

## Sozialismus partizipativ (über)zeichnen?

### Geschichtsvermittlung mit Graphic Novels in Gedenkstätten und Museen

Um ein diverses Publikum anzusprechen und zu beteiligen, gehen Geschichtsmuseen und Gedenkstätten seit einigen Jahren neue Wege. Sie schmieden nicht nur Partnerschaften mit Universitäten und anderen Bildungseinrichtungen, sondern arbeiten mit ganz unterschiedlichen gesellschaftlichen Akteuren zusammen: Sie kooperieren mit Künstler\*innen, arbeiten mit Geschichtswerkstätten, Vereinen und Sozialverbänden zusammen, ebenso wie mit Stiftungen, Verlagen sowie Design- und Werbeagenturen. Sie veranstalten kreative Workshops mit Geflüchteten und Einheimischen, bereichern ihre Dauerausstellungen durch irritierende Interventionen und gehen mit ihren Themen „on tour“. Sie verquicken analoge und digitale Vermittlungsstrategien, arbeiten beispielsweise nicht nur mit klassischen Zeitzeug\*innen-Interviews in Form von Transkripten, Audio- und Videodateien, sondern nutzen diese auch als Grundlage für Comics, Games und Animationsfilme. So entstehen, dank zunehmender methodischer Offenheit, innovative Konzepte und Formate, die den Häusern und ihren jeweiligen Anliegen größere Resonanz und Reichweite ermöglichen. Partizipation und Outreach sind zwei der am häufigsten benutzten Schlagworte, die diese Entwicklung der Publikumsorientierung kennzeichnen. Fiktionalisierung ist dabei, sofern mit philologisch nachvollziehbaren Mitteln der Verdichtung gearbeitet wird, ein legitimes und mitunter hervorragend funktionierendes Mittel der Geschichtsvermittlung geworden. Dies möchte ich im Folgenden anhand aktueller Beispiele aus dem Bereich partizipativer Geschichtsvermittlung mit Comics und Graphic Novels erläutern. Dabei stehen Arbeiten und Projekte, die sich thematisch mit europäischen Diktaturerfahrungen befassen, im Vordergrund, wobei ich mich immer wieder auf meine praktischen Erfahrungen in der Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße in Erfurt beziehe. Doch zunächst möchte ich kurz das bereits angedeutete Konzept konsequenter Publikumsorientierung erläutern. Die bibliografischen Angaben zu allen explizit oder implizit im Text erwähnten Werken finden sich im Anhang.

#### 1) Publikumsorientierung: Teilhabe und Reichweite (Partizipation & Outreach)

„Reach out (reach out for me)  
I'll be there“  
(The Four Tops, 1964)

Publikumsorientierung in der Geschichtsvermittlung geht einher mit der Entwicklung niederschwelliger, möglichst kurzweiliger und zugleich diskursiver Formate. Beispielhaft erwähnt sei hier das v.a. an Schulen adressierte Projekt „Geschichtomat“, eine Spurensuche nach jüdischer Geschichte in Hamburger Stadtteilen, die einen digitalen Stadtplan voller Lebensgeschichten entstehen lässt. Seit 2013 ermöglicht dieses Modellprojekt unkomplizierte Zugänge zu komplexen historischen Themen und inspiriert deutschlandweit Vermittlungsprojekte im städtischen Raum. Ein anderes Beispiel wären die Comic-Workshops, die bei uns in der Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße stattfinden. Hier versuchen sich Jugendliche, unter künstlerischer und pädagogischer Anleitung, an der Transformation ausgewähl-

ter Zeitzeug\*innenerzählungen in gezeichnete Bildergeschichten. Diese fließen langfristig in eine Comic-Anthologie über Unterdrückung und Widerstand in der SED-Diktatur ein. Voraussetzung für das Gelingen solcher Projekte ist gewissermaßen doppelte Empathie: Wir, als Geschichtsvermittler und Projektverantwortliche, müssen uns ebenso auf die Geschichten der Zeitzeugen wie auf die Bedürfnisse der Projekt-Teilnehmenden einlassen. Oder um es in der Politikberatungs und PR-Sprache zu sagen: Es geht darum, die Leute in ihrer Lebenswirklichkeit abzuholen. Dann lässt sich auch unter (glücklicherweise) demokratischen Bedingungen Interesse und Verständnis für politisch Verfolgte in Diktaturen wecken. Bleiben wir beim Comic-Workshop: Der gesamte Prozess der Workshop-Vorbereitung, -Durchführung und -Nachbereitung steht selbstverständlich, ob uns das bewusst ist oder nicht, im Zeichen von Partizipation und Outreach. Strategien wie diese dienen einer Erweiterung, einer Diversifikation des Publikums. Das Streben nach Reichweite hat durchaus eine betriebswirtschaftliche Komponente, doch Outreach ist mehr als ein Marketing-Instrument. Outreach ist auch mehr als der sozialpädagogische Klassiker aufsuchender Kulturarbeit „Museum im Koffer“<sup>1</sup>. Gemeint ist vielmehr eine Haltung, die selbstverständlich für eine inklusive Gesellschaft eintritt (was Organisationsentwicklung einschließt) und sich möglichst multimedial für die Demokratisierung des Wissens stark macht.<sup>2</sup> Es ist dabei nicht unbedingt erforderlich, wie etwa im Jüdischen Museum Berlin, ein regelrechtes Outreach-Programm zu entwickeln oder Outreach-Manager bzw. Outreach-Kuratoren zu installieren. Auch Geschichtsvermittlung in kleineren Häusern oder Initiativen sorgt mit eigenen partizipativen Projekten dafür, Schwellenängste bezüglich historischer Themen abzubauen und insbesondere sogenannte bildungsferne Schichten anzusprechen.

Viele ein- und möglichst wenige auszuschließen, ist Teil der Aufgabenstellung Partizipation / Outreach. Dabei erscheint es mir wichtig, beide Begriffe möglichst allgemein und übergreifend zu interpretieren. Selbstverständlich gehören die Themenfelder Inklusion und Barrierefreiheit zwingend dazu, wenn wir von Partizipation sprechen. Allerdings wäre es zu einseitig, den Begriff der Partizipation ausschließlich auf das gemeinsame Agieren von Menschen mit und ohne Behinderung anzuwenden, wie dies in einigen neueren Veröffentlichungen geschieht.<sup>3</sup> Das inklusive, möglichst barrierefreie Museum bleibt eine der großen Herausforderungen zukünftiger Kulturarbeit und Kulturpolitik. Konsequente Teilhabe zu realisieren ist naturgemäß nur in Ansätzen möglich. Denn pädagogische Arbeit erfordert zielgruppen-genaues Agieren, wodurch automatisch eine Einengung einhergeht. Doch gerade diese Erkenntnis führt zu einer Vielschichtigkeit der Formate, zu einer Vermittlungspraxis, die sich auf unterschiedliche Levels einstellt. Nur so kann echte Reichweite entstehen. An dieser Stelle sei eine plausible Outreach-Definition deutscher Kulturmanagerinnen zitiert: „Outreach ist ein systematischer Prozess, bei dem die Kulturinstitution abteilungsübergreifend strategische Maßnahmen plant, durchführt und evaluiert, um Gesellschaftsgruppen einzubeziehen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht aus eigenen Stücken das Kulturangebot wahrnehmen. Dieser Prozess bewirkt eine Veränderung in der Haltung der Institution, ihrer Programmgestaltung und Kommunikation. Ziel ist eine diversere, die Gesellschaft widerspiegelnde Besucherschaft.“ (Heisig/Scharf/Wunderlich 2014)

Letzlich sind kuratorische Ideen gefragt, die Interaktionen zwischen Personen ermöglichen. Dieses Miteinander sowohl prozess- als auch zielorientiert zu gestalten – darin besteht generell eine große Herausforderung außerschulischer Geschichtsvermittlung. Prozess- und ergebnisorientiert zugleich und deshalb besonders geeignet für nachhaltige partizipative Geschichtsvermittlung können insbesondere Projekte sein, an deren Ende Hervorbringungen stehen, die ursprünglich aus der Trivial- und Populärkultur stammen: Slam-Poetry, Stop-Motion-Filme, Rap- und Popsongs sowie Comics und Graphic Novels. Letztere sollen im Mittelpunkt der folgenden Betrachtungen stehen. In den letzten Jahren hat sich mit den politischen und zeitgeschichtlichen Graphic Novels ein Oral History-basiertes Comicgenre etabliert, das dem New Journalism verwandt ist, ebenso der Alltagsgeschichtsschreibung.

---

<sup>1</sup> Unter dem Namen „Museum im Koffer“ entstand 1980 in Nürnberg (nach US-amerikanischen und britischen Vorbildern) Deutschlands erstes mobiles Museum für Kinder. Es verfügt seit 2001 über ein festes Haus und existiert bis heute. Es inspirierte zahlreiche Museen in Deutschland, eigene mobile Kleinstausstellungen zu entwickeln.

<sup>2</sup> Ivana Scharf / Dagmar Wunderlich: Museen und Outreach. <https://www.kubi-online.de/artikel/museen-outreach>.

<sup>3</sup> Vgl. etwa Gudrun Dobsław (Hrsg.): Partizipation – Teilhabe – Mitgestaltung: Interdisziplinäre Zugänge. Opladen / Berlin / Toronto 2018.

Um diese Art von Comics wird es gehen, wobei speziell Graphic Novel-Projekte interessieren, die realsozialistische Diktaturerfahrungen reflektieren.

## 2) Subjektive Bilderwelten: Comics als widerspenstige Medien

„Das einzige, was ich in meinem Leben bedaure, ist,  
dass ich niemals Comics gezeichnet habe.“  
(Pablo Picasso, o.J.)

Auf dem alle zwei Jahre stattfindenden bedeutendsten Comic-Festival im deutschsprachigen Raum, dem Internationalen Comic-Salon in Erlangen, standen 2018 vor allem Reportage-Comics im Fokus: zeichnerisch und textlich eindringlich gestaltete Erzählungen über Konflikte in Gaza, den Irakkrieg oder die Odyssee syrischer Bürgerkriegsflüchtlinge durch Europa.<sup>4</sup> Doch es ging in der zentralen Ausstellung des Festivals nicht nur um politische Krisen und humanitäre Katastrophen. Die Schau im Erlanger Stadtmuseum mit dem Titel „ZEICH(N)EN DER ZEIT: COMIC-REPORTER UNTERWEGS“ war thematisch äußerst vielseitig. Zu den gezeigten Arbeiten gehörte auch eine über die Mechanismen des K-Pop, jener südkoreanischen Musikwelle, die 2012 den Superhit „Gangnam Style“ angespült hat. Den Kurator\*innen kam es darauf an, wie es auf der einleitenden Texttafel im Foyer hieß, sich umfassend dem „Thema Comic-Journalismus“ zu widmen, „einer Gattung, die sich weltweit im Aufwind befindet“.<sup>5</sup> Das Wort „Gattung“, man könnte auch Genre sagen, deutet bereits an, dass wir es hier mit der Unterabteilung einer Kunstform oder eines Mediums zu tun haben, dem stilistisch und thematisch kaum Grenzen gesetzt sind. Was aber sind eigentlich Comics?

Gängigen Definitionen zufolge handelt es sich bei Comics um sequenziell erzählte Bildergeschichten, in die zumeist kürzere Texte eingebaut sind, oftmals in Form von Sprechblasen. Diese Bild-Text-Kombinationen können heute digital als Webcomic vorliegen oder, klassisch, in gedruckter Form als Heft oder Buch. Vorläufer waren im 19. Jahrhundert etwa die unter dem Titel *Histoire de Monsieur Jabot* veröffentlichten autobiografischen Bild-Erzählungen von Rudolphe Töpffer (Genf 1831) oder die *Bilderposen* rund um zwei verhaltensauffällige Jungen namens *Max und Moritz* von Wilhelm Busch (München 1865). Deutschlands bedeutendste Auszeichnung für Comics, seit 1984 regelmäßig in Erlangen verliehen, heißt nicht zufällig „Max-und-Moritz-Preis“. Doch die eigentliche Geburtsstunde des Comics als populäres Phänomen schlug um 1900 in den USA, als mit dem *Yellow Kid* der erste gezeichnete Serien-Held ein breites Publikum eroberte. Von 1896 an erschien sonntäglich im *New York Journal* ein sich über mehrere

---

<sup>4</sup> Vgl. etwa Joe Sacco: *Footnotes in Gaza*. London 2009. Sarah Glidden: *Im Schatten des Krieges. Reportagen aus Syrien, Irak und der Türkei*. Berlin 2016. Olivier Kugler: *Dem Krieg entronnen. Begegnungen mit Syrern auf der Flucht*. Zürich 2017. Weitere Größen des Comic-Journalismus, deren Werke in Erlangen zu sehen waren, sind z.B. die Russin Victoria Lomasko, die Niederländerin Eva Hilhorst und der Schweizer Patrick Chappatte. Sie publizieren u.a. in Online-Magazinen wie *Drawing the Times* und *The Nib*. Seit 2013 gibt es mit der vierteljährlich erscheinenden *Revue Dessinée* außerdem ein Printmagazin, das ausschließlich Comic-Reportagen, -Features und -Kolumnen veröffentlicht.

<sup>5</sup> Dieser Einschätzung kann man zustimmen, wenn man in Comic-Fachblätter blickt wie die Juni-Ausgabe 2018 des Magazins STRAPAZIN (Nr. 131, Thema: Reportagen) aus Zürich oder in aktuellen Tages- und Wochenzeitungen blättert, die sich zeichnerischer Dienste mittlerweile nicht nur im Rahmen von Berichterstattungen aus Gerichtssälen bedienen, sondern sich etwa auch im Fall investigativer Reportagen über globale Finanz-Skandale, die unter dem Begriff „Panama-Papers“ bekannt wurden, auf ein gut wiedererkennbares Layout in Graphic-Novel-Ästhetik verlegten. Vgl. etwa <https://panamapapers.sueddeutsche.de/articles/56f2c00da1bb8d3c3495a0a/>. In Zeiten, in denen sich der traditionelle Journalismus in der Krise befindet, eröffnen Comic-Reportagen neuen Möglichkeiten der Informationsvermittlung: Comic-Künstler\*innen „gelingt die Balance zwischen virtuellen und analogen Erscheinungsformen leichter als manchen Print-Vorgängern oder Sendern. Die traditionell bemühte und häufig misslungene Trennung zwischen Nachricht und Meinung ist im Comic-Journalismus grundsätzlich verwischt.“ Herbert Heinzemann: *ZEICH(N)EN DER ZEIT. Comic-Reporter unterwegs*. Besucherinformation, Stadtmuseum Erlangen 2018, S. 2. Eins der interessantesten politischen Bücher der letzten Zeit über die Verwerfungen an den Außengrenzen der EU war im Übrigen eine Mischform aus Fotoreportage und Graphic Novel von Guillermo Abril / Carlos Spottorno: *Der Riss*. Berlin 2017.

Bilder kontinuierlich entwickelnder Gag, in dessen Mittelpunkt ein von Richard F. Outcault kreiertes kahlköpfiges Kind in einem gelben Nachthemd stand. Die wachsende Beliebtheit dieser Figur führte zur Auflagensteigerung des Blattes und letztlich zum Begriff „yellow press“.

Rasch fanden sich Nachahmer und Neuinterpreten, Sunday und daily strips avancierten zu Lieblingen der Leserschaft. Es folgten selbstständige Veröffentlichungen, ein eigener Markt entstand. Neben Funnies, also heiteren Erzählungen über großohrige und knubbelnasige Protagonisten, sprechende Enten und verfressene Katzen, dominierten im 20. Jahrhundert heroische Darstellungen muskulöser Weltenretter und bald auch -retterinnen das stetig vielgestaltiger werdende Comic-Universum. Dem Entertainment-Charakter der meisten Comics zum Trotz spiegeln sich in den Bildergeschichten auch politische Themen – selten so explizit wie in dem bedeutenden Anti-Nazi-Propagandawerk *La bête est morte!* von Victor Dancette (Text) und Edmond François Calvo (Zeichnungen), das im besetzten Frankreich erdacht und 1945 publiziert wurde.<sup>6</sup> *Asterix*-Zeichner Albert Uderzo ging unverkennbar bei Calvo in die Lehre. Nach dem Zweiten Weltkrieg prosperierte der Comic auch in Europa, insbesondere in Frankreich und Belgien, wo einflussreiche Schulen und Stile entstanden (u.a. Ligne claire, École Marcinelle). Mittlerweile gibt es, ähnlich wie im Film oder im Roman, eine Menge Genres und Subgenres. Allein im Bereich Science Fiction beispielsweise lassen sich Comics jeder erdenklichen Spielart und für alle möglichen Zielgruppen in unterschiedlichen Kulturräumen finden. Auch der Umfang variiert stark. Es gibt Comicstrips, die aus zwei oder drei Bildern bestehen, es gibt Graphic Novels von 500 Seiten und in Japan besteht manche Manga-Serie aus zig Taschenbüchern mit insgesamt Tausenden von Seiten.

Ob ein Comic beim großen Publikum gut ankommt, hängt von zahlreichen Faktoren ab: von der Qualität der Geschichte, vom Stil der Zeichnungen, von der Werbung, Distribution, also eigentlich davon, inwieweit die Leserschaft „abgeholt“ wird. So oder so spricht ein Comic mehrere Sinne in uns an, wir können von Multimodalität nicht nur in Bezug auf Bild und Schrift sprechen. Comics machen Aussagen über die Wirklichkeit, aber sie bedeuten auch eine künstlerische Verfremdung der realen Welt, können Kommentar sein, Karikatur oder Appell. Der Comic ist ein Medium zwischen den Sphären, gewissermaßen ein „Intermedium“. Es gilt auch, wenigstens im französischen Sprachraum, als „neuvième art“, als „Neunte Kunst“.<sup>7</sup>

Die historische Entwicklung der Comics reicht also vom massenkompatiblen Zeitungscartoon bis hin zum selbständigen und in erzählerischer wie gestalterischer Hinsicht aufwändigen Kunstwerk mit literarischen Qualitäten. Letztere werden seit Ende des 20. Jahrhunderts auch Graphic Novels genannt. Wir verdanken diesen Begriff dem Comic-Zeichner und -Autor Will Eisner, der 1978 drei sozialkritische Comic-Erzählungen unter dem Titel „A Contract with God“ veröffentlichte und das Buch als „graphic novel“ bezeichnete. Eine trennscharfe Linie zwischen den Begriffen Comic und Graphic Novel lässt sich kaum ziehen. Um sich der vielfältigen Möglichkeiten des (Inter-) Mediums Comic zu bedienen, erscheint eine eindeutige Unterscheidung auch nicht erforderlich. Am einfachsten ist es vermutlich, die Graphic Novel als eine Spielart, ja, als romanhaftes Genre innerhalb der Welt der Comics zu begreifen, vergleichbar einer heute oft „Arthouse-Film“ genannten Kinoproduktion, die womöglich künstlerisch origineller wirkt als der Mainstream. Im eher mäßig Comic-affinen Deutschland dient der aus dem Englischen entlehnte und anspruchsvoll klingende Begriff „Graphic Novel“ wohl nicht zuletzt dazu, einem traditionell skeptischen Bildungsbürgertum Comics als Kunstform schmackhaft zu machen.

Die diesjährige Erlanger Wahl und Würdigung eines ebenso speziellen wie reizvollen Comic-Genres verdeutlichen einmal mehr die Bandbreite und die Möglichkeiten des Mediums, das in vielen Ländern eine eher randständige Existenz darstellt, doch beispielsweise in Japan einen großen und in europäischen Ländern wie Belgien, Frankreich und Italien immerhin einen bemerkenswerten Anteil am Buchmarkt

---

<sup>6</sup> Edmond François Calvo / Victor Dancette: Die Bestie ist tot. Der Zweite Weltkrieg bei den Tieren. Mit einem Vorwort von Iring Fetscher. Dreieich 1977.

<sup>7</sup> Vgl. Julia Abel / Christian Klein (Hrsg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart 2016, S. 58. Vgl. weiterhin die programmatischen und in Comicform erzählten Bücher von Scott McCloud: Comics richtig lesen (Hamburg 2001) sowie: Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels (Hamburg 2018).

beansprucht. Mit dem Erlanger Ausstellungstitel „Comic-Reporter unterwegs“ hätte freilich auch Belgiens Comic-Ikone *Tintin* (auf Deutsch heißt die Serie *Tim und Struppi*) gemeint sein können, jener unverwüsthche Reporter, der seit 1929 die Welt bereist. Doch nicht der naive und bisweilen kolonialistische bis rassistische Blick des Tintin-Schöpfers Hergé auf die Welt stand hier zur Diskussion sondern die zeichnerische Auseinandersetzung mit aktuellen Kulturphänomenen und gesellschaftspolitischen Problemen. Um diese Art von Auseinandersetzung geht es auch im Folgenden. Ich verstehe hier Comics und Graphic Novels als ein eher widerspenstiges Medium, dem die Individualität eingeschrieben ist. Herbert Heinzelmann, einer der Kuratoren der Erlanger Ausstellung, schreibt: „Comic-Journalismus ist Meinungs-Journalismus, weil dem Zeichenstrich Subjektivität unweigerlich innewohnt. Wie der klassische Journalismus beruht der Comic-Journalismus auf der Recherche als Sammlung von Informationen, dem Interview als Einholen der Ansichten anderer und der Beobachtung der Ereignisse vor Ort oder ihrer Überprüfung aus nachvollziehbaren und zugänglichen Quellen.“ Doch es ergebe sich durch den „künstlerischen Zugriff“ eben eine andere Darstellung „als das scheinbar neutrale Druckbild einer Zeitung oder die emotionslose Diktion eines Nachrichtensprechers.“<sup>8</sup> Eng verwandt mit dem Phänomen des Comic-Journalismus sind Graphic Novels mit zeitgeschichtlichen Themen. In ihnen spiegeln sich in jüngster Zeit häufig, mitunter auf stilistisch und erzählerisch äußerst beeindruckende Weise, Diktaturerfahrungen aus ehemaligen sowjetischen Satellitenstaaten, insbesondere der DDR.

### 3) Die SED-Diktatur fiktionalisierend erzählen – best practice

„Die ‚Helden‘ sind immer die Kerle, die sich ihre Sporen verdient haben, indem sie ihren Feinden mächtig auf den Kopf gehauen haben. Und wie oft beruht die glorreiche Geschichte unserer ach so zivilisierten Kulturen auf nichts weiter als einer Abfolge von furchtbaren Massakern.“  
(André Franquin, 1988)

Schwere Themen auf leichtere Art erzählen – so könnte das Motto lauten, wenn es um den Einsatz von Comics in der Bildungsarbeit geht. Wobei festzuhalten bleibt, dass Comics, ähnlich wie Karikaturen, natürlich auch gut als historische Quelle geeignet sein können, wenn es darum geht, komplexe geschichtliche Zusammenhänge zu erläutern. Bedeutende europäische Comic-Serien wie *Spirou* (André Franquin) oder *Asterix* (René Goscinny / Albert Uderzo) waren etwa stets mehr als nur humorvolle Geschichten. In ihnen steckten zahlreiche augenzwinkernde Kommentare zum spannungsgeladenen historisch gewachsenen Verhältnis der Nationen, was millionenfach als gut gelaunte Lehrstunde in Selbstironie und Antichauvinismus gewirkt und den europäischen Einigungsgedanken insgesamt stark befördert haben dürfte.<sup>9</sup> Comic-Klassiker wie diese lassen sich, kenntnisreich kontextualisiert, gewinnbringend in der Geschichtsvermittlung einsetzen. Zum Kontext gehört dann freilich auch eine Beschäftigung mit gesellschaftlichen Vorurteilen gegenüber Comics, die ja lange als minderwertige „Schund- und Schmutzliteratur“ galten und etwa 1955 in Ostberlin sogar öffentlich verbrannt wurden.<sup>10</sup>

Im Folgenden möchte ich abschließend drei neuere Arbeiten vorstellen, die partizipativ angelegt sind, sich insbesondere der Oral History-Technik bedienen und die SED-Diktatur thematisieren: eine preisgekrönte Graphic Novel über ehemalige mosambikanische DDR-Vertragsarbeiter, einen innovativen Ausstellungsraum mit acht Comicgeschichten, inspiriert von biografischen Erzählungen aus dem Realsozialismus sowie ein ungewöhnliches Comic-Fassadenkunstwerk zur Friedlichen Revolution in Ostdeutschland.

<sup>8</sup> Herbert Heinzelmann: ZEICH(N)EN DER ZEIT, S. 2.

<sup>9</sup> Zur deutsch-deutschen Teilung vgl. etwa André Franquin: QRN sur Bretzelburg. Les Aventures de Spirou et Fantasio 18. Paris 1966. Zum Thema politische Neutralität der Schweiz vgl. etwa René Goscinny / Albert Uderzo: Astérix chez les Helvètes. 1966. Paris 1970.

<sup>10</sup> Gerd Lettkemann / Michael F. Scholz: „Schuldig ist schließlich jeder... der Comics besitzt, verbreitet oder nicht einziehen läßt“. Comics in der DDR – Geschichte eines ungeliebten Mediums. Buch zur gleichnamigen Ausstellung. Berlin 1994, S. 13.

Im Jahr 2016 erschien das Werk *Madgermanes* von Birgit Weyhe.<sup>11</sup> Mit dem 236 Seiten starken Buch und dem dafür im selben Jahr erhaltenen Max-und Moritz-Preis für den „besten deutschsprachigen Comic“ lenkte die Hamburger Zeichnerin und Autorin das Interesse der Öffentlichkeit auf ein bis dahin wenig beachtetes Thema: rassistische Auswüchse in der sozialistischen Diktatur und die heutige Lebenssituation ehemaliger DDR-Vertragsarbeiter aus Mosambik. Mehr als 15.000 Menschen wurden aus dem südostafrikanischen Staat einst von der DDR gerufen und als billige Arbeitskräfte ausgenutzt. Einige von ihnen demonstrieren noch heute mittwochs in Mosambiks Hauptstadt Maputo für eine faire Behandlung und die Ausbezahlung ihrer damals erarbeiteten Löhne. „Madgermanes“ ist eine Verballhornung von „Made in Germany“, ursprünglich ein Schimpfwort, das den Betroffenen nun als Selbstbezeichnung dient. Birgit Weyhe erzählt deren Geschichte aus der Sicht dreier fiktiver Protagonist\*innen. Alle sind auf der Suche nach Zugehörigkeit und Heimat. Die Erzählungen basieren auf Recherchen der Autorin, insbesondere auf Interviews mit Zeitzeug\*innen. Birgit Weyhe wirkt als Autorin in mehrfacher Hinsicht glaubwürdig und überzeugend: nicht nur wegen ihrer intensiven inhaltlichen Vorbereitung auf das Thema, sondern auch wegen ihres durchdachten Zeichenstils und der speziellen Ästhetik der kunstvoll kolorierten Graphic Novel, die realsozialistische Versatzstücke aus der DDR mit afrikanischen Motiven verknüpft. Birgit Weyhe verbrachte ihre Kindheit und Jugend in den ostafrikanischen Ländern Uganda und Kenia. Ihre eigenen interkulturellen Erfahrungen macht sie zu Beginn von *Madgermanes*, ihrem vierten Comibuch, kurz zum Thema. Doch dann räumt sie die Bühne für ihre mosambikanischen Erzähler\*innen und deren Träume und Enttäuschungen. Das Buch ist von der Kritik hymnisch besprochen und von Birgit Weyhe in zahlreichen Lesungen vorgestellt und bekannt gemacht worden. Es handelt sich um ein starkes Kunstwerk, das die Enge der SED-Diktatur ebenso anschaulich macht wie Probleme und Glücksmomente der Emigration.

Es kommt relativ oft vor, dass Graphic Novels zu zeithistorischen biografischen Themen mit einer Rahmenhandlung ausgestattet werden, in der die Erzählsituation mit einem (oder mehreren) Zeitzeugen explizit dargestellt ist, so soll die Authentizität der Geschichte beglaubigt werden. Ein Beispiel hierfür wäre *Die Sache mit Sorge* von Isabel Kreitz, eine Graphic Novel über den legendären kommunistischen Spion Richard Sorge, der 1944 in Japan hingerichtet wurde.<sup>12</sup> Aufwändig recherchierte und künstlerisch erstklassig umgesetzte Graphic Novels wie diese lassen sich gut in der Bildungsarbeit einsetzen. Derartig niveauvolle Werke allerdings im Rahmen eigener Kunst-, Forschungs- und Bildungsprojekte selbst anzuregen und zu realisieren, ist ungleich komplizierter.

Gelungene Ansätze gibt es immer wieder wie zum Beispiel das Projekt der Braunschweiger Kunsthochschule *DDR, DIE, DAS. Eine deutsche Grenzerfahrung*.<sup>13</sup> Zumeist bleibt aber wenigstens eine der drei Notwendigkeiten auf der Strecke: historische Forschung, souveräne Erzähltechnik, ansprechende Ästhetik. Erst das gleichberechtigte Zusammenspiel dieser unterschiedlichen Kompetenzen führt letztlich zu einer überzeugenden, allgemein verständlichen Story, die auf der künstlerischen Verfremdung akribisch recherchierter historischer Erkenntnisse basiert, ohne dadidaktisch auszusehen. Idealerweise gelingt die dafür erforderliche Reduktion von Komplexität, ohne deswegen allzu viele inhaltliche und ästhetische Kompromisse eingehen zu müssen. Dabei sind Blicke über den Tellerrand der Geschichtswissenschaft außerordentlich befruchtend. Prinzipien des Storytellings helfen bei der Auswahl und Strukturierung des Materials. So sind etwa Methoden universal verständlichen Erzählens eine Anforderung, die man im Filmgeschäft bereits seit langem kennt und die man etwa von Drehbuchfachleuten lernen kann.<sup>14</sup> Diese Erkenntnisse dann sowohl innerhalb eines Uni-Seminars mit angehenden

---

<sup>11</sup> Birgit Weyhe: *Madgermanes*. Berlin 2016.

<sup>12</sup> Isabel Kreitz: *Die Sache mit Sorge. Stalins Spion in Tokio*. Hamburg (Carlsen) 2008. Mit einer Verhörsituation als Rahmenhandlung arbeiten Jochen Voit und Hamed Eshrat in *NIEDER MIT HITLER! Oder warum Karl kein Radfahrer sein wollte*. Berlin (avant) 2018.

<sup>13</sup> Ute Helmbold (Hrsg.): *DDR, DIE, DAS. Eine deutsche Grenzerfahrung*. Entstanden im Rahmen der Exkursion „Von Ost nach West – Innerdeutsche Flüchtlingsgeschichte zur Zeit der deutsch-deutschen Trennung“, einem Projekt der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig 2016

<sup>14</sup> Vgl. etwa Robert McKee: *Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens*. A. d. Amerikan. v. Eva Brückner-Tuckwiller u. Joseph Zobel. Berlin (Alexander) 2000.

Lehrkräften diskursiv zu vermitteln, als auch z.B. innerhalb eines Comic-Workshops mit straffällig gewordenen Jugendlichen anzuwenden – das bedeutet Partizipation und Outreach.

In der Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße in Erfurt haben wir 2013 einen Comicraum kreiert, der gezeichnete Lebenswege fiktiver Personen zeigt. Die Bildergeschichten prangen an den Wänden in hinterleuchteten Kästen und enthalten interaktive (verschiebbare) Elemente, die Entscheidungssituationen in der sozialistischen Diktatur markieren: Weggabelungen zwischen Anpassung und Individualität. In der Mitte des Raumes stehen Sitzquader, die große Buchstaben zieren. Wenn man günstig steht, erkennt man den Satz, den sie ergeben: „Sag mir, wo du stehst!“, Titel eines DDR-Propaganda-Songs aus den 1960er Jahren. Die acht Comic-Strips mit ihren jeweils zwei bis drei Erzählvarianten basieren auf recherchierten biografischen Erlebnissen, die wir in Zusammenarbeit mit dem Zeichner Phillip Janta zu griffigen Geschichten verdichtet haben: Eine handelt von einem Landwirt, der mit nur noch einem gesunden Bein zurück aus der Kriegsgefangenschaft nach Thüringen kommt. Er bewirtschaftet seinen Hof zusammen mit seinem Sohn und wird von SED-Funktionären aufgefordert, der Landwirtschaftlichen Produktionsgenossenschaft (LPG) beizutreten. In der ersten Variante weigert sich der Mann, wird inhaftiert und begeht in seiner Gefängniszelle Selbstmord. Eine zweite Möglichkeit, die Geschichte weiterzuerzählen, zeigt Vater und Sohn bei der Flucht über die grüne Grenze nach Westdeutschland, und als dritte Variante treten beide in die LPG ein. Anfangs wurde dieser zentrale Raum unserer Dauerausstellung stark diskutiert und kritisch kommentiert. Das offensichtlich Fiktionalisierende war gewöhnungsbedürftig. Mittlerweile wird er vom Publikum hochgeschätzt – wir bekommen regelmäßig euphorisches Feedback, und zwar weitgehend unabhängig von Alter, Geschlecht, sozialer Stellung sowie Ost- bzw. Westsozialisation. Inzwischen haben wir, als Reaktion auf die Nachfrage des Publikums, die Comics aus diesem Raum größtenteils auch in gedruckter Form in unseren Ausstellungskatalog übernommen. Er trägt den Titel HAFT | DIKTATUR | REVOLUTION – Thüringen 1949-1989.<sup>15</sup>

Abschließend sei noch auf den Kubus der Friedlichen Revolution hingewiesen, der ebenfalls zur Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße in Erfurt gehört. Die Entwicklung des knapp 40 Meter langen Comic-Kunstwerks auf seiner Außenfassade war ein Musterbeispiel partizipativer Arbeit. Einbezogen in den 2012 initiierten, moderierten und abgeschlossenen Prozess waren, neben den Bauleuten, ein Team von Wissenschaftler\*innen, mehrere Rechercheur\*innen historischer Fotos, vier Zeitzeugenverbände sowie die Gestaltungsagentur freybeuter (Potsdam) und der Comiczeichner Simon Schwartz (Hamburg).<sup>16</sup> Das Werk zeigt auf den vier Seiten des modernen Anbaus der Gedenkstätte, im Stil einer Graphic Novel, die wachsende demokratische Aufbruchstimmung von immer mehr Menschen in der DDR, beginnend im Mai 1989 mit den Flugblättern gegen die Wahlfälschungen über die im Oktober anwachsenden Friedensgebete in den Kirchen bis hin zu den großen Demonstrationen für Freiheit auf den Straßen und Plätzen. Der Kubus mit seinem Comic-Kunstwerk, das auf einer Collage zahlreicher Originalfotos aus dem Umbruchjahr 1989 beruht, ist heute nicht nur das Wahrzeichen der Gedenkstätte Andreasstraße und ein unpathetisches Denkmal für den demokratischen Wandel in Ostdeutschland. Er ist vor allem auch ein partizipatives museumspädagogisches Instrument, das Menschen unterschiedlichster Prägungen begeistert, zum Nachdenken bringt und zur Zivilcourage ermuntert.

Comics und Graphic Novels sind aus der Public History nicht mehr wegzudenken. Anders als andere Medien und Kunstformen wie die Fotografie oder der Film geben Comics nicht vor, objektiv zu sein. Gerade darin liegt ihre Stärke.

Der Autor ist Editor im Jean-Monnet-Netzwerk „Applied European Contemporary History“ und verfasste diesen Aufsatz 2018 auf Anregung der im Netzwerk versammelten Wissenschaftler\*innen

---

<sup>15</sup> Peter Maser / Hans-Joachim Veen / Jochen Voit (Hrsg.) HAFT | DIKTATUR | REVOLUTION. Das Buch zur Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße Erfurt. Erfurt 2016.

<sup>16</sup> Jochen Voit: „Wir hocken mittendrin im Comic!“ Gespräch über den Kubus der Friedlichen Revolution. In: Simon Schwartz: Geschichtsbilder. Comics & Graphic Novels. Berlin 2018, S. 18-23.