

Modul B: Handlung und Erzählweise der Graphic Novel „Hinter Mauern“

„Denn ohne Blick hinaus blieb mir nur der nach innen: Meine Erinnerungen – und meine Fantasie.“
(Konni; Hinter Mauern, S. 17)

Einführung

„Hinter Mauern“ ist eine historisch-politische Graphic-Novel, in der die Geschichte eines jungen Mannes in der DDR der 1960er und -70er Jahre erzählt wird. 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 Protagonist, 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 Akteuren, 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 der SED-Diktatur. Durch diese erzählerische Struktur entsteht eine besondere narrative Handlung, in der Konni selbst seine lebensgeschichtlichen Erfahrungen bzw. Episoden nicht nur schildert sondern auch kommentiert und reflektiert. Dabei kommen in seinen Erlebnissen sowohl seine Kommunikation als auch Gedanken und Gefühle zum Ausdruck, was einen Spielraum für mögliche Identifikationen aber auch Abgrenzungen bei den Leser/innen eröffnet.

Unsere **Erfahrungen und Erinnerungen** prägen uns ein Leben lang. Neben den Erbanlagen sind es vor allem unsere Erlebnisse, die uns zu den Menschen machen, die wir sind. Wie wir unser Leben wahrnehmen, es verarbeiten und darüber erzählen, ist aber von Mensch zu Mensch unterschiedlich. Jeden Tag unternehmen wir in unserem Geist viele Zeitreisen in die eigene Vergangenheit, rufen uns ohne größere Anstrengung ganze Episoden zurück ins Gedächtnis. Bis zu einem gewissen Grad steuern wir den Prozess des Erinnerns selbst, indem wir bewusst Aufmerksamkeit auf bestimmte Dinge lenken. Woran wir uns erinnern, hängt zu allererst stark von der eigenen Verfassung ab. So kann es eben passieren, dass wir bestimmte Aspekte auswählen und wiederum andere weglassen. Außerdem bleiben besonders bewegende Erlebnisse wie die erste Beziehung, der Tod eines geliebten Menschen oder der Sturz mit dem neuen Fahrrad am zehnten Geburtstag gewöhnlich besser im Gedächtnis hängen als banale Alltagsmomente. Ein Grund dafür sind die starken Emotionen, die einen Menschen in solchen Situationen überfluten. Eine wichtige Rolle beim Erinnern spielen auch die Auslöser – also oft etwas Gegenwärtiges, wie ein Gedanke, ein Gefühl, ein Wort/Satz, ein Geruch oder ein Bild, das unser Gehirn zum Assoziieren anregt. Unsere Erinnerungen verändern sich im Laufe der Zeit und das Erinnern hat immer etwas mit der Gegenwart zu tun. Ereignisse und historische Daten werden nicht einfach abgerufen, sondern mit der aktuellen persönlichen Lebenssituation, dem jetzigen Wissensstand und den gegenwärtigen Einstellungen verknüpft. Unsere Erinnerungen, vor allem die unserer persönlichen Biographie, sind die Grundlage für unsere Persönlichkeit, unsere Identität und unser Verhalten.

Konnis Geschichte ist zwar fiktiv, aber sie basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen und publizierten Zeitzeugen-Berichten. Diese waren mal mehr, mal weniger prominente Inspirationsquelle für die Entwicklung der Akteure, ihren Handlungsspielräumen und Entscheidungen. Dabei war es den Autorinnen wichtig, kein Einzelschicksal darzustellen, sondern viele unterschiedliche Erlebnisse einzubeziehen und eine spannende Handlung zu erzeugen. Der Inhalt des Buches stellt daher keine Meinungsäußerung oder alleinige Sichtweise von lebenden oder bereits verstorbenen Zeitzeugen dar. Dennoch sind es gerade die persönlichen Geschichten, wie sie auch in der Graphic Novel verarbeitet wurden, die nicht nur eine Tür zur Auseinandersetzung mit historischen Fakten öffnen, sondern auch den Auftakt für einen Besuch der Handlungsschauplätze und die Begegnung mit Zeitzeugen bieten können.

Zusammenhängende Fragen:

Welche Geschichte wird in der Graphic Novel erzählt und wie? Was sind und wie funktionieren Erinnerungen? Wie lässt sich die Chronologie der Handlung der Graphic Novel rekonstruieren? Welche Abschnitte im Buch sind nachvollziehbar, welche sind dagegen unverständlich und warum? Welche Vor- und Nachteile hat die Erzählweise der Graphic Novel? Wie lässt sich die Handlung jugendgerecht zusammenfassen? Was sind die zentralen Begriffe bzw. Aussagen des Buches? Welche Entwicklung durchläuft die Hauptfigur Konni und welche Rolle spielt dabei der historische Hintergrund? Wie kann man seine Lebensgeschichte visuell darstellen? Was lässt sich durch eine Perspektivübernahme aus der Gedanken- und Gefühlswelt von Konni und weiterer Figuren über ihr Handeln erschließen?

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 1: Wer, wo, wann und was erzählt hier?
<i>Ziel:</i>	- Auseinandersetzung mit der Erzählperspektive der Graphic Novel - Kreatives Schreiben einer Inhaltsangabe aus der Sicht des Protagonisten
<i>Zeit:</i>	45 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Einzelarbeit (z.B. als Hausaufgabe)/Partnerarbeit, Kleingruppenarbeit - Analyse, Diskussion, kreatives Schreiben
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	nach der Lektüre des kompletten Buches
<i>Material:</i>	Zettel und Stifte
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	Lesetipps für die erste Aufgabe: Einteilung der Erzählperspektiven http://www.w-muenchenhagen.de/pdf/erzaehlpositionen.pdf oder https://wortwuchs.net/erzaehlperspektive/ letzter Zugriff am 13.04.2018

1. [Einzel-/Partnerarbeit]: Wer ist der Erzähler?

- a. Befasst euch mit der Erzählperspektive der Graphic Novel „Hinter Mauern“:
 - Bestimmt und begründet die Erzählperspektive.
 - Was fällt euch an der Erzählweise sonst noch auf? (Denkt dabei an den Zeitpunkt des Geschehens und des Erzählens, an die Abfolge der Erinnerungen sowie die Zeitformen)
- b. Diskutiert:
 - Warum hat sich eurer Meinung nach das Autorinnenteam für diese Erzählweise entschieden?
 - Seht ihr in der gewählten Erzählperspektive eher Vor- oder Nachteile für euch als Leser/innen? Warum?

2. [Einzel-/Kleingruppenarbeit]: Kurzbeschreibung

- a. Lest die Inhaltsangabe auf dem Buchcover der Graphic Novel „Hinter Mauern“. Überlegt und notiert in Stichpunkten, wozu eine Inhaltsangabe dient und was eine gute Inhaltsangabe ausmacht.
- b. Verfasst eine eigene Inhaltsangabe (max. 100 Wörter). Seid kreativ und schreibt diese aus einer anderen Perspektive, z.B. als ob die Hauptfigur Konni Ehrenreich das Buch vorstellt. Alternativ: Erstellt einen Wikipedia-Eintrag von etwa 10 Zeilen, in dem ihr den Inhalt der Graphic Novel sowie die Erzählweise, d.h. den Aufbau der Handlung, beschreibt.
- c. (Zusatzaufgabe) Ergänzt eure Buchbeschreibungen durch eine eigene Zeichnung.

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 2: Daran erinnere ich mich
<i>Ziel:</i>	- Beschäftigung mit der Bedeutung von Erinnerungen in eigenem Leben - Auseinandersetzung mit den acht Erinnerungen von Konni in der Graphic Novel, den möglichen Überschriften und der Funktion von „Triggern“ (Auslösern)
<i>Zeit:</i>	45 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Plenum, Partnerarbeit, Kleingruppenarbeit - Assoziationen, Austausch, Zuordnung und Diskussion
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	nach der Lektüre des kompletten Buches
<i>Material:</i>	Tafel oder Flipchartpapier, Stifte, Vorlage für die Tabelle, Zettel
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	Zweiter Absatz des Einführungstextes zum Modul B

1. [Plenum]: Erinnerungen

- a. Schreibt das Wort „Erinnerungen“ an die Tafel oder in die Mitte eines Flipcharts. Notiert in den kommenden 5 bis 7 Minuten auf Zuruf alles und ohne Kommentar, was euch zu dem Begriff spontan einfällt.
- b. Versucht zusammen Antworten auf folgende Fragen zu finden:
 - Was bedeutet es, sich zu erinnern?
 - Warum erinnern wir uns?
 - Wie erinnern wir uns?
 - Woran erinnern wir uns?
 - Wovon hängt es ab, dass wir uns an etwas erinnern oder nicht erinnern?
 Lest dazu ggf. den zweiten Absatz des Einführungstextes zum Modul B.

2. [Partnerarbeit]: Mein Leben in Erinnerungen

Tauscht euch zu folgenden Fragen aus und notiert stichpunktartig:

- Was ist eure früheste Erinnerung an euer Leben? Woran erinnert ihr euch genau?
- Wenn ihr daran denkt, was euch in eurem Leben am meisten geprägt hat, welche zwei bis drei Erinnerungen tauchen dabei auf und warum?

3. [Kleingruppenarbeit]: Konni erinnert sich

- a. Eingesperrt in einer Kellerzelle nimmt uns Konni Ehrenreich während eines 24-stündigen Hafttages mithilfe von insgesamt acht Erinnerungen zurück in seine Kindheit und Jugend in der DDR. Wir begegnen ihm in verschiedenen Zeiten, Orten und Situationen, die seine spätere Lebenseinstellung geprägt haben.
Überlegt, warum sich das Autorinnenteam gerade für diese Erzählweise entschieden hat. Was gefällt euch daran (nicht)?
- b. Bei der Erstellung des Drehbuches entwickelte das Autorinnenteam folgende Arbeitsüberschriften für die acht Erinnerungen Konnis (in der folgenden Übersicht sind sie durcheinander aufgelistet):

<i>Überschrift</i>	<i>Erinnerung 1-8</i>	<i>Seiten</i>
Fluchtversucht mit Konsequenzen		
Vor der Fähigkeit hineinzupassen und dem Drang, man selbst zu sein		
Neue Regeln		
Wo beginnt die Freiheit und wo hört sie auf?		
Kellerschwur		
Prager Frühling – sowjetischer Winter		
Überzeugungen und Widersprüche		
Unterschiedliche Wege		

- Ordnet die Arbeitsüberschriften den acht Erinnerungen Konnis zu und notiert die entsprechenden Seitenzahlen.
 - Überlegt bei zwei bis drei Beispielen, inwiefern die Überschrift mit dem Inhalt korrespondiert.
 - Beurteilt, inwiefern euch die Überschriften passend vorkommen. Welche Alternativen fallen euch ein?
- c. In den 24-Stunden-Zellensituationen befinden sich am Ende immer sogenannte „Trigger“. Es handelt sich um Wörter, Sätze oder Bilder, die als Auslöser für den Übergang zu der anschließenden Erinnerung dienen. Im Prolog ist dies z.B. der Satz „Was gäbe ich für ein bisschen Licht!“ (S. 8).
- Findet mindestens 3 weitere Trigger in der Graphic Novel „Hinter Mauern“.
 - Welche der Trigger erscheinen euch besonders gelungen und warum?

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 3: Chronologie der Handlung
<i>Ziel:</i>	- Beschäftigung mit der zeitlichen Ordnung der Graphic Novel - Visualisieren der einzelnen Erinnerungen und der 24-Stunden-Zellensituationen
<i>Zeit:</i>	45 bis 60 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Plenum, Einzelarbeit (als Hausaufgabe) oder Partnerarbeit/Kleingruppenarbeit - Zuordnen und Zusammenstellen, Diskussion und Reflexion
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	während und nach der Lektüre des kompletten Buches
<i>Material:</i>	Flipchartpapier oder Poster, Stifte
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	

[Einzel- oder Partner-/Kleingruppenarbeit]: Chronologie der Handlung

Lest zuerst den ersten Absatz in der Einführung zum Modul B. Entscheidet euch dann für eine der folgenden Aufgaben:

Gruppe A: Zeitleiste von Konnis Erinnerungen

- Entwerft auf Flipchartpapier eine Zeitleiste, z.B. in Form einer Linie, mit den Angaben (Tag, Jahr und Ort) zu den acht Erinnerungen von Konni sowie dem Epilog. Notiert auch jeweils die entsprechenden Seitenzahlen.
- Gebt den einzelnen Erinnerungen eigene Überschriften.
- Welche Erinnerung hat euch besonders berührt und warum?

Gruppe B: Ablauf der Stunden am letzten Gefängnistag von Konni

- Entwerft eine Poster-Übersicht, z.B. in Form eines Kreises, mit den Angaben (Uhrzeit) zu der Situation in der Kellerhaft sowie dem Prolog. Notiert auch jeweils die entsprechenden Seitenzahlen.
- Gebt den einzelnen Situationen eigene Überschriften.
- Welche Kellerhaftsituation hat euch besonders berührt und warum?

Stellt eure Poster im Raum aus.

Titel:	Modul B Übung 4: Rekonstruktion der Handlung
Ziel:	- vertiefte Analyse des Aufbaus und der Handlung der Graphic Novel
Zeit:	45 bis 60 Min.
Form und Methode:	- Einzelarbeit/Paararbeit, Plenum - Zuordnen und Zusammenstellen, Diskutieren und Vergleichen, Reflexion
Bezug zur Graphic Novel:	während und nach der Lektüre des kompletten Buches
Material:	- vorgezeichnete Tabelle, Stifte
Links, historische Quellen, Projektwebsite:	
Zusatzmaterial/ Tipps:	Es handelt sich um eine Erweiterung der Übung 1 „Wer, wo, wann und was erzählt hier.“ Zum besseren Verständnis der Übung eignet sich die Lektüre des ersten Absatzes des einführenden Textes zum Modul B.

1. [Einzel- oder Paararbeit]: Notizen zur Handlung

Macht euch während der Lektüre Notizen zur Handlung, indem ihr die folgende Tabelle ausfüllt.

Es ist nicht schlimm, wenn euch zu jeder Zeile oder Spalte nicht gleich etwas einfällt oder ihr etwas im Buch nicht finden könnt.

Kapitel	Zeit(rahmen)	Ort	Handelnde Personen	Historischer Bezug/Fakten über die DDR-Geschichte	Konnis wichtigste Erkenntnis	Trigger*	offene Fragen
Zelle (1)							
1 Erinnerung							
Zelle (2)							
2 Erinnerung							
Zelle (3)							
3 Erinnerung							
Zelle (4)							
4 Erinnerung							
Zelle (5)							
5 Erinnerung							
Zelle (6)							
6 Erinnerung							
Zelle (7)							
7 Erinnerung							
Zelle (8)							
8 Erinnerung							
Zelle (9)							
Epilog							

*Trigger: es handelt sich um einzelne Wörter, Bilder oder Sätze, die als Auslöser und somit Übergang in die anschließende Erinnerung bzw. von dort zurück zum Haftalltag dienen.

2. [Kleingruppenarbeit]: Rekonstruktion der Handlung

Vergleicht und ergänzt eure Notizen. Rekonstruiert und diskutiert nun gemeinsam die Handlung der Graphic Novel:

- Was könnt ihr über die Entwicklung des Protagonisten Konni feststellen? Wie beeinflussen die verschiedenen Orte und weitere Personen seinen Lebensweg?
- Wie wird der historische Hintergrund in die Lebensgeschichte eingebunden?
- Welche Rolle spielen in der Erzählung die sogenannten Trigger?

- Gibt es Momente/Ereignisse/Seiten, die euch besonders gefallen haben. Warum?
- Gibt es Momente/Ereignisse/Seiten, die ihr nicht verstanden oder zu denen ihr Fragen habt?
Sammelt eure Fragen und versucht, diese gemeinsam zu klären.

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 5: Word-Cloud erstellen
<i>Ziel:</i>	- assoziative Auseinandersetzung mit der Handlung der Graphic Novel - Erfassen von zentralen Schlagwörtern und/oder Aussagen des Buches sowie Wiedergabe und Vergleich der Wirkungsweise der Inhalte
<i>Zeit:</i>	Variante A: 45 Min. Variante B: 45 bis 60 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Kleingruppenarbeit, Plenum - Sammeln, Präsentieren, Vergleichen
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	- beliebiges Kapitel oder nach der Lektüre der gesamten Graphic Novel
<i>Material:</i>	Buntstifte, große Papierbögen eventuell Internetzugang, wenn Word-Cloud online erstellt werden soll
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	Informationen zur Methode „Word-Cloud“ und Tools zur Online-Erstellung siehe http://www.teachsam.de/arb/visua/wordclouds/wordcloud_3_2.htm http://www.wordle.net

Eine **Word-Cloud** bzw. (Schlag)Wortwolke ist eine Methode zur Visualisierung von Informationen. Dabei wird zunächst eine (möglicherweise alphabetische) Liste aus Schlagwörtern zusammengestellt, und zwar hinsichtlich dessen, wie oft sie vorkommen und/oder welche Bedeutung sie im Text haben. Anschließend werden die Schlagwörter flächig dargestellt, wobei einzelne unterschiedlich gewichtete Wörter größer oder auf andere Weise, z.B. durch Farbe, Schriftart ... hervorgehoben dargestellt werden. Mit einer Word-Cloud können also zwei Ordnungsdimensionen (die alphabetische Sortierung und die Gewichtung) gleichzeitig gezeigt werden und auf einen Blick erfassbar gemacht werden. Es handelt sich um eine ästhetische und inspirierende Herangehensweise an den Inhalt mit Visualisierungseffekten.

Variante A: Keywords (Schlüsselwörter) darstellen

1. [Kleingruppenarbeit]: Word-Cloud erstellen

Erstellt zusammen nach der Lektüre eines Kapitels oder des ganzen Buches eine Word-Cloud, indem ihr

- die Häufigkeit und/oder
- die Bedeutung

der Schlagwörter visuell darstellt.

2. [Plenum]: Präsentation

Stellt euch gegenseitig eure Word-Clouds vor. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Gebt den Inhalt des Kapitels anhand der Word-Clouds wieder. ODER
- Lasst die anderen raten, welches Kapitel ihr in eurer Word-Cloud dargestellt habt. ODER
- Vergleicht eure Word-Clouds (falls ihr zum selben Kapitel, zum Buch gearbeitet habt). Was fällt euch auf?

Variante B: Message (Botschaft) und/oder Values (Werte) darstellen

1. [Plenum]: Sammlung

Sammelt zentrale Begriffe aus dem Kapitel oder der gesamten Graphic Novel. Folgende Fragen können euch helfen:

- Worum geht es im Buch/Kapitel?
- Was denken und wie handeln die Akteure und warum?
- Was erschwert/erleichtert ihre Entscheidungen, Handlungsweisen? Wer/was hilft bzw. hindert sie?
- Welche Folgen haben ihre Handlungen für sie und wie gehen sie damit um?

2. [Kleingruppenarbeit]: Word-Cloud erstellen

Erstellt zusammen nach der Lektüre eines Kapitels oder des ganzen Buches eine Word-Cloud, indem ihr

- die Häufigkeit und/oder
- die Bedeutung

von diesen zentralen Botschaften und Wertvorstellungen visuell darstellt.

3. [Plenum]: Präsentation

Stellt euch gegenseitig eure Word-Clouds vor. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Gebt den Inhalt des Kapitels anhand der Word-Clouds wieder. ODER
- Lasst die anderen raten, welches Kapitel ihr in euer Word-Cloud dargestellt habt. ODER
- Vergleicht eure Word-Clouds (falls ihr zum selben Kapitel, zum Buch gearbeitet habt). Was fällt euch auf?

Tipp: Die zentralen Aussagen des Buches lassen sich entlang der positiven und negativen Erfahrungen bzw. Wertvorstellungen der handelnden Personen zusammenfassen. Die Word-Clouds können dann entsprechend dieser zwei Pole gestaltet werden:

Aufbegehren, Auflehnen, Protest, Freiheit, Widerstand, Zivilcourage, Leben, Hilfe, Solidarität, Liebe, Freundschaft, Freude, Meinungsfreiheit, Hoffnung ...	Anpassen, Grenze, Mitlaufen, Stillstand, Verrat, Eingrenzung, Einmischen, Verfolgen, Einsperren, Haft, Gewalt, Angst, Misshandlung, Verstecken, Ende, Aussichtslosigkeit ...
---	--

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 6: Das Leben ist ein Fluss
<i>Ziel:</i>	- Auseinandersetzung mit der Biographie des Protagonisten der Graphic Novel - kreative Visualisierung einer Lebensgeschichte
<i>Zeit:</i>	30 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Paar- oder Kleingruppenarbeit (ggf. als Einzelarbeit in Form einer individuellen Hausaufgabe) - Deuten, Verbildlichen
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	nach der Lektüre des komplettes Buches oder eines Abschnittes
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	Buntstifte und ggf. Zeitungen, größere Zettel
<i>Quellen:</i>	
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	Die Methode „Das Leben ist ein Fluss“ ist ausführlich beschrieben in: Birgit Wenzel: Kreative und innovative Methoden. Geschichtsunterricht einmal anders. Schwalbach/T., 2013, S. 58-63 Die Übung eignet sich als Ergänzung (Hausaufgabe) nach der vertieften Analyse der Handlung in der Übung 4.

Das Bild des Flusses wird gerne für das menschliche Leben genutzt. Ein Fluss hat viele Eigenschaften, die man auf das Leben übertragen kann: Er hat z.B. eine Quelle (Geburtsdatum), er kann schmal und breit fließen, gestaut werden und Zuflüsse haben, umgeleitet werden, Steine und Inseln können aufragen, er kann ruhig fließen und Stromschnellen können seinen Lauf beschleunigen usw.

[Paar- oder Kleingruppenarbeit]: Das Leben ist ein Fluss!

- Deutet die Lebensgeschichte von Konni Ehrenreich und überträgt sie in ein Flussbild!
- Bevor ihr loslegt, einigt euch, welche visuellen Elemente (selbst gezeichnet oder aus Zeitungen ausgeschnitten) ihr nutzt und welche Daten und Stichworte ihr in eure Zeichnung integriert.

Die fertigen Flussdarstellungen können im Raum ausgestellt und besprochen werden.

<i>Titel:</i>	Modul B Übung 7: Kreatives Schreiben
<i>Ziel:</i>	- Auseinandersetzung mit Sichtweisen, Gefühlslagen und Handlungsoptionen konkreter Menschen in der Vergangenheit bzw. einzelner Akteure in der Graphic Novel - Vergegenwärtigen bestimmter Situationen sowie der Gründe für das Verhalten in schwierigen Lagen; Verdeutlichen moralischer „Zwickmühlen“ - Ermöglichung eines emotional basierten Zugangs zur Geschichte
<i>Zeit:</i>	Variante A: bis 45 Min. Variante B: bis 90 Min.
<i>Form und Methode:</i>	- Plenum/Partnerarbeit, Kleingruppenarbeit, Plenum - Perspektivübernahme, Verfassen, Präsentieren
<i>Bezug zur Graphic Novel:</i>	nach der Lektüre des kompletten Buches
<i>Material:</i>	Stifte, Zettel ggf. Internetzugang für weitere Recherche der Argumente
<i>Links, historische Quellen, Projektwebsite:</i>	Informationstexte zum historischem Hintergrund – aufrufbar über die QR-Codes im Buch oder unter http://www.diezeitreisenden.eu/inhalte-hinter-mauern/
<i>Zusatzmaterial/ Tipps:</i>	

Bei der Methode des **Kreativen Schreibens** setzen sich die Teilnehmenden in Kleingruppen mit dem Bruchstück einer (realen, aus Quellen gewonnenen oder einer konstruierten) Biographie auseinander. Der Perspektivwechsel ermöglicht Einblicke in die Interessen- und Situationsgebundenheit von Sichtweisen handelnder Personen. Er macht deutlich, dass jedes Verhalten unterschiedlich bewertet und interpretiert werden kann. Damit werden Offenheit, Toleranz, Kooperation und Reflexion eigener Positionen gefördert. Außerdem eröffnet diese Vorgehensweise den Zugang zur intergenerativen Verständigung, wenn es um die Beurteilung der Vergangenheit geht. In diesem Sinne wäre empfehlenswert, die biographischen Angaben bzw. Kurzbeschreibungen zusätzlich durch weitere Quellen (z.B. Dokumente, Fotos, Objektbilder, Zeitzeugenberichte) wie auch Lexika, Fachbücher und Zeitungsartikel zu ergänzen und somit die Einordnung der Situation in den historischen Kontext zu ermöglichen.

Variante A:

1. [Kleingruppenarbeit]: Perspektivübernahme

Im Mittelpunkt der Graphic Novel steht die Lebensgeschichte von Konni Ehrenreich. Denkt an eine Situation, in der sich Konni im Laufe seiner Erinnerungen und Erzählung befunden hat. (einige Anregungen siehe unten)

- a. Versucht euch in die Gedanken- und Gefühlswelt von Konni hineinzusetzen. Welche Argumente fallen euch ein, wenn ihr an sein Verhalten in einer euch aus dem Buch bekannten Situation denkt?
- b. Recherchiert, wenn nötig, weiter zu dem Thema.
- c. Erarbeitet eine mögliche Entwicklung oder Haltung, indem ihr eine der folgenden Formen wählt:
 - einen Brief schreiben (Denkt euch den Adressaten aus.)
 - einen Dialog entwerfen (Denkt euch eine Person aus.)
 - einen Tagebucheintrag verfassen
 - einen Protestbrief, eine Petition, einen Aufruf, eine Eingabe anfertigen
 - ein Gedicht oder einen Liedtext schreiben

2. [Plenum]: Präsentation und Diskussion

Die Ergebnisse (ca. ½ bis 1 Seite) werden der Gesamtgruppe vorgetragen und diskutiert.

Anregungen:

Bsp. Beat-Demonstration in Leipzig 1965

Versucht euch in Konni hineinzusetzen. Welche Argumente fallen euch ein, wenn ihr eure Freunde nicht im Stich lassen, aber auch nicht zur Beat-Demonstration gehen und möglicherweise dafür bestraft werden wollt?

Bsp. Beschmierungen der Wand des Uni-Gebäudes in Leipzig 1968

Versucht euch in Konni hineinzusetzen. Ihr wart in der geschilderten Situation und habt diese Aktion durchgeführt. Versucht diese Entscheidung einem Freund oder den Eltern gegenüber zu erklären.

Bsp. Flucht aus der DDR 1970

Versucht euch in Konni nach dem Mauerfall hineinzusetzen. Welche Argumente fallen euch ein, wenn euch euer Sohn/eure Tochter fragen würde, ob ihr, wissend was folgen wird, genauso handeln würdet?

Bsp. Stasi-Untersuchungshaft und Gerichtsprozess 1970

Versucht euch in Konni hineinzusetzen. Welche Begründung findet ihr, warum ihr den Stasi-Vernehmern nicht über die Hilfe eurer Freunde berichtet und euch somit eine mögliche Minderung des Strafmaßes verbaut habt.

Bsp. Lebensbedrohliche Situation in der Großzelle 1972

Versucht euch in Konni hineinzusetzen. Ihr wart in der geschilderten Situation und seid euch unsicher, ob ihr Walter helfen solltet oder nicht, nicht wissend, welche Folgen es für euch haben könnte und ob Walter überhaupt noch überlebensfähig ist.

Variante B:

1. [Plenum oder Paarbeit]: Wichtige Figuren in Beziehung zueinander

Im Mittelpunkt der Graphic Novel steht die Lebensgeschichte von Konni Ehrenreich.

- a. Benennt bis zu fünf weitere wichtige Personen aus seinem Umfeld, die ihr in der Lektüre der Graphic Novel kennengelernt habt.
- b. Erstellt ein kleines Schaubild, indem ihr die einzelnen Namen durch die Art der Beziehung (zu Konni sowie zueinander), den Zeitraum der Begegnung/des Zusammenseins sowie den Ort ergänzt.

2. [Kleingruppenarbeit]: Perspektivübernahme

- a. Wählt eine Person aus eurer Übersicht aus Übung 4 aus.
 - erinnert euch an eine konkrete Situation, in der diese Person agiert hat. Versucht euch in die Gedanken- und Gefühlswelt dieser Person hineinzusetzen.
 - Welche Argumente fallen euch ein, wenn ihr an das Verhalten dieser Person in einer euch aus dem Buch bekannten Situation denkt?
- b. Erarbeitet eine mögliche Entwicklung oder Haltung im Rahmen eines spezifischen Arbeitsauftrags, indem ihr eine der folgenden Formen wählt:
 - einen Brief schreiben
 - einen Dialog entwerfen
 - einen Tagebucheintrag verfassen
 - einen Protestbrief, eine Petition, einen Aufruf, eine Eingabe anfertigen
 - ein Gedicht oder einen Liedtext schreiben
 - eine Erklärung verfassen

- einen Eintrag in die Stasi-Akte/Gefängnisakte formulieren

Als Anregung können die Beispiel-Situationen aus der Variante A dienen, nun aus der Perspektive der Personen, die in irgendeiner Form beteiligt waren.

3. [Plenum]: Präsentation und Diskussion

Die Ergebnisse (ca. ½ bis 1 Seite) werden der Gesamtgruppe vorgetragen und diskutiert.