

## Modul A: Die Graphic Novel „Hinter Mauern“ im Geschichtsunterricht und in der politisch-historischen Jugendbildung

### Einführung

Der Einsatz von Comics und Graphic Novels beim historischen Lernen bzw. in der politisch-historischen Bildung ist zwar ein junges Phänomen, erfreut sich aber wachsenden Interesses. Jährlich erscheinen neue Bücher mit zeithistorischen oder politischen Inhalten, die mit einer besonderen Form versuchen, Jugendliche an Themen heranzuführen, dessen unmittelbare Konsequenzen und Relevanz für ihr Leben nicht gleich offensichtlich sind. Dabei ist es gerade der Charme der vorwiegend visuellen und bildhaften Darstellungen und einer kompakten Wissensvermittlung, die nicht nur als Freizeitlektüre sondern auch im Lernprozess der politisch-historischen Bildung genutzt werden können.

Durch die vielen Bilder und wenig Text entsteht oft der Eindruck, dass man beim Lesen schnell eine abgeschlossene Geschichte und damit auch ein (historisches) Thema erfasst hat. Durch die überraschenden Wendungen und diverse zeitliche Sprünge wird eine (mehr oder weniger) fiktive Handlung präsentiert, die überzeugend und greifbar wirkt. Den jungen Leser/innen fällt es dann oft nicht schwer, sich mit den einzelnen Figuren aus der Vergangenheit zu identifizieren, die jeweiligen Motive für die Handlungen nachzuvollziehen und Handlungsspielräume zu reflektieren. Was als Potenzial angesehen werden kann, muss allerdings mit einem kritischen Blick betrachtet werden. Denn ein Comic bzw. eine Graphic Novel ist stets auch nur Konstruktion der Realität, die ähnlich wie im Roman oder Film gezielt thematische und erzählerische Schwerpunkte setzt und bewusst Situationen erzeugt, die einen Bezug zur Gegenwart haben. Daher erscheint es mehr als sinnvoll, sollte der Comic bzw. die Graphic Novel als Unterrichtsmittel zum Einsatz kommen, dieses besonders jungen Menschen vermeintlich vertraute Medium mit entsprechend didaktisch-methodischen Kommentaren aufzubereiten.

„Hinter Mauern“ ist eine historisch-politische Graphic-Novel. Es wird die Geschichte eines jungen Mannes in der DDR der 1960er und -70er Jahre erzählt. Sie beginnt am 17. März 1974 um 4:17 Uhr durch einen **Prolog** in einer Kellerzelle der Strafvollzugseinrichtung Cottbus in der ehemaligen DDR. Durch seinen Wunschgedanken „Was gäbe ich für ein bisschen Licht.“ wird der Hauptprotagonist, der von anderen Strafgefangenen isolierte **Konrad „Konni“ Ehrenreich**, an ein konkretes Ereignis aus seiner Studienzeit erinnert. Der 28-Jährige fängt an, seine Geschichte in konkreten **Erinnerungen an sein Leben** zu erzählen. Der Auslöser für diese acht Rückblenden ist immer wieder ein Moment aus dem Tagesgeschehen in der **24-Stunden-Zeit in der Kellerhaft**. Konni nimmt den/die Leser/in mit in verschiedene Zeiten, an verschiedene Orte und zu verschiedenen Personen, die alle einen besonderen Einfluss auf seine Denk- und Handlungsweise als junger Mensch in der DDR hatten. Das Buch endet in einem **Epilog** im Jahr 1999 bzw. 2005, lange nach dem Zusammenbruch des menschenverachtenden SED-Staates.

In der Erzählung von Konni spiegeln sich Selbstverständnis und Zeitgeist jener vergangenen Epoche wider, so dass entsprechende Moden, Baustile, Freizeitbeschäftigungen, politische und gesellschaftliche Konflikte, Werthaltungen, Zukunftsvorstellungen und -hoffnungen sowie Spracheigenheiten zum Vorschein kommen. Somit ist diese Graphic Novel eine Art historische Darstellung, die über eine vergangene Zeit und Kultur berichtet. Wir treffen auf Momente, in denen die kindliche Naivität von Konni auf allgegenwärtige Propaganda der Parteiführung stößt. Wir sind Zeugen des allmählichen Zweifelns eines Studenten an den Ansprüchen des Sozialismus, die leider seiner Wirklichkeit nicht entsprechen. Und wir begleiten das aufkeimende Aufbegehren des zunehmend reifen Mannes, in dem ihm bewusst wird, dass er nicht mehr zurück kann und er leider auch schmerzhaft Konsequenzen für sein zwar als abweichend eingestuftes, für ihn aber rein menschliches Verhalten in einer Diktatur tragen muss. Konni ist kein Revolutionär, eher ein sensibler und wachsamer junger Bürger, der immer mehr das hinterfragt, was man ihm vorschreibt und was er glauben soll. Dies macht ihn letztendlich zum „Staatsfeind“ in einem System, das bedingungslose Konformität von seinen Einwohner/innen verlangt und es nicht scheut, perfide Unterdrückungsmethoden einzusetzen.

**Zusammenhängende Fragen:**

*Wie kann man sich Comics und Graphic Novels im Lernprozess mit Jugendlichen annähern? Welche Schritte sind sinnvoll und wo gibt es Anknüpfungspunkte zwischen der Lektüre von „Hinter Mauern“ und der Kompetenzorientierung im Geschichtsunterricht? Was sollen die Lernenden grundsätzlich über einen Comic bzw. eine Graphic Novel wissen und wie sollen sie mit diesem Medium umgehen? Warum setzt man Comics in der politisch-historischen Jugendbildung ein? Mit welchen Fragen und Aufgaben kann man sich mit den Inhalten der Graphic Novel „Hinter Mauern“ auseinandersetzen?*

<i>Titel:</i>	<b>Modul A</b> <b>Übung 1: Schritte und kompetenzorientierte Fragen für die Arbeit mit der Graphic Novel „Hinter Mauern“</b>
<i>Ziel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kritischer Umgang mit dem Medium Graphic Novel</li> <li>• Verständnis und Neugier für die Verwendung im Bildungsprozess wecken</li> </ul>
<i>Zeit:</i>	beliebig
<i>Form und Methode:</i>	beliebig
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	komplettes Buch oder einzelne Seiten/Kapitel
<i>Material:</i>	beliebig
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	Texte, auf die man mithilfe der QR-Codes zugreifen kann
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	<p>Weitere Informationen zum Einsatz von Comics und Graphic Novels im Geschichtsunterricht</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Christine Gundermann: Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht, 2007</li> <li>• René Mounajed und Stefan Semel: Comics erzählen Geschichte. Sequenzen aus Comics, Manga und Graphic Novels für den Geschichtsunterricht, Bamberg 2012</li> <li>• Geschichte lernen (päd. Zeitschrift): Comics und Graphic novels, 153/154, 2013</li> </ul>

### Schritte für die Arbeit mit der Graphic Novel „Hinter Mauern“

Die folgenden Schritte<sup>1</sup> sollten dabei helfen, sich den Inhalten, Intentionen und Potenzialen der Graphic Novel „Hinter Mauern“ anzunähern. Die verschiedenen Impulsfragen können zur Reflexion und Auseinandersetzung mit dem gesamten Buch als auch für Arbeit mit den einzelnen Kapiteln<sup>2</sup> verwendet werden. Eine Kombination ausgewählter Fragen mit einzelnen Übungen aus dem pädagogischen Leitfaden ist ebenfalls sinnvoll bzw. empfehlenswert.

#### 1. Lektüre

Ob in der Klasse, im Unterricht, in einem Gruppentreff oder in Einzelarbeit zu Hause: Die Lektüre geht der Aufarbeitung vor. Dabei können entweder einzelne Seiten/Erinnerungen oder das ganze Buch gelesen werden. Für die gesamte Graphic Novel braucht man ca. 60 Minuten Lesezeit. Dies kann beliebig erweitert werden, wenn man sich beispielsweise dem Buch aufmerksamer widmen möchte, d.h. nicht nur den Text überfliegt, sondern auch die Zeichnungen näher betrachtet.

<sup>1</sup> Folgende Schritte basieren auf der Zusammenstellung aus: Matthias Kopp: Aus Comics lernen. Graphic Novels zu Nationalsozialismus und Holocaust im Unterricht; [http://www.politischebildung.com/pdfs/32\\_kopp.pdf](http://www.politischebildung.com/pdfs/32_kopp.pdf), letzter Zugriff: 25.3.2018; Printquelle: Erinnerungskulturen, hrsg. vom Forum Politische Bildung Informationen zur Politischen Bildung Bd. 32, Innsbruck-Wien-Bozen 2010, S. 57-61. Der 6. Schritt sowie Impulsfragen wurden zusätzlich und mit Hinblick auf die Graphic Novel „Hinter Mauern“ entwickelt.

<sup>2</sup> Die Graphic Novel „Hinter Mauern“ enthält keine Kapitelübersicht. Aufmerksamen Leser/innen wird jedoch auffallen, dass Konnis Geschichte einer strukturierten Erzählweise folgt. Es gibt acht Erinnerungen, die jeweils durch eine Situation aus dem 24-stündigen Haftalltag von Konni eingeleitet wird. Zusätzlich gibt es einen Prolog und Epilog.

## 2. Emotionen und Meinungen in unmittelbarer Reaktion und Rekapitulation

Die Handlung der Graphic Novel spielt sich in der DDR ab, in einem Land, das die heutigen Jugendlichen mit keiner eigenen persönlichen Erfahrung verbinden. Alles, was sie über diese Zeit wissen, bekommen sie vermittelt – z.B. durch die Erzählungen ihrer Groß-/Eltern oder ihrer Lehrer/innen, durch Medien wie Filme, Dokumentationen, Internet oder durch Lektüre von Sachbüchern und Romanen. Daher sollen sie die Möglichkeit bekommen, zunächst ihre ersten Eindrücke zu schildern, Fragen zu stellen bzw. Unverständnis zu äußern. Dabei ist es wichtig, dass ihre Anliegen ernst genommen werden und sie z.B. durch folgende Fragen/Aufgaben zur Mitteilung ermutigt werden:

- Welches Kapitel (d.h. Konnis Erinnerung)/welche Sequenz ist euch besonders in Erinnerung geblieben?
- Welchen Eindruck macht das Gelesene auf euch?
- Schreibt eine WhatsApp-Nachricht an eine Freundin/einen Freund, in der ihr euren ersten Eindruck über das Buch schildert.
- Was findet ihr interessant/nicht interessant, verständlich/nicht verständlich, nachvollziehbar/nicht nachvollziehbar?
- Was hat euch überrascht, irritiert, nachdenklich gemacht?
- Welche Fragen kommen bei euch hoch?
- Gebt in eigenen Worten wieder, was im Buch/im Kapitel passiert ist.
- Findet drei Wörter, die eurer Meinung nach für das Kapitel charakteristisch sind.
- Stellt Vermutungen auf, wie es weiter geht.
- Stellt Vermutungen auf, was dem gerade Gelesenen voranging.
- In welchem Zusammenhang steht das aktuell Gelesene mit dem Vorherigen? Welche Stellung nimmt das Gelesene/Kapitel im gesamten Buch ein?
- Wie wirkt der Anfang/das Ende des Buches auf euch? Wie könnte die Geschichte weitergehen?
- Habt ihr etwas vermisst? Versucht es zu ergänzen.

## 3. Analyse der Personen und ihrer Erlebnisse (kleine Geschichte)

In der Graphic Novel erzählt die Hauptfigur Konni Ehrenreich eingesperrt in einer Gefängniszelle in Rückblenden aus seinen Erinnerungen. Es ist also zuerst seine Perspektive, die den Leser/innen begegnet und die analysiert werden soll. In die Geschichte sind noch weitere Personen integriert, die entweder einmalig nur in einer bestimmten Situation bzw. einem Kapitel/einer Erinnerung vorkommen (wie z.B. Fluchthelfer Kurt, Wärter Strzeminski, Staatsbürgerkundelehrerin Kalinke) oder immer wieder auftreten (wie z.B. seine Freunde aus der Künstlergruppe Lena, Gerhard, Stefan, Hannah und Tom oder die hauptamtlichen Mitarbeiter des MfS). Somit sollten neben Konnis auch ihre Perspektiven berücksichtigt werden:

- Beschreibt die Hauptfigur Konni. Gestaltet dazu einen Steckbrief oder eine Mindmap. Ergänzt es jedes Mal durch neue Informationen aus den einzelnen Kapiteln.
- Was konkret erlebt Konni in dem Gelesenen? Wie geht es ihm?
- Welche Entscheidungen trifft er? Wie drücken sich diese in seinen Handlungen aus? Wie wirken sich die Entscheidung der anderen auf ihn aus?
- Welche anderen Personen tauchen auf? In welchem Verhältnis stehen diese zu Konni?
- Wie handeln die anderen Personen? Mit welchen Motiven? Wie wirkt sich ihr Handeln auf Konni aus?
- Inwiefern ist das Handeln von Konni und der anderen Personen für euch nachvollziehbar? Wie hättet ihr euch verhalten?

## 4. Kontext und Fakten (große Geschichte)

Die Graphic Novel „Hinter Mauern“ wählt aus der Komplexität der DDR-Geschichte den Themenschwerpunkt „Jungsein in den 1960er und -70er Jahren“ und erzählt dies mit Hilfe einer

konkreten fiktiven Lebensgeschichte, die reale Biografien in sich verbindet. Mit diesem Schwerpunkt hängen auch weitere Themen wie Studium in der DDR, Verfolgung von Andersdenkenden, künstlerische Freiheit, Propaganda in den Schulen, das Ministerium für Staatssicherheit, Fluchtversuche und politische Strafjustiz zusammen. Angesprochen werden außerdem konkrete Ereignisse wie der Mauerbau, die Beat-Demonstration in Leipzig, der „Prager Frühling“, die Friedliche Revolution und der Mauerfall. Auf den Themenschwerpunkt sowie auf die ausgewählten Ereignisse sollte sich auch die Diskussion ausrichten:

- Auf welchen historischen Ereignissen basiert das Gelesene? Was wisst ihr darüber? Wie beurteilt ihr es?
- Welcher Aspekt des Lebens in der DDR wird genau angesprochen? Was habt ihr darüber schon gehört/gelesen/gesehen? Inwiefern stehen die Inhalte der Graphic Novel im Einklang oder im Widerspruch zu eurem bisherigen Wissen? Woran kann es liegen?
- Was bleibt unverständlich und warum? Wo könntet ihr euch mehr über den historischen Kontext informieren? Was/wer kann euch außerdem noch helfen?
- Welche Informationen über die Jugend in der DDR vermittelt das Buch? Welche Haltung nimmt das Buch ein? Durch welche Szenen wird das besonders deutlich?
- Von welchen Einschränkungen der Menschenrechte durch die SED-Führung erzählt das Buch? Wie gehen Konni und die anderen Mitglieder der Künstlergruppe damit um?
- Welches Bild von Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen in der DDR zeichnet die Graphic Novel? Von welchen Wünschen und Sehnsüchten erzählt die Graphic Novel?
- In welchen Szenen werden die fehlenden Freiheiten in der DDR besonders deutlich? Was sind eure eigenen Kenntnisse dazu?

## 5. Konsequenzen für heute

Der Wunsch eines jungen Menschen nach einem freien und selbstbestimmten Leben und die Reaktion eines Staates wie der DDR darauf stehen im Mittelpunkt der Graphic Novel. Zudem werden in den einzelnen Erinnerungen der Hauptfigur und der anderen Protagonist/innen auch spezifische Werte wie Würde, Selbstverwirklichung, Freundschaft und Zusammenhalt thematisiert. Schließlich finden sich im Buch auch Situationen, in denen die perfiden Begleiterscheinungen einer Diktatur zum Vorschein kommen wie Demütigung, Machtausübung, Vorteilsziehung, Verrat und Angst. Dies alles lässt sich sehr gut in den Bezug auf die Gegenwart mit den Lernenden diskutieren:

- Was erleben die Protagonist/innen? Worauf basieren ihre Handlungen? Welche Motive bzw. äußere Bedingungen stecken dahinter?
- Welchen Wertvorstellungen folgen die Figuren? Inwiefern ändern sie ihre Prinzipien innerhalb der Geschichte? Warum?
- Welche Handlungsspielräume haben die Protagonist/innen? Was spricht für ihr Verhalten und was dagegen?
- Wo finden wir Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede zwischen den Erlebnissen der Figuren und dem Leben heute?

## 6. Graphische Umsetzung

Die Inhalte in der Graphic Novel werden zum einen durch die Bilder zum anderen durch die Textpassagen (Sprech-, Denkblasen/Voice-Over) vermittelt. Durch Visualisierung sollen die Inhalte unterstützt werden. Auch darauf sollte man in der Reflexion des Gelesenen mit den Lernenden eingehen:

- Wie (mit welchen Mitteln/Techniken) vermittelt die Graphic Novel die Geschichte?
- Wie anschaulich kommt euch die Graphic Novel vor?
- Wie sehen die abgebildeten Personen, Gebäude, Gegenstände aus? Welche realen Vorlagen (z.B. Bekleidung, Architektur, Aufmachung) lassen sich identifizieren?
- Welche Rollen spielen die Farben, Größe der Panels?
- Welche Elemente erzeugen Dramatik, Spannung?
- Inwiefern passen die Illustrationen gut zu dem Inhalt?

- Wie werden die drei Comic-Elemente „Bild, Text und Symbol“ in der Graphic Novel „Hinter Mauern“ in Beziehung gesetzt? Stellt es anhand einer Seite bzw. eines Panels dar.

### **Kompetenzorientierte Fragen für die Auseinandersetzung mit der Graphic Novel „Hinter Mauern“**

Folgende Fragen können dabei helfen, dass sich die Lernenden während bzw. nach der Lektüre mit diesem Medium und seiner Analyse vertraut machen. Auch hier ist die Arbeit entweder mit dem gesamten Buch oder mit den einzelnen Kapiteln/Erinnerungen und Sequenzen möglich. In Bezug auf die für den Geschichts- bzw. Politikunterricht bedeutsamen Kompetenzen kann dies z.B. anhand folgender Fragen geschehen<sup>3</sup>:

#### **1. Deuten – historische Quellen bzw. Darstellung untersuchen**

- Welche Fragen kommen euch in den Sinn, wenn ihr die Graphic Novel lest? Formuliert mindestens drei.
- Welche Fragen würdet ihr an das Autorinnenteam der Graphic Novel stellen wollen? Formuliert mindestens zwei. Aus welcher Perspektive wird die Graphic Novel erzählt? Was wären die Alternativen?

#### **2. Methoden anwenden – historische Informationen aus Materialien erschließen**

- Welche Geschichte wird in der Graphic Novel erzählt? Schreibt sie in eigenen Worten (bzw. in drei bis fünf Sätzen) nieder.
- Welche sind eurer Meinung nach die fünf wichtigsten Figuren?
- Wie, d.h. mit welchen Eigenschaften, werden die einzelnen Figuren in der Graphic Novel dargestellt? Vergleicht eure Zuschreibungen mit denen eurer Mitschüler/innen.
- Mit welchen Figuren soll der/die Leser/in sympathisieren, mit welchen nicht? Mit welchen Figuren soll sich der/die Leser/in identifizieren, mit welchen nicht? Warum? Welche Figuren sind die „Helden“, welche die „Feinde“? Begründet jeweils eure Antwort.
- Wie wird die Geschichte erzählt? (Ablauf, Zeitsprünge, Haupt- und Nebenhandlungen...)? Was wird nicht erzählt und warum?
- Was will das Autorinnenteam mit dieser Graphic Novel erreichen? An wen richtet sich die Geschichte?

#### **3. Analysieren – Darstellungen über Vergangenheit analysieren:**

- Welche künstlerischen Stilmittel setzt die Zeichnerin ein? Mit welcher Symbolik arbeitet sie?
- In welcher Zeit spielt die Geschichte der Graphic Novel? Was wisst ihr über diese Zeit?
- Welche Elemente der Graphic Novel entsprechen den historischen Forschungsergebnissen? Welche Elemente sind erfunden oder aus unserer Gegenwart in die Vergangenheit übertragen?

#### **4. Urteilen und sich orientieren – historische Werturteile und Wertmaßstäbe entwickeln, bewerten, anwenden:**

- Welche historischen Urteile und Bewertungen fällt das Autorinnenteam?

---

<sup>3</sup> Die einzelnen Fragen sind inspiriert durch Heinrich Ammerer: Kompetenzdiagnostik durch die Verwendung von Comics, in: Heinrich Ammerer, Elfriede Windischbauer (Hrsg.): Kompetenzorientierter Unterricht in Geschichte und Politischer Bildung. Diagnoseaufgaben mit Bildern, Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule, Wien 2011, S. 21-33, hier S. 21 ff. [https://www.ph-online.ac.at/phst/voe\\_main2.getVollText?pDocumentNr=64434&pCurrPk=3902](https://www.ph-online.ac.at/phst/voe_main2.getVollText?pDocumentNr=64434&pCurrPk=3902), letzter Zugriff am 3.4.2018, Die Zuordnung der Fragen richtet sich nach den Rahmenlehrplänen im Fach Geschichte für die Länder Berlin und Brandenburg.

- Welche Meinung vertreten Sie dabei? Was würden Sie dem Autorinnenteam in einem Brief an den Verlag schreiben wollen?
- Welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede haben die Welt der Graphic Novel und unsere Gegenwart? Was würden Sie gern aus der Welt der Graphic Novel in unsere Gegenwart mitnehmen? Kommen euch die Figuren der Graphic Novel im realen Leben ähnlich vor oder sind sie stark überzeichnet?

<i>Titel:</i>	<b>Modul A</b> <b>Übung 2: Was sagt uns die Titelseite (nicht)?</b>
<i>Ziel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhaltliche Einstimmung in die Lektüre der Graphic Novel „Hinter Mauern“ mit Hilfe der Titelseite des Buches</li> <li>• Annäherung an das Thema und die Zeit, indem z.T. Vorkenntnisse erfasst bzw. eigene Vermutungen und Erwartungen an die Graphic Novel formuliert werden</li> </ul>
<i>Zeit:</i>	30 Min.
<i>Form und Methode:</i>	Einzelarbeit/Partnerarbeit (oder als Hausaufgabe), Kleingruppenarbeit/Plenum Austausch und Sammeln von Erfahrungen, Kenntnissen und Fragen
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Titelseite bzw. Buchcover</li> <li>• vor der Lektüre</li> </ul>
<i>Material:</i>	Buch mit der Titelseite (für die Hausaufgabe eine Kopie des Covers), Stifte, Zettel
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	

### 1. [Einzel- oder Partnerarbeit]: Analyse der Titelseite

- Beschreibt den Vorder-, Mittel- und Hintergrund des Titelbildes.
- Bestimmt den Ort des Geschehens und nimmt eine zeitliche Zuordnung vor. Lest dazu ggf. auch den Text auf der Rückseite des Buchcovers.
- Überlegt euch und begründet, welchen Zusammenhang es zwischen der Person und dem Ort geben könnte. Inwiefern spielt der Titel der Graphic Novel dabei eine Rolle?
- Wie wirkt die zeichnerische Art der Titelseite auf euch?

### 2. [Kleingruppenarbeit oder Plenum]: Vorkenntnisse, Erwartungen und Vermutungen an die Graphic Novel

- Sammelt in Stichworten: Was wisst ihr bereits über die, von euch in der Aufgabe 1 ermittelten, örtlichen und zeitlichen Bestimmungen bzw. historischen Zusammenhänge?
  - Was wird in euren Familien über die damalige Zeit erzählt?
  - Was habt ihr im Unterricht oder vielleicht während einer Exkursion bereits behandelt?
  - Was habt ihr aus den Medien (Spielfilmen, Dokumentationen, Internet, Büchern, Zeitungen, Zeitschriften) erfahren?
- Formuliert bis zu drei Fragen, die ihr an den Ort des Geschehens der Graphic Novel bzw. an die handelnde Person habt.

Falls ihr in Kleingruppen gearbeitet habt, fasst zusammen, was ihr gesammelt habt.



<i>Titel:</i>	<b>Modul A</b> <b>Übung 3: Symbolkraft des Comics</b>
<i>Ziel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen von „Comic“ und „Graphic Novel“ – als einer Gattungsform und als eines Mediums – im Kontext des historischen Lernens</li> <li>• Förderung der Kreativität durch das Entwerfen eigener Comic-Panels für ein selbst ausgewähltes Thema</li> </ul>
<i>Zeit:</i>	45 Min. weitere Zeit für die Aufgabe 4
<i>Form und Methode:</i>	Plenum, Einzelarbeit/Partnerarbeit Austausch, Textanalyse, kreative Gestaltung
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eine beliebige Seite mit mehreren Panels aus dem Buch</li> <li>• nach der Lektüre</li> </ul>
<i>Material:</i>	Tafel oder Flipchart, Buntstifte, Zettel
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	

### 1. [Plenum]: Erfahrungen mit Comics

Sammelt in einem Brainstorming oder Brainwriting:

- Welche Comics kennt ihr?
- Was macht einen Comic aus (z.B. im Unterschied zum normalen Text oder einem Film)?

### 2. [Einzel- oder Partnerarbeit]: Merkmale und Symbolkraft

- Lest den Info-Text „Was ist ein Comic bzw. Graphic Novel“. Findet für die im Text kursiv markierten Begriffe entsprechende Beispiele in einer von euch ausgewählten Comicsequenz. Wenn ihr etwas nicht finden könnt, wo und wie würdet ihr es in der Comicsequenz darstellen bzw. ergänzen?
- Schreibt bis zu fünf Schlagwörter, die in dieser Sequenz thematisiert werden.
- Gebt den Inhalt der Comicsequenz anhand eurer Schlagwörter in eigenen Worten kurz wieder.
- Überlegt, was ihr bei eurer Wiedergabe wirklich gesehen und was ihr dazu erfunden habt.

#### **Was ist ein Comic bzw. Graphic Novel?**

Comics erzählen Geschichten in Bildern/Zeichnungen und Worten/Schrift. Die ersten Comics entstanden als lustige Beilagen in amerikanischen Zeitungen am Ende des 19. Jahrhunderts: Daher kommt der Begriff „comic strip“ (= komische Streifen). Bald entstanden aber auch Geschichten mit abenteuerlichem Inhalt. Heute ist der Comic für jedes Thema offen: Er richtet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Comics, die sich mit ernsthaften Themen beschäftigen und sich von den üblichen Comicheftchen abgrenzen möchten, nennt man häufig auch „Graphic Novels“.

#### **Wie erzählt ein Comic und welche Merkmale hat er?**

Ausgangspunkt eines Comics ist das *Panel* (= Einzelbild). Jedes Panel zeigt einen Ausschnitt der gesamten Handlung. Aber eine Geschichte entsteht erst dank der *Sequenzen* (= mehrere Panels). Im Gegensatz zum Film funktioniert der Comic nur bei aktiver Mitarbeit des Lesers. Denn zwischen den

einzelnen Panels vergeht eine gewisse Zeit, was man als *Hiatus* (= Lücke) bezeichnet. Der Leser muss durch eigene Gedanken die Lücken füllen.

Die Zeichnungen im Comic sind oft vereinfacht, so dass die Bilder schneller verstanden werden können. Wenn sich Figuren oder Gegenstände bewegen, wird das durch *Speedlines* (=Geschwindigkeitslinien) gezeigt. Der Text ist auf verschiedene Weise mit dem Bild verbunden. Am Bildrand findet sich häufig *Blocktext*, ein eckiger Kasten, der Hintergründe zum Geschehen mitteilt. Die Figuren sprechen miteinander in wörtlicher Rede mit Hilfe von *Sprechblasen*, ihre Gedanken werden durch *Denkblasen* sichtbar. Der Comiczeichner nutzt außerdem die Möglichkeiten von *Typografie* (= Druckwesen), um z.B. die Lautstärke und Betonung der einzelnen Aussagen auszudrücken. Dazu kommen *Geräusch- und Gefühlswörter* oder spezielle *Symbole* (=Zeichnen) wie Herz für Liebe.

#### **Warum lesen wir Comics im Geschichtsunterricht?**

Comics lassen die Vergangenheit lebendig werden. Sie können den Geschichtsunterricht, der viel mit Texten arbeiten muss, gut ergänzen und veranschaulichen. Viele Comiczeichner recherchieren sorgfältig und geben sich bei ihrer Arbeit große Mühe. Deshalb lohnt es sich oft, auch einzelne Bilder länger zu betrachten. Aber: der Geschichtscomic kann so wenig wie Geschichtsschreibung die Geschichte ‚eins und eins‘ abbilden. Abgesehen davon erfindet der Künstler sogar auch Dinge zur Geschichte hinzu. Der Comic zeigt also nur, wie es damals gewesen sein könnte.

(Der Text wurde z.T. übernommen aus: René Mounajed und Stefan Semel: Comics erzählen Geschichte, Bamberg 2012, S. 6)

### **3. [Einzelarbeit]: eigene Entwürfe für die Fortsetzung**

- Zeichnet selber ein Panel als Fortsetzung dieser Comicsequenz.
- Stellt eure Zeichnungen im Raum aus und macht einen Rundgang.

<b>Titel:</b>	<b>Modul A Übung 4: Ein Comic und noch mehr</b>
<b>Ziel:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für die Verarbeitung historischer Sachverhalte in narrativen Handlungen am Beispiel der Graphic Novel</li> <li>• Verdeutlichen des Unterschiedes zwischen einem Comic und einer Graphic Novel</li> </ul>
<b>Zeit:</b>	45 Minuten
<b>Form und Methode:</b>	Paararbeit, Kleingruppenarbeit, Plenum Diskussion, Vergleich von Ergebnissen
<b>Bezug zur Graphic Novel:</b>	vor der Lektüre
<b>Material:</b>	Tafel oder Flipchart, Stifte und Moderationskarten oder kleine Zettel
<b>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</b>	
<b>Zusatzmaterial/ Tipps:</b>	Zitat von Comic-Künstler Pascal Croci übernommen aus: Ralf Palandt: Der Holocaust im Comic – Bestandsaufnahmen eines unbequemen Themas. In: Comixene [2005] H. 86/87, S. 47, zit. nach: <a href="http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/136753/comics-und-historisch-politische-bildung?p=all">http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/136753/comics-und-historisch-politische-bildung?p=all</a> (letzter Zugriff 13.04.2018)

**1. [Plenum]: Beispiele für künstlerische und dokumentarische Verarbeitung von Vergangenheit**

- Sammelt an der Tafel oder einem Flipchart einige Beispiele dafür, wie konkrete historische Ereignisse in (Unterhaltungs)formaten aus dem Bereich der Literatur, Musik, Malerei, des Films, Theaters etc. verarbeitet wurden. (z.B. der Film „Titanic“ und der Untergang der Titanic 1912).
- Wählt zwei Beispiele aus und diskutiert, inwiefern diese Produkte eher künstlerischer (d.h. Fokus liegt auf der ästhetischen und formalen Erscheinung) oder sogar eher dokumentarischer (d.h. Fokus liegt auf der konservierenden Darstellung von Abläufen und Zuständen) Natur sind.
- Wenn es in der Kunst zur Abweichung von der Realität kommt, liegt der Vorwurf nahe, man wollte die Leser/innen, Zuschauer/innen, Betrachter/innen täuschen. Wie steht ihr zu dieser Behauptung?

**2. [Partnerarbeit/Kleingruppenarbeit und Plenum]: Unterschied zwischen einem Comic und dem Geschichtscomic/Graphic Novel**

- „Ich bin weder Historiker noch verfasse ich eine Dokumentation, aber ich habe versucht, den Ablauf der Ereignisse so tatsachengetreu wie möglich zu rekonstruieren.“ (Comic-Künstler Pascal Croci, der einen Geschichtscomic über das Konzentrations- und Vernichtungslager Auschwitz erarbeitet hat. Dieses Zitat bringt uns zu dem Autorinnenteam von „Hinter Mauern“. Schaut euch im Impressum an, wer an der Graphic Novel gearbeitet hat und welche Aufgaben jeweils zu machen waren. Welche Erwartungen habt ihr – auch angesichts des eingehenden Zitates – an „Hinter Mauern“? Notiert diese auf Moderationskarten.
- Lest euch aufmerksam die Liste mit den möglichen Anforderungen an die Nacherzählung von historischen Ereignissen durch. Wählt aus der Liste bzw. ergänzt sie so, dass ihr max. fünf Kriterien habt, die euch besonders wichtig sind.

<input type="checkbox"/>	1. Die Handlung muss sich in der Zeitgeschichte komplett (inkl. der Namen der handelnden Personen) so abgespielt haben.
<input type="checkbox"/>	2. Kleidung, Schauplatz, Sprache und Raumgestaltung müssen zur ausgewählten Zeit passen.
<input type="checkbox"/>	3. Die Erzählung wird chronologisch dargestellt.
<input type="checkbox"/>	4. Die Figuren und Situationen haben reale Vorlagen. Die Akteur/innen verhalten sich für die damalige Zeit „normal“.
<input type="checkbox"/>	5. Die Dialoge sind wortgetreu wiedergegeben, eine Abweichung ist nicht zulässig.
<input type="checkbox"/>	6. Historische Ereignisse werden richtig dargestellt.
<input type="checkbox"/>	7. Historische Schauplätze werden exakt dargestellt.
<input type="checkbox"/>	8. Die Farbwahl ist im Gegensatz zum Unterhaltungscomic zurückhaltend.
<input type="checkbox"/>	9. Die Schrift muss aus der damaligen Zeit stammen.
<input type="checkbox"/>	10. Die Handlung ist spannend und kann auch unterhaltsam sein, sie ist aber nicht überspielt oder gar lustig.
<input type="checkbox"/>	.....

(Die Aufgabe kann auch in folgender Variation durchgeführt werden: Auf einer Skala zwischen „sehr wichtig“ und „nicht so wichtig“ soll angekreuzt werden. Damit bleibt Spielraum, der zeigt, dass ein Kriterium nicht „vollständig“, aber zumindest ansatzweise erfüllt werden kann.)

- c. Vergleicht anschließend eure Listen in der Gesamtgruppe/im Plenum. Was stellt ihr fest?

<i>Titel:</i>	<b>Modul A</b> <b>Übung 5: „Hinter Mauern“ unter der Historiker-Lupe</b>
<i>Ziel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für die Verarbeitung historischer Sachverhalte in narrativen Handlungen am Beispiel der Graphic Novel</li> <li>• Untersuchen ausgewählter Erinnerungen/Sequenzen aus „Hinter Mauern“ mit Hilfe eigener Recherche</li> <li>• Bewusstmachung der künstlerischen Freiheit und der Kraft der „narrativen Bilder“ in historischen Darstellungen</li> </ul>
<i>Zeit:</i>	60 bis 90 Minuten
<i>Form und Methode:</i>	Kleingruppenarbeit, Plenum Analyse, Diskussion, Präsentation
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zur Auswahl stehen Erinnerungen/Sequenzen: Stasi-U-Haft und Bezirksgericht in Leipzig (S. 71-73 sowie 78-81), Beat-Demo in Leipzig (S. 31-36), Kurzbesuch in Prag bzw. Zerschlagung des „Prager Frühlings“ (S. 48-57), Strafvollzug Cottbus (S. 83-93)</li> <li>• nach der Lektüre</li> </ul>
<i>Material:</i>	Stifte und große Zettel oder Flipchart-Papier, Internetzugang
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	Empfehlung für die Recherche der Lernenden: <a href="http://www.jugendopposition.de">www.jugendopposition.de</a> <a href="http://www.dhm.de/lemo/">www.dhm.de/lemo/</a> <a href="http://www.menschenrechtszentrum-cottbus.de">www.menschenrechtszentrum-cottbus.de</a> <a href="http://www.jugendopposition.de">www.jugendopposition.de</a> <a href="http://www.bstu.de">www.bstu.de</a> <a href="https://www.stasi-mediathek.de">https://www.stasi-mediathek.de</a> <a href="http://www.runde-ecke-leipzig.de">www.runde-ecke-leipzig.de</a> <a href="https://www.zeitzeugen-portal.de">https://www.zeitzeugen-portal.de</a>
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	Zitat 1: Christine Gundermann: Comics als historische Quelle, <a href="https://www.visual-history.de/2015/01/26/comics-als-historische-quelle/">https://www.visual-history.de/2015/01/26/comics-als-historische-quelle/</a> , letzter Zugriff: 13.04.2018 Zitat 2: <a href="https://histoproblog.org/tag/unterschied-quelle-darstellung/">https://histoproblog.org/tag/unterschied-quelle-darstellung/</a> , letzter Zugriff: 13.04.2018

### 1. [Kleingruppenarbeit]: Analyse eines Schauplatzes bzw. eines historischen Ereignisses aus der Graphic Novel

Die Graphic Novel „Hinter Mauern“ basiert auf tatsächlichen historischen Begebenheiten und findet an realen Schauplätzen in der DDR der 1960er und -70er Jahre statt. Die Hauptfigur Konni gab es nicht, jedoch basieren seine Erlebnisse auf realen Erfahrungen von Zeitzeugen, die während der Recherche für das Drehbuch befragt und deren Unterlagen (u.a. MfS-Dokumente und Berichte) gesichtet wurden. Zusätzlich wurden Bilder und Dokumente zu den historischen Orten und Ereignissen genutzt, die auch online verfügbar sind.

Befasst euch nun genauer mit einer ausgewählten Erinnerung bzw. Sequenz aus der Graphic Novel „Hinter Mauern“:

Gruppe A: **Untersuchungshaftanstalt des MfS in Leipzig sowie Bezirksgericht Leipzig**

Gruppe B: **Beat-Demonstration in Leipzig**

Gruppe C: **Kurzbesuch in Prag und Niederschlagung des „Prager Frühlings“**

Gruppe D: **Strafvollzugseinrichtung in Cottbus**

- a. Markiert Gegenstände und Textpassagen, die darauf hinweisen, dass sich Konni in der Stasi-U-Haft und im Bezirksgericht Leipzig, während der Beat-Demonstration in Leipzig, beim Kurzbesuch in Prag, im Strafvollzug befindet.
- b. Wie wirkt die dargestellte Situation auf euch? Schätzt ein, inwiefern die Graphic Novel zeigt, wie Stasi-U-Haft und Bezirksgericht / Demo / Prag / Gefängnisalltag tatsächlich gewesen ist.
- c. Vergleicht die Darstellung der Stasi-U-Haft und des Bezirksgerichts / der Demo / Prag / des Gefängnisalltags in der Graphic Novel mit Stasi-Akten, Zeitzeugenberichten, Originalfotos. Nutzt dafür die Projektwebsite <http://www.diezeitreisenden.eu/inhalte-hinter-mauern/> und recherchiert im Internet.
  - Welche Übereinstimmungen und welche Unterschiede stellt ihr fest?
  - Fallen euch mögliche Gründe für diese Unterschiede ein?
- d. Zusatzaufgabe: Ruft euch eure Listen aus der Übung 4 in Erinnerung.
  - Welche der Kriterien waren euch besonders wichtig?
  - Welche der Kriterien entsprechen euren Erkenntnissen aus der Kleingruppenarbeit?

## 2. [Plenum]: Präsentation und abschließende Diskussion

- a. Stellt euch die Ergebnisse eurer Analysen gegenseitig vor (z. B. in Form von mündlichen Kurzpräsentationen oder als eine Art Ausstellung). Versucht während der Präsentation auch Bezug auf eure Meinung zu folgenden zwei Zitaten zu nehmen:

Zitat 1: *„Jeder Comic verfügt über Quellenauthentizität; in ihm spiegeln sich also verschiedenste Einstellungen über die Gesellschaft und Zeit wider, in der er entstanden ist.“*

Zitat 2: *„Quellen beantworten unsere Fragen an die Vergangenheit, Darstellungen fassen die Antworten zusammen.“*

- b. Das Autorinnenteam der Graphic Novel „Hinter Mauern“ hatte die Absicht, in anschaulicher Form heutige Jugendliche das Leben der damaligen jungen Generation näher zu bringen und sie zur Auseinandersetzung mit der Vergangenheit anzuregen. Diskutiert:
  - Inwiefern ist diese Absicht dem Autorinnenteam gelungen?
  - Was haltet ihr insgesamt von der Darstellung von historischen Ereignissen in einer Graphic Novel?