

Deutschsprachige Gegenwartsliteratur und Medien

Band 18

Herausgegeben von  
Carsten Gansel und Hermann Korte

Carolin Führer (Hg.)

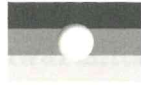
## **Die andere deutsche Erinnerung**

Tendenzen literarischen und kulturellen Lernens

Mit 49 Abbildungen

V&R unipress

BUNDESSTIFTUNG  
AUFARBEITUNG



Meinem Vater Henry Günther



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.

ISSN 2198-6304

ISBN 978-3-8471-0502-2

ISBN 978-3-8470-0502-5 (E-Book)

ISBN 978-3-7370-0502-9 (V&R eLibrary)



Weitere Ausgaben und Online-Angebote sind erhältlich unter: [www.v-r.de](http://www.v-r.de)

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur.

© 2016, V&R unipress GmbH, Robert-Bosch-Breite 6, 37079 Göttingen / [www.v-r.de](http://www.v-r.de)  
Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Printed in Germany.

Titelbild: © Nadia Budde

Druck und Bindung: CPI buchbuecher.de GmbH, Zum Alten Berg 24, 96158 Birkach

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

FA  
56A 8563

---

## Inhalt

Carolin Führer <i>Und keiner ist (mehr) dabei gewesen. Die andere deutsche Erinnerung – Tendenzen literarischer und kultureller Bildung</i> . . . . .	11
<b>I Kulturen der Erinnerung</b>	
Kaspar H. Spinner DDR-Erinnerung und Identität . . . . .	29
Ute Dettmar Kindsein – Erinnern – Erzählen. (Selbst-)Beschreibungen von Kindheiten in ›Wendezeiten‹ in erinnerungskultureller und generationeller Perspektive . . . . .	39
Juliane Köster Erinnerung und Spiel. Erinnerung an die DDR als Spiel . . . . .	59
Juliane Brauer (K) Eine Frage der Gefühle? Die Erinnerungen an die DDR aus emotionshistorischer Perspektive . . . . .	77
Camilla Badstübner-Kizik <i>Erinnerung – Musik – DDR. Ein Land und eine Zeit musikalisch erinnern und vermitteln?</i> . . . . .	97
<b>II Räume der Erinnerung</b>	
Barbara Schubert-Felmy Erinnerungsräume und Erkenntnisgewinn. Biografisch geprägte Erzählungen in Jakob Heins <i>Mein erstes T-Shirt</i> . . . . .	119

Monika Barwińska Deutsch-polnische postsozialistische Erinnerungen. Aufstieg und Niedergang in postsozialistischen Raumentwürfen in den Romanen <i>Sandberg</i> und <i>Der Turm</i> . . . . .	139
Rainette Lange Deutsch-tschechische postsozialistische Erinnerungen. Die »sozialistische Stadt« nach 1989/90 und das Erbe des Kommunismus in Texten von Julia Schoch und Petra Hůlová . . . . .	159
<b>III Akteure der Erinnerung</b>	
Jeanette Hoffmann / Diane Lang Erinnern im Unterricht. Gemeinsame Rezeption grafisch erzählender Geschichte(n) als Teil einer anderen Erinnerungskultur . . . . .	181
Sabine Mähne Erinnern in literaturinstitutionellen Kontexten. DDR-Erinnerungen im Berliner Zentrum für Kinder- und Jugendliteratur LesArt . . . . .	207
Carola S. Rudnick Erinnern in Gedenkstätten. Die Erinnerung an die Geschichte der SBZ und der DDR in nationalen Gedenkstätten . . . . .	223
Nadia Budde / Carolin Führer Erinnern in Autorenperspektive. Implizites Erinnern an die DDR in <i>Such dir was aus, aber beeil dich!</i> . . . . .	237
Clemens Bechtel / Carolin Führer Erinnern auf der Bühne. Perspektiven eines Regisseurs auf das Erinnern von DDR-Zeitzeugen im dokumentarischen Theater . . . . .	247
<b>IV Didaktische Impulse</b>	
Alexandra Ritter / Mario Zehe Über Grenzen schreiten. Bilderbücher über die DDR und didaktische Impulse zu Thomas Rosenlöchers <i>Das langgestreckte Wunder</i> . . . . .	263
Kirsten Kumschlies <i>Die Mauer ist gefallen</i> und <i>Fritzi war dabei!</i> Szenisches Interpretieren zu Kindereportage und Kindersachbuch über die DDR . . . . .	281

Maria Becker <i>Habe ich dir eigentlich schon erzählt...</i> Ein Jugendbuch über die Flucht aus der DDR durch den Ostblock von Sibylle Berg . . . . .	295
Carolin Führer Emotionen in DDR-Geschichtscomics und Graphic Novels. Didaktische Überlegungen zur Analyse von Zeichensprache und Gefühlen in Comics über die DDR . . . . .	311
Susanne B. Bach Schule in der DDR. Didaktische Impulse zur DDR- Erinnerungskultur in der Gegenwartsprosa nach 1989 . . . . .	327
Nadine J. Schmidt »Lyrik der DDR« nach dem Fall der Mauer? Die Entdeckung des verschwundenen Landes als Erinnerungslandschaft in der DDR-Lyrik der 1990er Jahre . . . . .	347
Susanne Drogi »Wir haben die Mauer weggebeamt!« Kindliche Deutungen des Mauerfalls zwischen Realismus und Absurdität im Film <i>Sputnik</i> . . . . .	369
Bettina Henzler / Sabine Moller Der Spielfilm <i>Barbara</i> als ästhetische Position zur DDR-Vergangenheit. Exemplarische Analysen und didaktische Impulse . . . . .	387
Autorenverzeichnis . . . . .	417

---

Carolin Führer

## **Emotionen in DDR-Geschichtscomics und Graphic Novels. Didaktische Überlegungen zur Analyse von Zeichensprache und Gefühlen in Comics über die DDR**

»Emotionen machen Geschichte und sie haben selbst eine Geschichte« – so konstatiert Juliane Brauer vom Max-Planck-Institut für Bildungsforschung in ihrem Beitrag im Kapitel »Kulturen der Erinnerung«. Das gelte insbesondere für Gefühle, die mit der Erinnerung an die DDR verknüpft seien.<sup>1</sup> Hinsichtlich literarischen und kulturellen Lernens werden Emotionen in erzählter Geschichte als großer Vorteil gegenüber einem »quellen- und methodenorientierten Geschichtsunterricht« betrachtet; das Einnehmen von Perspektiven bzw. die Empathiebildung für Figuren in der Vergangenheit gelinge in Letzterem kaum.<sup>2</sup> Gleichzeitig werden mit narrativen Geschichtserzählungen oft Forderungen nach kritischer Aufarbeitung von Emotionalisierungen verbunden; unterrichtspraktisch geschieht dies meist in Form einer Auseinandersetzung mit ‚historischen Fakten bzw. Hintergründen«. In diesem Beitrag soll didaktisch jedoch der umgekehrte Weg beschritten werden, d.h. nicht der vermeintliche historische ‚Fakt«, den es so letztlich gar nicht geben kann, soll ein Bewusstsein über die mit der historischen Narration hervorgerufenen Emotionen ermöglichen, sondern die Zeichen, mit denen diese Emotionen hervorgerufen werden, sollen Bestandteil dieses historischen Lernens werden. Damit kann auch an aktuelle Forschungsfragen der Literaturdidaktik angeschlossen werden, die emotionales Erleben im Umgang mit literarischen Texten derzeit wieder mehr in den Blick nehmen, um dieses als zentrales Element ästhetischer Erfahrung und kultureller Bildung in schulischen Lehr-Lern-Kontexten stärker zu fokussieren.<sup>3</sup>

---

1 Brauer beschreibt, dass die im kommunikativen Gedächtnis z.T. verankerte soziale (und damit auch emotionale) Wärme der DDR einer im kollektiven Gedächtnis verankerten (emotionalarmen) Diktaturgeschichte gegenübersteht.

2 Borries 2003.

3 Vgl. Brüggemann u. a. 2015. Der Fokus eines Projektes zur literarisch stimulierten Emotionalität liegt hierbei auf der Suche nach empirischen Hinweisen, inwiefern sich das emotionale Erleben von Literatur anhand individueller und stimulusspezifischer Merkmale erklären und für das Ziel ästhetisch-kultureller Bildung genutzt werden kann. So sollen Anhaltspunkte dafür gewonnen werden, ob und wie die affektive und kognitive Auseinandersetzung mit



Der Gedanke, dass ein Zeichen (das meint Sprache ebenso wie Bilder, aber auch Formeln, Gesten etc.) ein Gefühl oder eine Empfindung hervorrufen kann, ist besonders für die (Comic) Kunst von grundlegender Bedeutung.<sup>4</sup> Emotionen werden in dieser Kunst sowohl auf sprachlicher als auch auf graphischer Ebene transportiert.

Anhand von unterschiedlichen Comics über das Leben in der DDR soll daher gezeigt werden, wie Emotionen mit zeitgeschichtlichem Erzählen im Comic verbunden werden und wie die an sich unsichtbare Welt der Emotionen in Comic-Autobiografien und subjektiven Alltagsdarstellungen zwischen und in den Panels visualisiert wird. Dazu stelle ich zunächst ausgewählte Comics, die als Teil eines Erinnerungsdiskurses zur DDR exemplarisch stehen können, kurz vor, gehe dann auf den besonderen Zusammenhang von Emotionen und der Zeichensprache des Comics ein, um daraus Impulse für die Analyse von Emotionen in grafischen DDR-Erinnerungserzählungen zu entwickeln.

## I Die DDR in Comics und Graphic Novels erinnern

Inzwischen gibt es eine ganze Reihe von Comics und Graphic-Novels, die an den SED-Staat oder die friedliche Revolution erinnern (vgl. Primärliteratur). Sie erzählen von den Menschen, Gegenständen, Sinneswahrnehmungen und Ereignissen, die zu den kollektiven und individuellen Erinnerungen verschiedener Generationen in der ehemaligen DDR gehören. Interessant sind dabei v. a. Comics und Graphic Novels von Autoren, die der sogenannten »Dritten Generation Ost«<sup>5</sup> angehören: Das sind all diejenigen, die ihre Kindheit zum Teil in der DDR und teilweise im wiedervereinigten Deutschland verbracht haben. Gemeinsames charakteristisches Merkmal dieser Generation ist das Aufwachsen in zwei gegensätzlichen sozialen, wirtschaftlichen und politischen Systemen sowie die Umbruchserfahrung von 1989. Eine kollektive Identität dieser Generation lässt sich – im Vergleich zur ersten und zweiten Generation Ost – aus meiner Sicht schwer ausmachen.<sup>6</sup> In allen Erzählungen treten jedoch Aspekte der Differenz

Emotionen im Umgang mit Literatur in kompetenzorientierten Unterrichtskonzepten zum literarischen Textverstehen eingebunden werden.

4 In der klassischen Definition des Comics von Will Eisner und Scott McCloud ist der Comic sequentielle Kunst, die qua Sequenz zeitliche Abläufe darstellt. Packard 2006, der eine grundlegende (Neu-) Untersuchung des Comics vorgelegt hat, unterscheidet zwischen einer primären Hybridisierung (die Zusammenfassung verschiedener einzelner ‚Bilder‘ oder Panels zu einer Panelfolge mit einem Anfang und einem Ende) und einer sekundären Hybridisierung (d. h. einer Zusammenfassung von Bild und Schrift zu einer Proposition).

5 Hacker, Staemmler u. a. 2012.

6 Ausführlicheres dazu auch im Beitrag von Köster in diesem Band im Kapitel »Kulturen der Erinnerung.«

zwischen kulturellem und kommunikativem Gedächtnis ebenso zu Tage wie das Erbe des erlebten Scheiterns einer Utopie (der ersten und zumindest z. T. auch noch zweiten Generation Ost).

Für die genauere Betrachtung von Emotionen und Zeitgeschichte im Comic gehe ich hier kurz auf *Grenzfall* von Susanne Buddenberg und Thomas Henseler sowie *Herbst der Entscheidung* von PM Hoffmann und Bernd Lindner ein; Simon Schwartz' Comic *drüben!* und *Kinderland* von Mawil möchte ich in diesem Beitrag dann tiefergehend analysieren. Es handelt sich bei den genannten Werken um sehr unterschiedliche zeichnerische und sprachliche Inszenierungen des Erinnerns an die DDR.

Die Graphic Novel *drüben!* wurde 2009 veröffentlicht und erzählt von der Ausreise der Familie Schwartz aus der DDR. Simon Schwartz beschreibt den Weg der Entscheidungsfindung seiner Eltern zu diesem lebensverändernden Entschluss und die zuvor erlebten Repressalien und systematischen Schikanen, denen sich die Familie immer wieder ausgesetzt sah. Die Erzählung setzt im Jahre 1987 ein – drei Jahre nach der Einreise der Familie nach Westberlin. Die Großeltern des kleinen Simons leben weiterhin in der DDR und die regimetreuen Eltern von Simons Vater brechen, enttäuscht von der Entscheidung ihres Sohnes, den Kontakt zu den »Dissidenten« ab. Mit dem Fall der Mauer rückt die Familie wieder enger zusammen, doch es bleibt offen, wie tief die Spuren sind, die die deutsch-deutsche Familienteilung bei ihren Mitgliedern hinterlassen haben. Denn auch wenn Zeitgeschichte und Familiengeschichte bei Schwartz nicht passgenau ineinander spielen<sup>7</sup> – sind die politischen Verwerfungen dieses Teils der deutschen Zeitgeschichte mit den Entwicklungen der Figuren aufs Engste verbunden. Simons Vater ist ein Einzelgänger, der, wie seine Eltern, Mitglied der SED ist und an die Ziele des real-sozialistischen Staates glaubt. Die Familie von Simons Mutter hingegen unterhält viele Westkontakte zu anderen Familienmitgliedern, zweifelt aber trotzdem nicht »am Sieg des Sozialismus«. Bereits in einer der ersten von zahlreichen Analepsen treffen mit dem Kennenlernen der Eltern also nicht nur Figuren bzw. Familien, sondern auch historische Haltungen zum DDR-Staat aufeinander.

Schwartz' Graphic Novel dient als (auto)biographische Erzählung mit ihrer besonderen Erzählstrategie dabei weniger einer individuellen Selbstvergewisserung als vielmehr der Verständigung zwischen (Familien-) Generationen, Lebensentwürfen und unterschiedlichen Erinnerungsparadigmen zur Zeitgeschichte. Mit der Graphic Novel *drüben!* kann daher auf inhaltlicher Ebene v. a. bewusst gemacht werden, welche Träume und Hoffnungen die Bewohner des

7 Seine Figuren lassen historische Ereignisse nicht miterlebbar werden wie dies in konventionellen zeitgeschichtlichen Erzählungen wie *Fritzi war dabei* – Beitrag dazu von Kumschlies in diesem Band – durchaus üblich ist.



SED-Staates mit ihrem Land verbanden und welchen Preis sie dafür unter Umständen zu zahlen bereit sein mussten.<sup>8</sup> Schwartz' Erzählung beruht nicht nur auf den Erinnerungen seiner eigenen Kindheit, sondern bebildert auch die Erinnerungen seiner Eltern und Großeltern. Deshalb sollte im Unterricht zumindest kurz auch auf das problematische Verhältnis von Erinnerungen und Autobiografien sowie von Autobiografie und Autofiktion eingegangen werden.

In Mawils *Kinderland* wird auf knapp 300 Seiten das Ende einer Kindheit in der DDR kurz vor dem Mauerfall verhandelt. Mit leichtem Strich zeichnet Marcus Witzel ein dichtes Panorama dieser Epoche und beschreibt die Freundschaft zwischen zwei Außenseitern: Da ist auf der einen Seite Mirco, die Heulsuse, die zwischen Jungen Pionieren, Tischtennis, Musikunterricht und Kirche behütet aufwächst. Auf der anderen Seite steht Torsten, der weder Pionier noch Christ ist, dessen Vater allein in den Westen »abgehauen« ist und der mit seinen Stiefeln, den rasierten Schläfen, seinem Jähzorn und der kriminellen Energie weder in den Osten noch in den Westen will und sich einfach nur verlassen fühlt. Das Besondere an diesem Comic, der 2014 zum besten deutschen Comic des Jahres gewählt wurde, ist die detailgenaue Darstellung der alltäglichen Lebenswelt in der DDR durch den kindlichen Erzähler Mirco. Hier die Russischlehrerin, die lauthals sozialistische Parolen verkündet, während sie zu Hause heimlich Westfernsehen schaut. Dort Torsten aus der Parallelklasse, den Mirco als Zeichen des Vertrauens in seine katholische Kirchengemeinde mitnimmt. Schließlich die Eltern, die sich flüsternd über Fluchtversuche von Freunden unterhalten und Mirko am Abend der Maueröffnung in den Westen zerren, obwohl er viel lieber beim Tischtennisturnier mitmachen würde.

Es gibt in *Kinderland* im Gegensatz zu *drüben!* keinen geschlossenen Handlungsbogen, vielmehr sind die Dialoge, die besondere Ästhetik der Zeichnungen sowie das hohe Tempo die bestimmenden Spannungselemente. Die Episoden selbst spiegeln nur wider, wie Kindheit sein kann: In einem Moment ist die neue Busroute wichtig, im anderen wird Fußball gespielt oder es gibt eine Pionierversammlung oder man fährt ins Sommerzeltlager usw. In der Kindheit müssen immer wieder Dramen und Herausforderungen gemeistert werden, die letztlich zeitlos sind, durch Witzels Sinn für Details wird in *Kinderland* jedoch implizit und durchgehend an eine bestimmte Zeit und Region – nämlich den Untergang der DDR und den Fall der Berliner Mauer – erinnert, etwa wenn Mirco und Torsten über viele Seiten Tauschgeschäfte organisieren, um an eine neue Tischtenniskelle zu kommen, das Wort »Mangelwirtschaft« aber niemals fällt. Oder wenn Mirco nach der hundertsten ritualisierten

8 Damit kann an die Forderung Spinners in diesem Band angeschlossen werden, Utopie und Utopieverlust als Aspekt einer literarischen Erinnerungskultur zur DDR in den Vordergrund zu rücken.

Alarmübung fragt, was eigentlich los wäre, wenn die Imperialisten nun genau an einem Mittwoch um 13 Uhr angreifen. Implizit ist dieses Erinnern auch, weil es um die historischen Großdeutungen – die Schwartz zur Erzählung seiner Vergangenheit noch benötigt<sup>9</sup> – nur ganz am Rande geht. So steht im Zentrum des Comics ein Tischtennisturnier, mit einer episch langen »Angabe des Todes«, in die Mawil Impressionen von ganz anderen Orten und Protagonisten, wie brütenden Vögeln oder dem zeitungslisenden Sportlehrer auf der Toilette schneidet, um danach eine 30-seitige Tischtennisschlacht aus unterschiedlichen Perspektiven, von Supernahaufnahme über frontal bis zur von oben gezeichneten Vogelperspektive, zu entwickeln.

Es handelt sich bei *drüben!* und *Kinderland* nach Muniers und Mounajeds Definitionen um »Comic-Autobiographien«,<sup>10</sup> die Elemente des »Geschichtsroman-Comics« aufgreifen.<sup>11</sup> Der besondere Reiz dieses Subgenres liegt darin, dass die autobiografischen Elemente für die Lernenden als »vivid visual and historical touchstones«<sup>12</sup> fungieren, in der »die Namenlosen der Geschichte [...] individualisiert werden.«<sup>13</sup> So wird in *drüben!* die deutsch-deutsche Teilung beispielhaft anhand der Geschichte einer Familie aufgezeigt. Die Lektüre dieser Art von Geschichtscomics kann die Arbeit mit dem Schulbuch im Geschichtsunterricht nicht ersetzen,<sup>14</sup> da nicht die historische Großdeutungen, sondern die Formgestalt der Erzählung im Vordergrund steht.

Comics und Graphic Novels wie *Grenzfall* und *Herbst der Entscheidung* lösen diesen (an Schulbücher gestellten) Anspruch der Aufarbeitung und Aufklärung zur DDR-Geschichte schon eher ein. Denn die Umsetzung dieser Comics ist sowohl auf der Plot- als auch auf der Bildebene mit einem stark faktualen Erinnern gekoppelt. Hier wurde auf Authentizität der recherchierten Bilddetails ebenso Wert gelegt wie auf die Einbettung in eine historische Meistererzählung, daher leitet sich die schulische Legitimation der Lektüre dieser Werke eher für historisches als für literarisches und ästhetisches Lernen ab. Je nachdem, welche Rolle fiktive Elemente überhaupt noch spielen – in *Herbst der Entscheidung* noch stärker als in *Grenzfall*<sup>15</sup> – handelt es sich hierbei eben v. a. auch um »historisch

9 In Schwartz' Graphic Novel werden immer wieder Panels mit »historischen Hintergründen«, wie der Ausreise Biermanns oder der Unterzeichnung des KSZE-Vertrages eingefügt (Vgl. Schwartz 2009, S. 62: 3,4).

10 Munier 2000, S. 104.

11 Mounajed 2010, S. 130.

12 Bridges 2009, S. 135.

13 Pandel 1999, S. 354.

14 Vgl. Pandel 1999, S. 353.

15 Im *Herbst der Entscheidung* wurde im Gegensatz zu *Grenzfall* ein fiktiver Protagonist, der 17-jährige Abiturient Daniel, im realhistorischen Setting eingefügt. Daniel ist Sohn staatstreuer Eltern, soll sich – um studieren zu können – zu drei Jahren Armeedienst verpflichten. Er überwirft sich mit seinem Vater, haut von zu Hause ab, taucht in die Bürgerbewegungsszene



lehrreiche Produkte von Geschichtskultur.«<sup>16</sup> Dieser Anspruch zeigt sich auch in der Finanzierung dieser Werke, *Herbst der Entscheidung* ist für die Landeszentrale für politische Bildung in Sachsen entstanden, *Grenzfall* wurde aus Mitteln der Stiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur finanziert. Zu letzterem finden sich auf den Internetseiten des avant-Verlages daher auch bereits didaktische Materialien, die die Auseinandersetzung mit der Geschichte der Jugendopposition der Ostberliner Umweltbibliothek ermöglichen. Für kulturelles und literarisches Lernen scheinen diese Comics weniger ergiebig zu sein, da der Schwerpunkt des Erinnerns an die DDR hier in der Auseinandersetzung mit den historischen »Fakten« liegt.

## II Narration, Sprache und Emotionen im Comic

Die überwältigende Mehrheit aller Explikationen und Definitionen des Terms Comic bezeichnet den typischen Comic als einen narrativen, meist sogar genauer als einen fiktionalen Text. In der Zusammenfassung verschiedener einzelner »Bilder« oder Panels zu einer Panelfolge mit einem Anfang und einem Ende finden wir dafür zunächst keine Grundlage, da die Darstellung zeitlicher Abläufe gerade nicht das wesentliche Charakteristikum dieser Panelfolgen ist.<sup>17</sup>

Wenn es eine narrative Tendenz im Comic gibt, ist sie dem Verhältnis von Cartoon zum umgebenden chronotopischen Raum geschuldet. Indem der Cartoon eine körperlich repräsentierte und durch die Investitionen des imaginären Spiegels als handlungsfähig und handelnd ausgezeichnete Figur nicht nur im Text bezeichnet, sondern zum maßgeblichen Ordnungsprinzip jeder Panelsequenz macht, führt er einen Aktanten ein und damit ein Element, das fast nur durch einen narrativen Co-Text erfolgreich eingebunden werden kann. Was tut die durch den Cartoon repräsentierte Figur, was will sie, was plant sie: Auf alle diese Fragen gibt der Cartoon durch seine indexikalische Funktion bereits eine erste, wenn auch vielleicht vorläufige Antwort, und der Chronotop limitiert sowohl die Interpretation dieser Signale als auch den Spielraum für weitere Emergenzen.<sup>18</sup>

Den Blick auf die »Aktanten« bzw. Figuren und deren Emotionen zu richten erscheint daher sowohl aus erinnerungskultureller als auch aus narratologischer Perspektive sinnvoll, da der Aktant zur Narration anregt und diese durch den »Co-Text« im Zusammenspiel mit dem Aktanten entsteht.

ein, verliebt sich in eine der Akteurinnen und gerät immer tiefer in den Sog der Ereignisse der Friedlichen Revolution.

16 Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht, Frankfurt/Main 2009.

17 Packard 2006, S. 97.

18 Ebda., S. 298.

Die Emotionen werden dabei ebenso in der sprachlichen wie auch der bildlichen Darstellung der Figuren und den dazugehörigen graphischen Details sichtbar. In der graphischen Gestaltung können Emotionen durch die Art der Zeichnung, Strichstärken, Farbgebung und die Verwendung von Symbolen markiert werden. Dabei können diese graphischen Mittel intensive Gefühle darstellen *und* den Comic-Leserinnen und Leser emotional involvieren. Die Kodierung von Emotionen auf sprachlicher Ebene geschieht durch Lautmalerei, Ausrufe, Silbendehnungen, -dopplungen oder -auslassungen. Direkte Aussagen wie »Ich liebe dich« oder »Ich bin wütend auf dich« kommen in Comics wie generell in literarischen Texten kaum vor. Einzeln betrachtet fehlt dem Graphischen jedoch naturgemäß die Exaktheit der Sprache, der Sprache wiederum fehlt die unmittelbare Dynamik von Bildern.<sup>19</sup> In einer komplexeren Betrachtung der Darstellung und Hervorrufung von Emotionen im Comic muss es daher um die Analyse von Bewusstseins- und Seelenvorgängen als Zeichenprozesse gehen, in deren semiotischer Begriffsbildung wiederum Annahmen über die besondere Weise der menschlichen Psyche, mit Zeichen umzugehen, formuliert werden.<sup>20</sup> Weil die Emotionen kaum direkt sprachlich und graphisch umgesetzt werden, hat dieses Medium besonderes Potential im Kontext erinnerungskulturellen Lernens, da im Rezeptionsprozess dieses Angebot versprachlicht oder zumindest imaginativ individuell ausgefüllt werden muss. Es ergibt sich dadurch ein nicht eindeutig definierbarer Deutungsraum, wie sich in bestimmten (historischen) Situationen etwas (an-)gefühlt hat oder welche Gefühlslagen mit dem Erinnern an konkrete Begebenheiten verbunden sind. Erst durch die Text-Bild-Verbindung und im Zusammenhang mit der Bildabfolge können Emotionsspektren im Comic deutlich gemacht werden. So werden für den Leserinnen und Leser emotionale Entdeckungen möglich, die sprachliche oder graphische Ausdrucksmittel allein nicht darstellen/erzeugen könnten. Indem man eine Kategorisierung in (Emotions)-Spektren vornimmt, lassen sich die verschiedenen Arten von Emotionen besser einordnen und unterscheiden. In der Kommunikation über konkrete graphische und sprachliche Mittel ist es dann möglich, die Emotionen, die hervorgerufen werden oder dargestellt sind, weiter zu konkretisieren.

19 Fries 2008.

20 Vgl. Packard 2006, S. 17.



### III Emotionen in der Symbolsprache ausgewählter zeithistorischer Comics zur DDR

Im Folgenden soll der Blick auf die in der Comicsprache abgebildeten (nicht die erzeugten) Emotionen in den bereits vorgestellten Graphic Novels *drüben!* und *Kinderland* gelenkt werden. In exemplarischen Analysen zur Symbolsprache der Comics soll das Potential emotionslinguistischer und psychosemiotischer Aspekte für erinnerungskulturelles Lernen ersichtlich werden.

Die Konzentration auf Symbole ergibt sich aus der Bedeutung des Symbolverstehens für literarische Rezeptionsprozesse. Symbolverstehen beschreibt das Erfassen der möglichen Bildlichkeit, die Überprüfung von Deutungshypothesen, die Bezugnahme auf historische Kontexte, die Reflexion des Interpretationsspielraums sowie Kenntnis und Gebrauch der Fachbegriffe.<sup>21</sup> Darüber hinaus spielt Symbolverstehen für das Verständnis von Comics eine wichtige Rolle, denn in diesem Medium hat sich ein großes Repertoire an leicht verständlichen Symbolen entwickelt, deren Vokabular unbegrenzt ausbaufähig ist.

In den gewählten Beispielen soll es darum gehen, Symbolverstehen im Kontext von Emotionsausdrücken zu fördern, indem deren Bedeutungszusammenhänge im Text fokussiert werden.

#### III.1 Soundwörter in *drüben!*

Bei *drüben!* handelt es sich um einen bildlastigen Comic, der trotz einer komplexen Erzählstruktur mit zahlreichen Analepsen über weite Strecken nur durch die eindrucksvolle Bildsprache verständlich ist. Die Text-Bild-Verbindungen sind oftmals korrelativ und sollten daher mit der gleichen Aufmerksamkeit gelesen und gesehen werden. So wird beispielsweise die Schwangerschaft der Mutter nur auf der bildlichen Ebene angedeutet, ohne einmal in einem Kommentar oder einer Sprechblase konkret artikuliert zu werden. Andererseits dienen die Sprechblasen und Erzählkästen oft dazu, wichtige persönliche Charakteristika der Figuren einzuführen, die auf der bildlichen Ebene nicht erfasst werden. Für den Unterricht ergibt sich dadurch, dass die Bilddeutungen (und Emotionen) in einem Unterrichtsgespräch oder, wie im Beitrag von Hoffman und Lang, durch Vorlesegespräche in der Peer Group, gemeinsam zusammengetragen und gegenseitig ergänzt werden können.

Besonderes Augenmerk sollte auf textlose Panels und Soundwörter gelegt werden, die den Leserinnen und Lesern sinnliches Erleben im Lesen und ein das

21 Kammler/Noak 2011.

Nachempfinden der Gefühlswelt der Figuren erlauben. Dafür können auch die Einstellungsgrößen und Perspektiven einzelner Panels hinzugezogen werden, die Gefühle wie Macht oder Unterlegenheit versinnbildlichen.



Abb. 1: Soundwörter (Schwartz 2009, S. 88:4 und 97:1).

Besondere Symbole sind die Soundwörter in *drüben!*, die nur in wenigen Panels verwendet werden. Das erste Panel in Abbildung 1 stellt den ersten, direkten Kontakt mit der Volkspolizei dar, die Simons Vater zu Hause aufsucht, um ihn auf dem Revier zu verhören. Während Simons Vater sich als Hausmann um seinen kleinen Sohn und den Haushalt kümmert, wird die alltägliche Situation durch das Erscheinen der Polizei gestört. Auffällig ist hier die interne Fokalisierung, die den Moment aus der Sicht von Simons Vater wiedergibt. Erschrocken durch das laute Klopfen der Polizei fällt sein Blick auf die Haustür. Die gedrehte, subjektive Perspektive (Schrägsicht oder gekippte Kameraperspektive) der Tür, die fast aus dem Rahmen zu fallen scheint, weist auf die Angst und Verunsicherung des Vaters hin, der noch nicht erahnen kann, warum die Polizei ihn aufsucht. Doch das Erscheinen der Polizei reicht bereits aus, um den Vater in Unruhe und Panik zu versetzen. Dass es sich um keinen freudigen Besuch handelt, wird neben den Soundwörtern, die das laute Poltern an der Tür beschreiben, auch durch die Sprechblase ausgedrückt, die wie ein Zornesblitz in der Haustür einschlägt und den ruhigen Alltag abrupt beendet. Die Familie



versucht sich nach diesem Erlebnis »so unauffällig wie möglich zu verhalten«<sup>22</sup> und wird doch immer wieder von Polizei und Stasi schikaniert.

Auch im zweiten Panel in Abbildung 1 wird das energische Klopfen an der Haustür der Familie mit den Soundwörtern »Bumm Bumm Bumm« und Aktionslinien, die die Handbewegung darstellen, unterstrichen. Wieder stehen Beamte des »Sicherheitsapparates« vor der Tür und werden abschließend die Familie dazu auffordern, umgehend das Land in Richtung München zu verlassen, da ihr Ausreiseantrag genehmigt wurde. Der Blocktext »Doch eines Tages«<sup>23</sup> erzeugt bereits viel Spannung und deutet auf eine große Veränderung hin. Diese Stimmung wird dadurch verstärkt, dass der Leserinnen und Leser zwar auf der Seite des »Besuchers« steht, aber (noch) nicht weiß, aus welchen Augen man die Tür der Familie Schwartz betrachtet. Zu sehen ist nur die Hand eines Mannes, der offensichtlich ein Jackett, einen Mantel oder eine Uniform trägt. Die Vermutung, dass es sich dabei um einen Volkspolizisten oder Staatsbediensteten handelt, wird zum einen durch die Soundwörter hergestellt, die bereits den ersten Besuch der Polizei ankündigten. Zum anderen wird wieder eine leicht gekippte Perspektive verwendet, die von Leserinnen und Lesern als Indikator für Gefahr oder die Instabilität einer Situation gedeutet werden kann.

Nur in wenigen Panels werden die comic-typischen Onomatopöien verwendet und brechen dadurch umso stärker mit dem nüchternen Erzählton des Geschichts-Comics. Die klimatische Steigerung des Klopfgeräuschs zwischen den beiden Panels unterstreicht das zunehmende Eindringen von Vertretern des DDR-Staates in den persönlichen Raum der Familie, die sich dadurch immer mehr in ihrer Freiheit eingeschränkt fühlt und als einzigen Ausweg die Ausreise in den Westen sieht. Dieses Gefühl manifestiert sich besonders, als die Familie ein letztes Mal vor der Ausreise bei den Behörden erscheinen muss, um ihre Ausreisedokumente in Empfang zu nehmen.

### III.2 Sprechblasen-Ikonografie in *Kinderland*

Das komplexeste und vielseitigste synästhetische Symbol im Comic ist die Sprechblase. Es existiert eine Vielzahl von Sprechblasenformen, um in diesem visuellen Medium Schall und Worte darzustellen.<sup>24</sup>

In *Kinderland* setzt der Zeichner Mawil mit einem gezackten Rand den Zorn der Pionierleiterin um (Abb. 2). Die gezackte Umrisslinie stellt heftige Emo-

22 Schwartz 2009, S. 92:1.

23 Schwartz 2009, S. 97:1.

24 Wiesing/ Balzer 2013 gehen ausführlich(er) auf die Bedeutung der Sprechblase für das Zeichensystem der Comics ein.



Abb. 2: Wutsprechblase (Mawil 2014, S. 89:6).

tionen und laute Stimmen, Zornausbrüche, Entsetzensschreie oder ähnliches dar während ein zitteriger Umriss eine leise, weinerliche Stimme und Unsicherheit, Angst oder Schüchternheit beschreibt. Runde Sprechblasen mit Blümchenumrandung können zeigen, dass der Sprecher mit säuselnder, schmeichelnder Stimme spricht. An der Sprechblase wachsende Eiszapfen versinnbildlichen eine grimmige, kalte Stimme und frostige Atmosphäre unter den Sprechern.

Auch der Text innerhalb der Sprechblase zeigt über die Größe und Dicke der Buchstaben, dass die Pionierleiterin die Schülerinnen und Schüler anschreit. Diese Situation entsteht in einem Moment, in dem die Pionierleiterin Stärke zeigen sollte, jedoch offensichtlich selbst tief verunsichert ist. Nachdem eine Schülerin mit ihren Eltern aus der DDR geflüchtet ist, versucht die Pionierleiterin die Schülerinnen und Schüler mit der »ideologischen Keule« von der Überlegenheit des Sozialismus zu überzeugen (Sie zeigt einen Film, in dem der Westen als dekadente Überfluggesellschaft dargestellt wird).<sup>25</sup> Sie prangert die geflohene Schülerin in der Klassengemeinschaft öffentlich an, sie und ihre Eltern seien den »billigen Verlockungen des Westens«<sup>26</sup> erlegen. Im Comic erscheinen dann Panels, in denen angedeutet wird, wie die Lehrerin bzw. Pionierleiterin diese Ausreise persönlich angreift,<sup>27</sup> sie jedoch dennoch zur Tagesordnung übergehen muss, um den Pioniergeburtstag zu organisieren. Die Ideen der Schülerinnen und Schüler zur Ausgestaltung des Pioniergeburtstages zeigen

25 Mawil 2014, S. 84.

26 Ebda, S. 86: 2.

27 Im Panel 2 und 4 (Mawil 2014, S. 87) hält die Lehrerin Frau Kranz die Hand vor die Augen um mögliche Tränen zu verdecken oder zu unterdrücken.



nun, dass Frau Kranz sich in einer emotional schwierigen Situation befindet, da sie den Vorschlag eines Tischtennisturnieres als nicht feierlich/würdig genug für den Anlass empfindet.<sup>28</sup> Die Schülerinnen und Schüler wiederum sind sich der emotionalen Reizbarkeit ihrer Lehrerin bewusst, auch hier setzt Mawil zur Gestaltung dieser Sensibilität die Sprechblasengestaltung als Stilmittel ein.

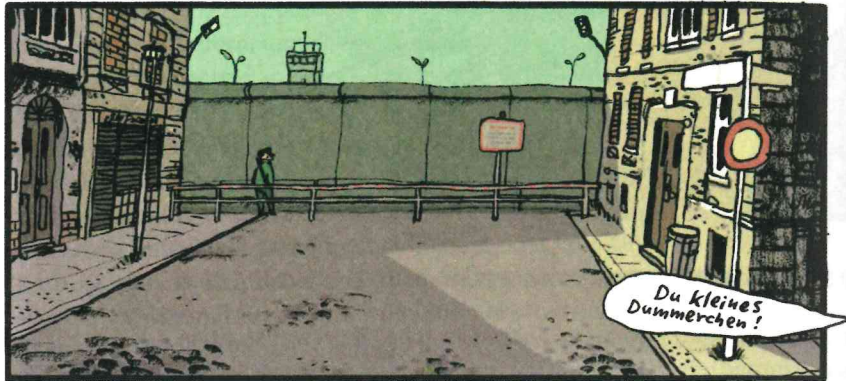


Abb. 3: Flüstersprechblase (Mawil 2014, S. 89:1).

Im Gegensatz zu den fettgeschriebenen Worten und der (giftgrün!) gefüllten sowie gezackten Sprechblase der Pionierleiterin/Lehrerin sind die Flüstersprechblasen durch gestrichelte Linien und eine kleine, dünne Schrift markiert. Dadurch kann der Flüsterton dargestellt werden, mit dem die Schülerinnen und Schüler versuchen, trotz der emotionalen Reizbarkeit der Lehrerin, ihre Ideen einzubringen. Dass nach dem emotionalen Ausbruch der Lehrerin: »Jetzt reicht's aber!« ihre Emotionen möglicherweise abebben, verdeutlicht Mawil ebenfalls im Typoskript der Sprechblase, so wird der Text wieder kleiner. Damit könnte aber auch ausgedrückt werden, dass die Pionierleiterin sich im Laufe ihrer Rede immer unsicherer wird. Um die (emotionale) Aufgeladenheit der Situation zu verdeutlichen, setzt Mawil zusätzlich Soundwörter ein, indem das »BONK« den durch das Aufstampfen mit dem Zeigestock erzeugten Ton verdeutlichen soll. Er spiegelt für den Rezipienten zusätzlich in einer Sprechblase mit mehreren Sprechern die emotionale Reaktion der Schülerinnen und Schüler auf den Ausbruch, indem er an den unteren Rand des Panels den Ausruf »Ooooh!« positioniert.

Das interessante an der literarästhetischen Gestaltung des Comics *Kinderland* ist, dass die in der kollektiven Erinnerungskultur manifesten Bestandteile zur DDR kaum auftreten und wenn, dann in emotionshistorischer Perspektive ungewöhnlichen Kontexten. So wird z.B. die Berliner Mauer mit einer Off-

<sup>28</sup> Mawil 2014, S. 88:4.



Abbildung 4: Off-Sprechblase (Mawil 2014, S.47: 5)

Sprechblase verbunden, die den Text »Du kleines Dummerchen!« enthält. Was wie eine historische Deutung zur Teilung einer Stadt durch eine Mauer gewertet werden könnte, ist im narrativen Kontext des Comics Symbol zur Markierung der (emotionalen) Beziehung zwischen dem Protagonisten Mirko und seiner Schwester. Denn die Off-Sprechblase muss entgegen der Leserichtung dem vorhergehenden Panel zugeordnet werden, in dem Mirko seine Schwester Mimi wieder einfängt. Mimi war, nachdem Mirko vom Spielplatz nach Hause gehen wollte, nicht mitgekommen und hatte sich verlaufen. Nun wäre sie fast am bewachten Mauerstreifen gelandet, für Mirko eine stark emotionale Situation, da er die Verantwortung für seine Schwester trägt und diese mit seinem Weggang vom Spielplatz ohne Mimi vernachlässigt hat. Durch die Off-Sprechblase wird der Deutungsraum über die Ebene des Figurenverhaltens hinaus erweitert, nicht Mimi ist das Dummerchen, weil sie sich nah an die innerdeutsche Grenze gewagt hat, sondern die politische Elite, die Besatzungsmächte oder gar das deutsche Volk sind die »Dummerchen«, weil sie die Dummheit der Teilung begangen haben oder zumindest mittragen. Die Off-Blase ermöglicht darüber hinaus eine Fokussierung auf den Bildinhalt: Wohnhäuser, zwischen die eine Betonmauer gezogen ist, ein Polizist hält Wache und im Hintergrund ist deutlich ein Wachturm erkennbar. Überdies erscheinen Raum und Zeit in einer Kontinuität<sup>29</sup> – Zeichen für die vermeintliche Unverrückbarkeit dieser historischen Situation.

<sup>29</sup> Fries 2008.



## IV Fazit

Mit den hier ausgewählten Comic-Autobiografien habe ich den Versuch unternommen, einen Weg aufzuzeigen, auf dem die Emotionalität und Emotionalisierung von bildlichen und narrativen Erinnerungen an die DDR nicht über (vermeintlich) »historische Fakten« aufgearbeitet wird. Einer Vereinnahmung durch grafische und narrative Suggestionen (»Die Macht der Bilder« etc.) kann entgegengewirkt werden, indem Schülerinnen und Schüler beispielsweise für die Semiotik von Comics und Graphic Novels sensibilisiert werden.

Besonders aufschlussreich scheint es hierbei, die Symbolsprache im Comic genauer zu untersuchen, da diese in unterschiedlichen medialen und kulturellen Zusammenhängen auftreten kann und mit einem Symbolverstehen grundlegende literale Kompetenzen erweitert werden. Zudem spielt Symbolsprache besonders im Comic eine entscheidende Rolle und ihr Repertoire ist mit einfachen Mitteln nahezu unendlich erweiterbar. Betrachtet man die Symbole in literaturwissenschaftlicher, nicht semiotischer Perspektive, wäre es sicher auch viel versprechend, die Bedeutung des Symbolverstehens in Comics für literarischen Rezeptionsprozesse zu untersuchen.

In den vorgestellten Comics *drüben!* und *Kinderland* waren Gefühle kaum konkret sprachlich oder grafisch dargestellt. Vielmehr wurden häufig Emotionspektren aufgemacht, die nur durch die bewusste Auseinandersetzung mit der Symbolsprache genauer ausdifferenziert werden können. In den Beispielen zu Soundwörtern in *drüben!* oder den unterschiedlichen Sprechblasen in *Kinderland* wurden diese Zeichen eingesetzt, um Schwäche bzw. Stärke (von Figuren) zu kennzeichnen (die Macht des Staates gegenüber der Familie Schwartz, die Schwächen und Stärken der Pionierleiterin Frau Kranz, der kindliche Umgang mit der Berliner Mauer). Im Hinblick auf das Erinnern an die DDR im Comic sind also (inhärente) Deutungsmuster angelegt, die von stark hierarchisch geprägten Gesellschaftsstrukturen und damit auch Verhaltensoptionen der Menschen in der Zeit des Sozialismus ausgehen. Die bewusste Reflexion des Einsatzes der Symbolsprache in DDR-Comics ermöglicht es, diese Wertungen (und möglichen Stereotype) zur Geschichte des Sozialismus zu hinterfragen.

### Primärliteratur

- Buddenberg, Susanne/Henseler, Thomas: Berlin-Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. München 2012.  
 Buddenberg, Susanne/Henseler, Thomas: Grenzfall. München 2011.  
 Buddenberg, Susanne/Henseler, Thomas: Tunnel 57. Eine Fluchtgeschichte als Comic. Berlin 2013.

- Budde, Nadia: Such dir was aus, aber beeil dich! Kindsein in 10 Kapiteln. Frankfurt am Main 2009.  
 Flix: Da war mal was. Hamburg 2009.  
 Lindner, Bernd/ PM Hoffmann: Herbst der Entscheidung. Berlin 2014.  
 Loge, Ulla: Da wird sich nie was ändern! Berlin 2015.  
 Lorenz, Peter Auge: Das Land, das es nicht gibt. Berlin 2014.  
 Mawil: Kinderland. Berlin 2014.  
 Jouvray, Olivier/ Brachet, Nicolas: Fluchttunnel nach West-Berlin. München 2014.  
 Kahane, Kitty/Lahl, Alexander/Mönch, Max: Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin 2014.  
 Lenkova, Claire: Grenzgebiete. Eine Kindheit zwischen Ost und West. Hildesheim 2009.  
 Schwartz, Simon: drüben! München 2009.

### Sekundärliteratur

- Bridges, Elizabeth: »Bridging the Gap. A Literacy-Oriented Approach to teaching the Graphic Novel Der erste Frühling.«, in: *Die Unterrichtspraxis / Teaching German* 42 (2009), H. 2, S. 152–161.  
 Brüggemann, Jörn/Christian Albrecht/Sofie Henschel/Thorsten Roick/Dietmar Goelitz u. a.: »Emotionen und literarisches Verstehen im Fokus empirischer Literaturdidaktik. Befunde aus Grundlagen und Anwendungsforschung.«, in: Brüggemann, Jörn/Dehmann, Mark-Georg/Standke, Jan (Hg.): *Literarizität. Herausforderungen für Theoriebildung, empirische Forschung und Vermittlung. Fachdidaktische und literaturwissenschaftliche Perspektiven*. Baltmannsweiler 2015.  
 Borries, Bodo von: »Nicht-nur-kognitive Motive des Geschichtsumgangs als Chancen des Literaturunterrichts?«, in: *Der Deutschunterricht* 6/2003, S. 12–22.  
 Fries, Norbert: »How to do Things with Words and Gestures in Comics — sprachliche und semiotische Strukturen in Comics.«, in: *Linguistik im Oderbruch*. Linguistischer Workshop in Wilhelmsau 2008 (Online-Version).  
 Hacker, Michael/Maiwald, Stephanie/Staemmler, Johannes u. a. (Hg.): *Dritte Generation Ost. Wer wir sind, was wir wollen*. Bonn 2012.  
 Kammler, Clemens; Noack, Bettina: »Symbolverstehen im Literaturunterricht.«, in: *Praxis Deutsch*, 38 (2011) 228, S. 4–11.  
 Munier, Gerald: *Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*. Hannover 2000.  
 Mounajed, René: »Geschichte in Sequenzen. Über das Subgenre der Geschichtscomics.«, in: Grünwald, Dietrich (Hrsg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum 2010, S. 129–154.  
 Mounajed, René: *Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*. Frankfurt/Main 2009.  
 Pandel, Hans-Jürgen: »Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte.«, in: Pandel, Hans-Jürgen/ Schneider, Gerhard (Hrsg.): *Handbuch. Medien im Geschichtsunterricht*. Schwalbach 1999, S. 339–364.  
 Wiesing, Lambert/ Balzer, Jens: *Outcault – Die Erfindung des Comics*. Bochum 2013.