figuren in erster Linie die Funktion, die Handlung in einem zeithistorischen Milieu zu verorten. Zeitzeugenschaft fungiert auch dann als Kontextualisierungsverfahren, wenn die Erinnerungen nicht fikionalisierte Nacherzählungen darstellen, sondern komplett erfunden sind. Mit dem Verweis auf dieses erinnerungskulturelle Phänomen wird in den analysierten Comics eine bestimmte Rezeptionsweise nahegelegt: Zeitzeugenschaft trägt wesentlich dazu bei, dass diese ausgewählten Graphic Novels als Geschichtcomics und als dokumentarische Erzählungen gelesen werden – so ist Zeitzeugenschaft ein konstitutives Gattungsmerkmal.

Im Übrigen zeigen sich jedoch gravierende Unterschiede: Während in *Grenzfall* die sich erinnernden Figuren die erzählte Handlung als authentisch und historisch triftig ausweisen, zeichnet sich Kitty Kahanes Bildgeschichte durch eine andere Annäherungsweise aus und konstruiert Zeitzeugenfiguren als fragwürdige und unzuverlässige Erkenntnisquellen. Bei Birgit Weyhe werden die ehemaligen mosambikanischen Vertragsarbeiter ebenfalls kritisch betrachtet. Weder José/ Toni, noch Annabella, noch Basilio erweisen sich als glaubwürdige Erzähler und gleiches gilt für die Figuren in der Bildgeschichte über den Aufstand des 17. Juni. Gleichzeitig ist es anzumerken, dass die authentisierenden Erzählweisen von Thomas Henseler und Susanne Buddenberg individuelles Erinnern implizit auch als narratives

Konstrukt enthüllen. Auch wenn die sprachliche Erzählebene und die intertextuellen Verweise stets die Authentizität der Erzählung unterstreichen, wird durch die comicspezifische Verflechtung von Text und Bild doch sichtbar, dass die hier vorgetragenen individuellen Erinnerungen narrativen und kulturellen Konventionen unterliegen und eine fikionalisierte Darstellung historischer Wirklichkeiten liefern.

Diese Wirkungsweise des Comics wurde in den weiteren Einzelanalysen in Anlehnung an Ole Frahm's Überlegungen als das Parodistische am Comic analysiert: Sowohl Kahane, als auch Weyhe nutzen dieses Merkmal des Mediums und setzen sich offen und bewusst mit Fragen nach der Erzähl- und Darstellbarkeit der Vergangenheit auseinander. Beide Geschichtscomics beschäftigen sich mit der Problematik des individuellen Erinnerns auch auf der Handlungsebene. So treten bei Kahane Figuren auf, die sich als Zeitzeugen oder Zeugen und dementsprechend über vergangene Ereignisse aus einer subjektiven Perspektive berichten. Diese Figuren verbreiten aber falsche Informationen oder berichten von Ereignissen, die sie nicht miterlebt haben. Weyhe's Zeitzeugen sind ebenfalls unzuverlässig: Ein hervorragendes Beispiel ist in diesem Zusammenhang Basilio, der sich angeblich an alles erinnern kann und sehr gerne von seinem Leben in der DDR berichtet. Allerdings stellt es sich später heraus, dass er all die Sprichwörter, die er auch in seinen Erinnerungen mit Vorliebe verwendet, aus einem Buch erlernte, um eine exotische Wirkung zu erzielen.

Für *Grenzfall* ist eine realitätsnahe zeichnerische Gestaltung charakteristisch, wobei die visuelle Erzählebene ebenso wie die sprachliche Ebene vorwiegend dem Authentizitätsanspruch unterworfen ist und mit unzähligen Verweisen die Glaubwürdigkeit der Comicerzählung betont. Kahane's Zeichenstil ähnelt naiven Kinderzeichnungen, wohingegen Weyhe's Bildsprache eher realistisch einzuschätzen ist. Der Unterschied zwischen *Grenzfall* und *Madgermanes* ist aber, dass die letztere Graphic Novel die subversive Kraft des Comics nutzt: Unterbrechungen, kraftvolle Farben und die ironisch-parodistische Verbindung von afrikanischen und europäischen Motiven sorgen hier dafür, dass die deutsche-deutsche Teilungsgeschichte als eine transnationale Verflechtungsgeschichte perspektiviert und Zeitzeugenschaft als kulturelles Konstrukt auch auf der Darstellungsebene problematisiert wird. Kahane verfährt mit ihren Zeichnungen ähnlich wie Weyhe. In dem Comic über die Henningsdorfer Stahlarbeiter entfaltet sich das subversive Potential der narrativen Bilder dadurch, dass die Graphic Novel die Aufmerksamkeit mit selbstreflexiven Erzählweisen auf die Ähnlichkeiten zwischen (graphischem) Erzählen und (individuellem) Erinnern lenkt.

Die hier dargestellten Variationen der Zeitzeugenschaft sind auch in anderen DDR-Geschichtscomics zu beobachten: Die autobiographisch inspirierte Graphic Novel *Drüben!* erzählt von einer Kindheit zur Zeit der Teilung und rekurriert daher auch auf diese Wissenspraxis. Thomas Henseler und Susanne Buddenberg bearbeiteten auch in ihren weiteren Arbeiten Zeitzeugeninterviews mit ähnlichen Erzählweisen wie in *Grenzfall*. So lassen sich auch in diesem Fall weiterführende Forschungsfragen formulieren: Lassen sich die Figurationen der Zeitzeugenschaft in anderen DDR-Geschichtscomics ebenfalls wie in diesen Graphic Novels als authentisierende, ironisch-selbstreflexive oder transnational perspektivierte Spielarten beschreiben oder sind auch weitere Funktionalisierungsweisen denkbar? Wie verhalten sich diese graphischen Inszenierungen des individuellen Erinnerns mit anderen Formaten des historischen und dokumentarischen Erzählens? Sind ähnliche

visuelle und sprachliche Erzählweisen im Comic-Journalismus vorzufinden? Lässt sich auch im Comic eine Traditionslinie konstruieren, d.h. inwiefern sind diese narrativen Funktionalisierungsweisen des Bezeugens mit Comics über den Holocaust oder Kriegserfahrungen verwandt? Lassen sich intertextuelle oder interpiktoriale Referenzen zwischen dem Comickurs über die NS-Vergangenheit und die DDR-Vergangenheit identifizieren? Diese weiterführenden Fragen können als Ausgangspunkt für künftige disziplinübergreifende und zugleich comichistorisch ausgerichtete Forschungsprojekte dienen und ihre Beantwortung macht nicht nur einen disziplinübergreifenden und medienarchäologischen Ansatz erforderlich, damit man nicht nur die Repräsentationen des (kulturellen) Gedächtnisses, sondern auch das Gedächtnis des Medium Comic erkunden kann.

Das letzte Kapitel dieser Dissertation greift lediglich die unterrichtsdidaktischen Aspekte der Geschichtscomics mit DDR-Bezug auf und veranschaulicht ausgehend von einem Praxisbeispiel, welche Möglichkeiten die Graphic Novels über die Teilungsgeschichte im universitären Bereich bieten und mit welchen Schwierigkeiten es verbunden ist, wenn man diese Bildgeschichten zur Vermittlung von historisch-landeskundlichen Inhalten einsetzen will. Nach der Auseinandersetzung mit didaktischen Ansätzen und Materialien zu Geschichtscomics und zu Comics im Allgemeinen kann man eine Dominanz von rezeptionsorientierten Arbeitsweisen konstatieren. Gleichzeitig ist es augenfällig, dass Comickursdidaktisierungen für den Fremdsprachenunterricht Deutsch als Fremd- und Zweitsprache darstellungs- und erzähltechnische Merkmale ebenso vernachlässigen wie produktionsorientierte Aufgaben und Übungen. Als Ergebnis meines Experiments, historische Landeskunde mithilfe von DDR-Geschichtscomics zu unterrichten, kristallisierten sich vier Schlussfolgerungen heraus: Erstens sollte man die jeweiligen Unterrichtskontexte umfassend erschließen und darüber nachdenken, welche Vorkenntnisse Lernende mitbringen, inwieweit sie mit dem Medium überhaupt vertraut sind und welche theoretischen Ansätze und Fachausdrücke unbedingt erforderlich sind, damit sie sich kritisch und differenziert über das Gelesene äußern können und nicht nur die Handlung nacherzählen. Zweitens sollten Comics in mehrfachem Sinne vorentlastet werden. Diesbezüglich sollte man beachten, Comics und Graphic Novels historische Wirklichkeiten aus einem bestimmten Blickwinkel erscheinen lassen und daher selbst als Dokumente eines Zeitalters anzusehen sind. Drittens erscheinen vor allem problem- und aufgabenorientierte Arbeitsweisen sinnvoll und fördern Medienkompetenz besser als abstrakte Analysefragen. Viertens sollten Lernende auf medienspezifische Ausdrucksweisen mit problemorientierten Aufgabenstellungen aufmerksam gemacht werden und so sollte auch in universitären fremdsprachigen Lehrveranstaltungen die Medienkompetenz statt Medientheorie betont werden.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass diese deutschsprachige Lehrveranstaltung über und mit deutschsprachigen Geschichtscomics freilich kein alleinstehendes Experiment darstellt, wenn man bedenkt, dass im deutschsprachigen Sprachraum zahlreiche comicrelevante Seminare und Vorlesungen angeboten werden und die hier erwähnten Graphic Novels mittlerweile auch an vielen Schulen eingesetzt werden. Das Besondere an diesem Versuch war vielmehr, dass der Kurs im Kontext der ungarischen Auslandsgermanistik durchgeführt wurde. Die Schlussfolgerungen sollen in diesem Sinne Anregungen für künftige

Veranstaltungen geben, die unter ähnlichen Bedingungen mit Nicht-Muttersprachlern stattfinden und ähnliche Lernziele verfolgen.

Als Ausblick kann man schließlich Folgendes formulieren: Deutschsprachige Graphic Novels und Comics könnte man nicht nur dadurch in die auslandsgermanistische Forschung und Lehre einbeziehen, dass man aus kulturwissenschaftlichen oder fremdsprachendidaktischen Perspektiven diese Bildgeschichten befragt. Weitere Möglichkeiten für eine comicwissenschaftliche Erweiterung und zugleich für eine interdisziplinäre Öffnung der Auslandsgermanistik stellen einerseits kunsthistorische Fragestellungen dar: Wenn man den Comic nicht als populärkulturelles Medium ansieht, sondern als Variation des Prinzips Bildgeschichte<sup>5</sup>, so öffnen sich Perspektiven für vergleichende Analysen mit anderen visuellen Erzählformen. Andererseits könnte man auch die Wechselwirkungen zwischen Comic und Literatur zum Anlass nehmen, die literaturwissenschaftlichen Deutungskonzepte zu revidieren und zu erweitern. Diesbezüglich bieten sich vor allem Adaption und Kombination als Leitbegriffe an.<sup>6</sup> Comicübersetzungen könnten außerdem auch eine fruchtbare Verbindung von literatur- und sprachwissenschaftlichen Fragestellungen innerhalb der Auslandsgermanistik ermöglichen, wobei wiederum die Produktions- und Rezeptionskontexte auch berücksichtigt und medien- und kulturwissenschaftliche Aspekte auch untersucht werden sollten.<sup>7</sup> Zum Schluss sei festgehalten: Wenn die (ungarische) Auslandsgermanistik die Sprache und Kultur der deutschsprachigen Länder erschließen und vermitteln soll, dann darf man Comics und Graphic Novels unabhängig von ihren thematischen Schwerpunkten oder narrativen Gestaltungsweisen nicht außer Acht lassen, weil diese Erzählwerke über gesellschaftliche, kulturelle und auch sprachliche Entwicklungen informieren und eine produktive Erweiterung von traditionellen, literatur- und sprachwissenschaftlich orientierten Fragestellungen ermöglichen.

---

<sup>5</sup> Vgl. Grünewald, Dietrich. Die Kraft der narrativen Bilder. Susanne Hochreiter/ Ursula Klungenböck (Hg.). Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld. transcript, 2014. 17-51.

<sup>6</sup> Vgl. Schmitz-Emans, Monika. Comic und Literatur – Literatur und Comic. Zur Einführung. Dies. (Hg.). Comic und Literatur: Konstellationen. Berlin-Boston. De Gruyter. 1-13.

<sup>7</sup> Vgl. Kaindl, Klaus. Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog : am Beispiel der Comicübersetzung. Tübingen. Stauffenburg-Verl. 2004.



Registry number: DEENK/264/2018.PL  
Subject: PhD Publikációs Lista

Candidate: Sándor Trippó  
Neptun ID: VIK61J  
Doctoral School: Doctoral School of Literature  
MTMT ID: 10036756

### List of publications related to the dissertation

#### Foreign language international book chapters (3)

1. **Trippó, S.:** Die DDR-Vergangenheit in Comics und Graphic Novels.  
In: Geschichte im Comic. Befunde - Theorien - Erzählweisen / Hg. Bernd, Dolle-Weinkauff, Ch. A. Bachmann, Berlin, 239-251, 2017. ISBN: 9783941030985
2. **Trippó, S.:** Der Bedeutungswandel des Stasi-Begriffes vom Erinnerungsmoment zum journalistischen Schlagwort.  
In: Erinnerungskultur : Poetische, kulturelle und politische Erinnerungsphänomene in der deutschen Literatur. Hrsg.: Rainer Hillenbrand, Praesens, Wien, 237-251, 2015, (Pécser Studien zur Germanistik ; 7.) ISBN: 9783706908160
3. **Trippó, S.:** Die Wende im ostmitteleuropäischen Raum als kulturelles Trauma? Kritische Bemerkungen zu Piotr Sztompkas Thesen.  
In: Wendepunkte in der Kultur und Geschichte Mitteleuropas. Hrsg.: Ernest W.B. Hess-Lüttich, Anita Czeglédy, Edit Kovács, Petra Szatmári, Emese Zakariás, Peter Lang, Frankfurt, 135-145, 2015, (Cross cultural communication, ISSN 0945-9588 ; 28.) ISBN: 9783631671214

#### Foreign language scientific articles in Hungarian journals (2)

4. **Trippó, S.:** Erinnern und Erzählen in der Graphic Novel 17. Juni. Die Geschichte von Armin & Eva (2013).  
*Werkstatt. 11*, 307-323, 2016. ISSN: 1585-3667.
5. **Trippó, S.:** Zeitgeschichte in Comics: Inszenierung historischer Authentizität in der Graphic Novel "Grenzfall" (2011).  
*Jahrb. ung. Ger.* 2014, 99-114, 2015. ISSN: 1217-0216.





### List of other publications

#### Foreign language Hungarian books (2)

6. Szerk. Majoros, K., Tóth, M., **Trippó, S.**: Neue Dimensionen der ungarischen Nachwuchsgermanistik. Werkstatt: Sondernummer. Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar Germanisztikai Intézet, Debrecen, 2016.
7. Szerk. Majoros, K., Tóth, M., **Trippó, S.**: Neue Methoden der Datenverarbeitung in der Germanistik [Debrecen, 2014.05.30-2014.05.31.: Argumentum Sondernummer]. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 170 p., 2016.

#### Hungarian book chapters (1)

8. **Trippó, S.**, Horváth, A.: Interkulturalitás- országismeret- tankönyvi valóság: a kulturális idegenség kérdése a mai nyelvpedagógiában.  
In: Tanulmányok a Debreceni Egyetem levelező és részismereti nyelvtanári képzésének megújításához / Csépes Ildikó, Horváth Andrea, Nagy Andrea, Trippó Sándor, Debreceni Egyetem, Debrecen, 73-96, 2015, (Szaktárnet-könyvek ; 9.) ISBN: 9789634738534

#### Foreign language Hungarian book chapters (1)

9. **Trippó, S.**: Eine Pathologie der Bespitzelung: Strukturelle Ähnlichkeiten in den Erzählungen der Stasi-Vergangenheit im deutsch-ungarischen Vergleich.  
In: Studien ungarischer NachwuchsgermanistInnen. Hrsg.: von Ágnes Fekete, Miklós Fenyvesi, András Komáromy, ELTE BTK Germanisztikai Int., Budapest, 125-132, 2012, (Budapester Beiträge zur Germanistik, ISSN 0138-905X ; 59.) ISBN: 9789632842462

#### Foreign language international book chapters (1)

10. **Trippó, S.**: Repräsentationen der ostmitteleuropäischen Wende und der deutschen Wiedervereinigung in ungarischen Schulbüchern.  
In: Aktuelle Tendenzen in der Gegenwartsgermanistik. Hrsg.: Kispál Tamás- Szabó Judit, Peter Lang, Frankfurt Am Main, 161-174, 2015, (Szegediner Schriften zur germanistischen Linguistik, ISSN 2192-6859 ; 5.) ISBN: 9783631659410

#### Hungarian scientific articles in Hungarian journals (2)

11. **Trippó, S.**: Jelentős művek: a besúgás traumatikus tapasztalatának elbeszélése.  
*Szkhallón*. 1, 108-114, 2011. ISSN: 1785-0479.
12. **Trippó, S.**: A múzeum mint a tapasztalás tere- Gondolatok a müncheni Zsidó Múzeum állandó kiállításáról.  
*Magy. Zsidó Szle. Új folyam* 6.-7., 299-309, 2010. ISSN: 1786-3716.





Foreign language scientific articles in Hungarian journals (2)

13. **Trippó, S.:** Von FDJ-Gruppenachmittagen und Trabanten: ungarische Schulbuchrepräsentationen der DDR aus der Vorwendezeit.  
*Werkstatt*, 8, 11-28, 2013. ISSN: 1585-3667.
14. **Trippó, S.:** Kompletzt verwandt: zum Gedächtnis der ehemaligen sozialistischen Geheimdienste in Werken von Esterházy und Donnersmarck.  
*Werkstatt*, 5, 63-75, 2010. ISSN: 1585-3667.

Other journal articles (12)

15. **Trippó, S.:** Feld-Knapp, Ilona (Hrsg.): Grammatik. Budapest: Eötvös-József-Collegium, 2016.  
(CM-Beiträge zur Lehrerforschung 3).  
*Info DaF*, 45 (2-3), 246-250, 2018. ISSN: 0724-9616.
16. **Trippó, S.:** Aust, Robin-M.: "Es ist ja auch eine Methode, alles zur Karikatur zu machen.": Nicolas Mahlers Literatur-Comics Alte Meister und Alice in Sussex nach Thomas Bernhard und H.C. Artmann.  
*Germanistik*, 58 (1-2), 420-421, 2017. ISSN: 1865-9187.
17. **Trippó, S.:** Comics als kritische Reflexion über Mainstream-Journalismus.  
*Closure*, 3, 175-177, 2016. ISSN: 2363-7765.
18. **Trippó, S.:** Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hrsg. von Julia Abel und Christian Klein.  
*Germanistik*, 57, 546-547, 2016. ISSN: 1865-9187.
19. **Trippó, S.:** Pabis Eszter: Svájc mint elbeszélés. A nemzeti és a narratív identitás kérdései Max Frisch műveiben.  
*Debr. Szle.* 23 (1), 105-108, 2015. ISSN: 1218-022X.
20. **Trippó, S.:** A grammatikai beszédmód nyomában, svájci kontextusban.  
*Filol. Közöny.* 60 (1), 140-146, 2014. ISSN: 0015-1785.
21. **Trippó, S.:** Rezension: Susanne Hochreiter & Ursula Kligenböck: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: transcript, 2014, 286 Seiten.  
*Werkstatt*, 9, 74-77, 2014. ISSN: 1585-3667.
22. **Trippó, S.:** Hodgins, Nick und Pearce, Caroline (Hrsg.): The GDR Remembered-Representations of the East German State since 1989.  
*Jahrb. ung. Ger.* 2012, 249-252, 2013. ISSN: 1217-0216.
23. **Trippó, S.:** Egy kettévágott történelmi narratíva egybevágó elemei.  
*Klió*, 20 (3), 3-9, 2011. ISSN: 1216-2965.
24. Ford. **Trippó, S.:** Egyház 2011: az újrakezdés lehetősége.  
*Szuverén* 3, [3], 2011.
25. **Trippó, S.:** Traumakutatás és transzdiszciplinaritás.  
*Stud. litt.* 50 (3-4), 183-188, 2011. ISSN: 0562-2867.





26. Wulff, C., ford. **Trippó, S.**: A német egység.  
*Szuverén 10*, [6], 2010.

Informational/educational articles (2)

27. **Trippó, S.**: Hiúságok vására: egy új Facebook-alkalmazás apropóján.  
*Kulter.hu 07*, [2], 2011.
28. **Trippó, S.**: Kóser vagy nem kóser?: a müncheni Zsidó Múzeum.  
*Prae.hu. 3*, [2], 2011. ISSN: 1585-5112.

The Candidate's publication data submitted to the iDEa Tudóstér have been validated by DEENK on the basis of Web of Science, Scopus and Journal Citation Report (Impact Factor) databases.

22 June, 2018

