

Prof. Dr. Iulia-Karin Patrut / Eliza Cristina Comsa

Lehrmodul zur Antisemitismusprävention im Fach Deutsch,
SEK II

I. Modul: Antisemitismus während der Shoah

Lehrhinweise zur Unterrichtsreihe *Aber ich lebe von Barbara Yelin*

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 1 + 2: Emmie Arbel kennenlernen + Einführung in die Graphic Novel „Aber ich lebe“

Hauptintention

Die Schüler*innen nähern sich dem Thema Shoah/Holocaust in Graphic Novels und der Figur Emmie Arbel an. Sie analysieren die Titelseite und rekonstruieren die wichtigsten Lebensstationen von Emmie Arbel. Anschließend lernen sie die wichtigsten Elemente einer Graphic Novel.

Kompetenzerwartungen

APK 1: Literarische, filmische, Graphic-Novel-Figuren als Akteure im Handlungsfeld
>Jüdisches Leben/Antisemitismus< wahrnehmen und deren Perspektiven nachvollziehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 1

Die Lehrkraft zeigt die Titelseite von „Aber ich lebe“ und sagt, dass es in den nächsten Stunden um die Untersuchung dieser Graphic Novel gehen soll. Die Schüler*innen werden gebeten, anhand der Titelseite erste Überlegungen anzustellen (Aufgabe Nr. 1), worum es in der Graphic Novel gehen könnte. Die Assoziationen können beispielsweise auch mithilfe eines digitalen Tools wie ZUMpad gesammelt und anschließend im Plenum besprochen werden. Dadurch, dass im Untertitel das Wort „Erinnerungen“ erscheint, ist es möglich, dass einige der Schüler*innen das Stichwort Shoah/Holocaust nennen. Sollte das der Fall sein, empfehlen wir, das Thema noch nicht zu bestätigen. Das Ziel ist es, die Neugierde zu wecken und Leseerwartungen zu formulieren. In einem zweiten Schritt werden die Schüler*innen aufgefordert, das Bild genauer zu beschreiben und Beziehungen zwischen dem Titel und dem Bild zu machen. Die Übung hat die Annäherung an die Figur Emmie Arbel anhand der Bildbeschreibung zum Ziel. Mögliche Leitfragen wären hier: Was tut die Person? Wie sieht sie aus? Was kann man über ihre Stimmung sagen? Wo ist sie? Was ist im Hintergrund? Die Diskussion rund um Emmie Arbel sollte in Form eines Unterrichtsgespräches stattfinden. Nachdem die Assoziationen und die Titelseite besprochen wurden, teilt die Lehrkraft mit, dass „Aber ich lebe“ Teil einer Anthologie ist. Als nächstes zeigt die Lehrperson das Buchcover, auf dem erkennbar ist, dass die Anthologie sich

Lehrhinweise

mit der Erinnerungsbewahrung von Shoah/Holocaust-Überlebenden beschäftigt. Die Lehrkraft benennt das Thema Holocaust/Shoah in Graphic Novels und hält anschließend einen kurzen Vortrag über die Anthologie. Ziel ist es hier, das Thema der nächsten Unterrichtseinheiten zu nennen und den Schüler*innen erste Hintergrundinformationen über die Graphic Novel mitzuteilen, bevor man näher auf die Analyse und die Besonderheiten des Mediums eingeht.

Die Lehrkraft erzählt, dass es sich bei „Aber ich lebe“ nicht um ein rein fiktionales Werk handelt, sondern auf den Erinnerungen einer realen Person basiert. Die Lehrkraft betont, dass es heute darum geht, Emmie Arbel als Person kennenzulernen und die wichtigsten Stationen ihres Lebens zu rekonstruieren. So können sie sich ein Bild über sie und ihr Leben machen. Die Schüler*innen bekommen ein Arbeitsblatt mit gemischten Textbausteinen aus dem Text „Ich fürchte mich vor nichts und niemanden“, die sie in der richtigen Reihenfolge bringen sollen. Es wird empfohlen, die Unterscheidungen zwischen den im Text genannten Konzentrationslagern parat zu haben, ebenso die Erklärung unbekannter Wörter wie beispielsweise „Kibbuz“.

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 2

Im zweiten Teil der Stunde sollen die Schüler*innen die Elemente einer Graphic Novel kennenlernen. Als Einstieg eignet sich ein Unterrichtsgespräch, in dem die Schüler*innen über ihre Erfahrungen mit Graphic Novels sprechen, aber auch darüber, welche Unterschiede es zwischen literarischen Texten und Graphic Novels gibt. Im Anschluss eignet sich das Erarbeiten des Arbeitsblattes mit den Elementen einer Graphic Novel.

In der Schlussphase kann man ein Gespräch über den Erwartungshorizont der Schüler*innen initiieren. Sicherlich ist es nicht das erste Mal, dass sie sich mit dem Holocaust in unterschiedlichen Medien, wie Literatur, Film, Dokumentationen beschäftigen.

Wie würden die Schüler*innen sich wünschen, dass diese Erinnerungen dargestellt werden? Was ist ihnen besonders wichtig? Ihre Erwartungen sollen schriftlich notiert werden und dann im Plenum mitgeteilt werden.

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 3 + 4: Text-Bild-Verhältnis - Wie erzählt die Graphic Novel Emmies Erinnerungen?

Hauptintention

Die Schüler*innen können die einzelnen Elemente einer Graphic Novel beschreiben und verstehen das Zusammenwirken von Text-Bild-Elementen in der Graphic Novel. Sie können sich Funktionen der ästhetischen Merkmale der Graphic Novel erschließen und diese auf das Thema „Darstellung der Erinnerung“ anwenden. Die Schüler*innen stellen so Zusammenhänge zwischen Inhalt und Form der Graphic Novel her.

Kompetenzerwartungen

APK 1: Literarische, filmische, Graphic-Novel-Figuren als Akteure im Handlungsfeld ›Jüdisches Leben/Antisemitismus‹ wahrnehmen und deren Perspektiven nachvollziehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 5: poetisch-ästhetische Eigenlogik als Form der Reflexion von Antisemitismus / jüdischen Lebens erkennen.

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 3

Aufgabe 1

In der vorgesehenen Doppelstunde geht es zunächst darum, den Schüler*innen das Medium Graphic Novel näher zu bringen und sie für die Besonderheiten der Graphic Novel zu sensibilisieren. Wenn noch nicht geschehen, kann die Unterrichtseinheit dafür genutzt werden, die Form Graphic Novel im Allgemeinen und ihre verschiedenen Elemente vorzustellen. Diese Einheit kann auf den ersten beiden UE aufbauen und die dort erlangten Kenntnisse noch einmal anhand des ausgewählten Beispiels vertiefen. Hier ist es sinnvoll, in mehreren Schritten vorzugehen. Zunächst sollen die einzelnen Elemente der Panels identifiziert und beschrieben werden.

In einem zweiten Schritt soll es darum gehen, Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Ebenen der Panels herzustellen und diese mit ihrer inhaltlichen

Lehrhinweise

Bedeutung in Bezug zu setzen. Das dafür ausgewählte Panel enthält eine graphische Darstellung, schwarze eckige Textpanels und weiße, runde Sprechblasen. Die schwarzen Boxen bilden die Erzählerstimme von Emmie Arbel ab. Hier rekapituliert sie die Ereignisse nach der Befreiung aus dem Konzentrationslager. Sie dient dazu, einen Überblick über die Chronologie der Ereignisse zu gewinnen. Sie haben also eine erzählende Funktion innerhalb der Graphic Novel. Es gehört zu den Besonderheiten der Graphic Novel, dass unterschiedliche Elemente der Panels miteinander in Bezug stehen können. Auf der graphischen Darstellung ist der Entstehungsprozess der Graphic Novel über Emmie Arbel abgebildet. Barbara Yelin besucht Emmie und zeichnet sie, während Emmie über Ihre Erlebnisse spricht. Die Sprechblasen bilden das Gespräch der beiden ab. Die Graphic Novel erzählt in diesem Panel also auf mehreren Zeitebenen, da sie mehrere Momente des Gesprächs in einem Panel abbildet.

Mit Hilfe dieses Panels können die Schüler*innen die verschiedenen Bedeutungsebenen der Panels nachvollziehen und beschreiben lernen.

Aufgabe 2

Während es in Aufgabe 1 um die Elemente und den Aufbau eines einzelnen Panels ging, wird in der zweiten Aufgabe die Sequenzialität der Graphic Novel thematisiert. Anhand der ausgewählten Bilderfolge (siehe Aufgabe) sollen die verschiedenen Zeitebenen der Graphic Novel in den Blick genommen werden. Auf dem ersten Panel ist Emmie zu sehen, wie sie am Küchentisch sitzt und ein Foto betrachtet. Der Text in der schwarzen Box lässt darauf schließen, dass es um ein Foto geht, dass während ihrer Kindheit in einem Fotostudio entstanden ist. In der schwarzen Box auf dem zweiten Panel, wird deutlich, dass Emmie Manches nicht mehr genau erinnert. Sie sagt lediglich, dass sie „glaubt“, das Kleid sei blau mit weißen Punkten gewesen. Auf dem dazugehörigen Bild ist die junge Emmie in einem blauen Kleid mit weißen Punkten abgebildet. Das Bild setzt also bereits die von Emmie gerade erzählte Erinnerung zeichnerisch um. Beide Zeitebenen, die Gegenwart des Erzählers und das Erleben der jungen Emmie werden hier in einem Panel mit einander in Bezug gesetzt. Schrittweise können die verschiedenen Zeitebenen und die Erzähllogik mit den Schüler*innen herausgearbeitet werden. Die Stimme der erinnernden Emmie, die in den schwarzen Boxen abgebildet ist, kommentiert in den nachfolgenden Panels ihre eigene Erinnerung anhand des Fotos, dass sie in der Hand hält.

Lehrhinweise

Die Graphic Novel nimmt das Foto zum Ausgangspunkt und gestaltet die Erinnerung erzählerisch und graphisch weiter. Inhaltlich ist hier die positive Kindheitserinnerung Emmies hervorzuheben, die vor allem in Bezug zu der weiteren Entwicklung der Graphic Novel Bedeutung erlangt. Es bietet sich beispielsweise auch an, mit den Schüler*innen die Erinnerung nachzuvollziehen, um ein Gefühl dafür zu erzeugen, welche Konsequenzen, die Deportation und die späteren Erfahrungen während des Holocaust für Emmies Leben hatten. Gerade auch vor dem Hintergrund des „Opfernarrativs“ und der Stereotypisierung jüdischer Menschen ist es wichtig, diesen Aspekt hervorzuheben. Auf den Panels wird gezeigt, dass Emmie ein ganz normales Mädchen mit Eltern und Geschwistern ist. Auf diese Weise thematisieren die Panels jüdisches Leben und jüdische Geschichte. Die Schüler*innen können anhand der Panels die Perspektiven der Figuren nachvollziehen lernen.

Aufgabe 3

In Aufgabe 3 geht es darum, die einzelnen Panels den Textbausteinen zuzuordnen. Auf diese Weise wird das Text-Bild-Verhältnis in der Graphic Novel noch einmal explizit reflektiert. Es wird beispielsweise deutlich, dass Bild und Text manchmal komplementär zueinanderstehen und sich ergänzen. So funktionieren die Textbausteine häufig als Kommentar zu Emmies Erinnerungen, die graphisch Gestalt annehmen. Im Falle von Panel 7 beispielsweise wird jedoch auch deutlich, dass die Panels nicht immer das zeigen, was Emmie gerade erzählt. Hier entsteht ein wirkungsvoller Kontrast, in dem Emmie in der Gegenwart, am Esstisch sitzend, gezeigt wird und gleichzeitig an ihre Mutter denkt, die ihr das ganze Essen überlassen hat.

Auch versucht die Zeichnerin Babara Yelin, die Gedächtnislücken von Emmie grafisch darzustellen. Hier bietet es sich an, das Thema Erinnerung und deren Darstellung in der Graphic Novel näher mit den Schüler*innen zu betrachten.

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 4

Aufgabe 1

In dieser Unterrichtseinheit soll zunächst Barabara Yelin, die Zeichnerin der Graphic Novel

Lehrhinweise

vorgestellt werden. Im Rahmen einer Gruppenarbeit arbeiten die Schüler*innen heraus, was auf den Panels (siehe Aufgabe) zu sehen ist. Die Sequenz zeigt Emmie Arbel, wie sie Barbara Yelin beim Zeichnen der Graphic Novel über die Schulter schaut und die beiden ein Gespräch über die Zeichnungen haben. Die Graphic Novel reflektiert hier ihre eigene Medialität und den Entstehungsprozess der Graphic Novel. Hier bietet es sich an, mit den Schüler*innen zunächst über die Bedeutung der abgebildeten Szenen zu sprechen. Warum ist auch Barbara Yelin Teil der Graphic Novel? Wieso sieht man sie beim Zeichnen? Die selbstreflexive Ebene der Graphic Novel steht in Zusammenhang mit der Frage, wie Erinnerungen an den Holocaust erzählt und graphisch abgebildet werden können. Es wird einerseits deutlich, dass die Graphic Novel aus der Begegnung und in der Zusammenarbeit zwischen Emmie und Barbara entsteht. Emmies Erzählungen bilden die Grundlage für die textliche und bildliche Gestaltung der Erinnerung in der Graphic Novel. Durch Emmies kritische Betrachtung der Zeichnungen in der Szene wird jedoch deutlich, dass es sich um Barbaras Interpretationen von Emmies Erinnerungen handelt. Diesbezüglich kann thematisiert werden, dass es bei der Graphic Novel nicht um historische Genauigkeit geht. Vielmehr geht es auch darum, die Gefühle und Stimmungen von Emmie zu transportieren. Die Besonderheit der Graphic Novel besteht darin, diese Elemente in die Darstellung einbeziehen zu können. Gleichzeitig kann und sollte auch auf die Fragilität von Erinnerungen und die Probleme bei deren Darstellung verwiesen werden.

Aufgabe 2

Nachdem in Aufgabe 1 die Entstehung der Graphic Novel und die Schwierigkeiten bei der Darstellung von Erinnerungen thematisiert und problematisiert wurden, sollen die Schüler*innen in der zweiten Aufgabe einen Transfer leisten. Indem sie selbst in die Rolle von Barbara Yelin schlüpfen und eine Zeichnung zu einer Erinnerung von Emmie anfertigen, erleben sie den künstlerischen Prozess bei der Gestaltung der Graphic Novel nach. Die theoretischen Kenntnisse über die Entstehung der Panels wird auf diese Weise noch einmal in der praktischen Anwendung vertieft. Die ausgewählte Erinnerung enthält verschiedene Elemente. Emmie spricht von Hunger, Bauchweh, Kälte, Regen, Schnee und davon, dass ihre Mutter ihr Schuhe aus Jute gemacht hat. Die Bilder der Schüler*innen werden dementsprechend sehr verschieden ausfallen. In der anschließenden Reflektion

Lehrhinweise

kann über die unterschiedlichen Zeichnungen gesprochen werden. Über die Unterschiede zwischen der Textpassage und den Bildern kann erneut die Komplexität der Darstellung von Erinnerung thematisiert werden. So wird deutlich, dass es sich bei der vorliegenden Graphic Novel um eine künstlerische Interpretation der Erinnerungen Emmies handelt. Die poetisch-ästhetische Eigenlogik der Graphic Novel wird für die Schüler*innen individuell erfahrbar. Zudem wird die Diskrepanz zwischen Erlebtem und Erinnertem, zwischen Erzählung und visueller Darstellung problematisiert.

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 5: Die Darstellung des Holocausts in der Graphic Novel “Aber ich lebe”

Hauptintention

Die Schüler*innen nähern sich dem Thema Holocaust in der Graphic Novel an. Sie beschäftigen sich mit der grundsätzlichen Schwierigkeit der Darstellbarkeit des Holocaust und werden für die besonderen Möglichkeiten der Repräsentation von Erinnerung im Comic / der Graphic Novel sensibilisiert, indem zunächst ein einzelnes Panel und dann eine Sequenz analysiert wird. Ein Vergleich mit bekannten Darstellungen von Konzentrationslagern hebt die besonderen Potenziale der Graphic Novel in der Darstellung der Erinnerungen an den Holocaust hervor.

Hinweis

Die Unterrichtseinheit schließt an die Einheit zu den Text-Bild-Elementen an. Sie führt diese weiter, in dem es nun – in der Betrachtung einer Sequenz – um die Erzählkonventionen der Graphic Novel geht. Gleichzeitig wird die Analyse der formalen Elemente der Graphic Novel hier um deren inhaltliche Bedeutung erweitert.

Kompetenzerwartungen

APK 3: Darstellungen jüdischen Lebens, jüdischer Geschichte, jüdischer Persönlichkeiten kennen und verstehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 1: Graphic-Novel-Figuren als Akteure im Handlungsfeld „Jüdisches Leben /Antisemitismus und deren Perspektive nachvollziehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 5: poetisch-ästhetische Eigenlogik als Form der Reflexion von Antisemitismus/jüdischen Lebens erkennen.

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

Lehrhinweise

Didaktischer Kommentar

Aufgabe 1

Diese Unterrichtseinheit hat die Frage nach der Darstellbarkeit des Holocaust zum Thema. Es soll also darum gehen, für allgemeine Probleme bei der (künstlerischen) Darstellung des Holocaust zu sensibilisieren. Wie kann der Holocaust im Rahmen eines künstlerischen Werkes (z.B. Graphic Novel) thematisiert werden? Das ausgewählte Panel (siehe Aufgabe) kann als Einstieg in diese Thematik verwendet werden. Nach einer anfänglichen Bildbeschreibung (Was ist auf dem Panel zu sehen? Welche Stimmung wird vermittelt?) und der Einordnung in den Kontext der Graphic Novel kann anhand dem Erzählkommentar von Emmie („Wir wussten, das ist unser Leben“) die Erfahrung im Lager thematisiert werden. Interessant ist hier der Gegensatz zwischen dem düsteren, beklemmenden Bild und dem Wort „Leben“. Auf dem Bild werden dunkle, erdige Farben verwendet, die Lagertürme im Hintergrund erzeugen ein Gefühl der Bedrohung. Im Vordergrund des Bildes herrscht Chaos. Zwei Kinder sind zu sehen, die gemeinsam über den Lagerhof gehen. Überall liegen Leichen. Nach der Bildbeschreibung und inhaltlichen Einordnung des Panels kann in einem weiteren Schritt die Art und Weise der Darstellung thematisiert werden. Diesbezüglich bietet sich ein Vergleich zu bekannten fotografischen Darstellungen von Konzentrationslagern an, die meistens von den Täter*innen stammen. Eine Frage wäre beispielsweise, ob die Schüler*innen der Meinung sind, dass die Erfahrung im Lager in der Graphic Novel adäquat vermittelt werden kann.

Zudem lassen sich der Bezug zu den bekannten Bildern aus Konzentrationslagern und dem Medium der Fotografie im Allgemeinen thematisieren.

Tipp: Da es in der ersten Aufgabe um die Wirkung des Bildes gehen soll, bietet es sich an, dieses mit einem Projektor, oder einer Präsentation groß an die Wand zu projizieren, damit die Stimmung des Bildes besser transportiert wird. Für den Vergleich mit anderen Holocaust-Darstellungen bietet es sich beispielsweise an, auch eine Fotografie zu zeigen, oder aber auch das Vorwissen der Schüler*innen zu aktivieren und sie danach zu fragen, ihre Eindrücke in Bezug auf die ihnen bekannten Bilder zu schildern.

Lehrhinweise

Aufgabe 2

Während es in der ersten Aufgabe um die Wirkung eines einzelnen Panels ging, soll es in der Folgeaufgabe noch einmal explizit um die Sequenzialität der Graphic Novel gehen. Nach einer Beschreibung der abgebildeten Panels sollen die Schüler*innen die durcheinandergeratenen Panels in eine für sie logisch erscheinende Reihenfolge zu bringen. Im Rahmen dieser Aufgabe setzen sie sich also mit der Erzähllogik der Graphic Novel auseinander und lernen, dass die einzelnen Panels in Bezug zu einander stehen. Nachdem sie die Panels geordnet haben, bietet es sich an, die ganze Seite der Graphic Novel zu zeigen, um einerseits die von den Schüler*innen gewählte Reihenfolge mit der Abfolge in der Graphic Novel abzulegen. Anderseits kann hier auch thematisiert werden, dass in einer Graphic Novel auch mehrere Panels auf einer Seite miteinander wirken können, indem sie, wie in diesem Beispiel, unterschiedliche Momente einer Situation zeigen. Interessant ist die Perspektive, die durch die Panels aufgeworfen wird. Zunächst ist eine Lagerszene zu sehen, in der alle Häftlinge in Reihen aufgestellt stehen müssen. Emmie ist hier nur mit Mühe zu erkennen. Vergleichbar mit der Technik des Zooms im Film ändert sich die Perspektive in den weiteren Panels und Emmie wird näher fokussiert. Ein Panel zeigt die Bedrohung durch Wärter und Hunde und macht deutlich, warum Emmie ihrer Mutter, die aus Schwäche zusammenbricht, nicht helfen kann. Wie angewurzelt bleibt sie stehen. Indem sie aus nächster Nähe gezeigt wird, werden ihre Emotionen in der Situation sichtbar. Es bietet sich an, mit den Schüler*innen anhand dieses Beispiels die Besonderheiten der Darstellungskonventionen in der Graphic Novel zu thematisieren. Während die erste Panel eine Lagersituation mit mehreren Häftlingen zeigt, wird im weiteren Verlauf das individuelle Schicksal Emmies deutlich hervorgehoben, indem ihr Erleben der Situation genau in den Blick genommen wird.

In einem letzten Schritt sollen die Schüler*innen versuchen, Emmies Gefühle in dieser Situation nachzuempfinden, um sie als Akteurin im Handlungsfeld Antisemitismus verstehen zu lernen. In dem inneren Monolog, den die Schüler*innen in Aufgabe 2 erstellen sollen, können sie die Wichtigkeit der Erinnerung an den Holocaust sowie ihre eigene Position im Erinnerungsdiskurs reflektieren.

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 6 + 7: Besonderheiten einer Graphic Novel: Vergleich eines Auszuges aus *Aber ich lebe* mit einem Auszug aus der Autobiographie *Als Junge im KZ Ravensbrück*

Hauptintention

Die Schüler*innen vergleichen einen Ausschnitt aus „Aber ich lebe“ mit einem Ausschnitt aus der Autobiographie „Als Junge im KZ Ravensbrück“. Dadurch werden weitere Besonderheiten des Mediums herausgearbeitet, wie beispielsweise der Gutter (die Lücke zwischen den Panels).

Kompetenzerwartungen

APK 5: poetisch-ästhetische Eigenlogik als Form der Reflexion von Antisemitismus / jüdischen Lebens erkennen.

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

APK 6: Den eigenen Standpunkt mit Blick auf Darstellungen jüdischen Lebens bzw. von Antisemitismus in ästhetischen Medien reflektieren und ihn mit anderen möglichen Standpunkten in Beziehung setzen.

Anforderungsbereich 2: Anwendung und Übertragung von Kenntnissen

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 6

Aufgaben 1-4

Diese Unterrichtseinheit stellt eine Vertiefung zum Thema poetisch-ästhetischen Eigenlogik der Graphic Novel dar. In den ersten vier Aufgaben geht es um den sogenannten „gutter“, die Lücke zwischen den einzelnen Panels, die innerhalb der Erzähllogik der Graphic Novel auch eine Bedeutung inne hat.

Neben den vorher thematisierten Aspekten der Sequenzialität und dem Text-Bild-Verhältnis wird mit dem Aufgabenkomplex also ein weiteres Element der Graphic Novel beleuchtet. Das Besondere an der ausgewählten Panelsequenz liegt nicht nur darin, was sie zeigt, sondern gerade darin, was sie nicht zeigt.

Der Löffel, der auf dem ersten Panel (S. 13) zu sehen ist, hat eine besondere Bedeutung für Emmie. Er ist das letzte Erinnerungsstück, dass sie von ihrer Mutter

Lehrhinweise

noch besitzt. Die Graphic Novel thematisiert das aber nur indirekt. Erneut wird eine Situation in der Gegenwart der Erinnerung gegenübergestellt. Die Leerstellen zwischen den Panels, repräsentiert durch die Lücke zwischen den einzelnen Panels, lassen einen Raum dafür, dass die Leser*innen die nicht explizit abgebildeten Inhalte selbst imaginieren und so auch die Leerstellen in der Geschichte füllen. Worin besteht der Zusammenhang zwischen dem Löffel in Panel 1 und der Erinnerung in Panel 4? Wie hat sich Emmie in der Situation gefühlt? Welche Bedeutung hat der Löffel? Diese Fragen werden von den Leser*innen zwischen den Panels erschlossen.

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 7

Der Vergleich, des Auszugs aus der Graphic Novel „Aber ich lebe“ mit dem Ausschnitt aus der Autobiografie von Emmies Bruder Menachem Kallus eignet sich dazu, die Besonderheiten der Graphic Novel im Vergleich zu einem anderen Medium zu erschließen. Die Einheit schließt direkt an die UE 6 an, in denen es um die Lücke zwischen den Panels ging. Vergleicht man die beiden Formate in Bezug auf Wirkung, Inhalt und Künstlerische Gestaltung, lassen sich die Darstellungs- und Erzählkonventionen der Graphic Novel noch einmal genauer erfassen. Inhaltlich bildet der Löffel das Bindeglied zur vorherigen Unterrichtseinheit. Der Löffel trägt in beiden Fällen eine ähnliche Bedeutung. Während er für Emmie das letzte Erinnerungsstück ist, dass sie noch von ihrer Mutter besitzt, ist der Löffel in Menachems Fall der letzte Gegenstand der ihn mit dem Leben vor der Deportation verbindet. In Menachems Fall wird der Verlust des Löffels mit dem Verlust der eigenen Identität und Humanität in Verbindung gebracht. Auch in Emmies Fall wird die Angst vor dem Verlust des Löffels deutlich, der ihr letztes Bindeglied zu ihrer Mutter darstellt. Während Menachem in der autobiografischen Schilderung der Situation auf seine Gefühle bezüglich des Löffels hinweist, müssen die Leser*innen die Gefühle von Emmie und die Bedeutung des Löffels selbst anhand der Bilder und dem Nicht-Erzählten „Lücken“ zwischen den Panels erschließen.

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 8 + 9: Die Folgen des Holocausts: Auswirkungen von Emmies Erlebnissen auf ihr Leben und Problematisierung des Begriffs „Überlebende“

Hauptintention

Die Schüler*innen verstehen Emmie Arbel als Akteurin im Handlungsfeld „Jüdisches Leben / Antisemitismus“, indem sie die Folgen des Holocaust nachvollziehen und das Wort „Überlebende“ problematisieren. Weiterhin soll Emmies Verhältnis zu Deutschland untersucht und reflektiert werden.

Hinweis

Nach dem die Schüler*innen in der ersten Sitzung Emmie Arbel als Person kennengelernt haben und um ihre traumatischen Erlebnisse während des Holocaust wissen, geht es nun darum, die Auswirkungen dieser Erfahrungen auf ihr Leben zu begreifen.

Kompetenzerwartungen

APK 3: Darstellungen jüdischen Lebens, jüdischer Geschichte, jüdischer Persönlichkeiten kennen und verstehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 1: Graphic-Novel-Figuren als Akteure im Handlungsfeld „Jüdisches Leben /Antisemitismus und deren Perspektive nachvollziehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 5: poetisch-ästhetische Eigenlogik als Form der Reflexion von Antisemitismus/jüdischen Lebens erkennen.

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 8

In dieser Unterrichtseinheit geht es um die Folgen des Holocaust, die Emmie bis heute begleiten. Barbara erlebt während ihres Besuchs immer wieder, wie ihre Erlebnisse Emmie immer noch prägen. Die Unterrichtseinheit ist Teil einer Doppelstunde. Während es zunächst um die Folgen des Überlebens und Emmies Bürde als Überlebende geht, wird in der zweiten Stunde der Begriff „Überlebende“

Lehrhinweise

und die damit verbundenen Vorstellungen kritisch betrachtet. Das Ziel ist es, einerseits zu zeigen, dass das Leid für Betroffene nicht mit der Befreiung aus dem Konzentrationslager endet, andererseits soll aber auch deutlich werden, dass Emmie nicht auf eine ihr zugeschriebene Opferrolle reduziert werden darf, da diese ebenfalls Teil einer antisemitischen Stereotypisierung wäre. Anhand der Gegenüberstellung mit dem heutigen Leben ihres Enkels wird deutlich, welche Aspekte von Kindheit Emmie verpasst hat und wie dies ihr Leben geprägt hat. Der Enkel interessiert sich für Computerspiele. Hier kann über eigene Kindheitsassoziationen versucht werden, Emmies Geschichte besser zu verstehen. In der zweiten Aufgabe wird Emmie in Alltagssituationen gezeigt, die als Auslöser für bestimmte Erinnerungen funktionieren. Hier lohnt die Gegenüberstellung zwischen dem Alltagsleben Emmies und ihren Erinnerungen. Gleichzeitig kann gezeigt werden, wie sie nach wie vor von ihren Erlebnissen geprägt und eingeschränkt wird. So machen ihr große Menschenansammlungen Angst und das Essen eines Joghurts erinnert sie daran, dass ihre Mutter gestorben ist, weil sie ihr das Essen überlassen hatte. Hier wird die Schuld der Überlebenden thematisiert. Auf der formalen Ebene wird hier zudem erneut deutlich, wie einzelne Panels miteinander in Bezug stehen und das Erzählen im Rahmen des Mediums Graphic Novel funktioniert.

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 9

Im zweiten Teil der Doppelstunde geht es um die Problematisierung des Begriffs „Überlebende“. In der letzten Unterrichtseinheit wurden die Folgen des Holocaust für Emmies Leben beleuchtet. In diesem Kontext wurde die Schuld thematisiert, die mit dem Schicksal als Überlebende:r einhergeht. Darauf aufbauend, soll die mit dem Wort einhergehende Stereotypisierung kritisch aus Sicht einer jüdischen Figur betrachtet werden. In diesem Kontext wird auch Emmies Verhältnis zur deutschen Erinnerungskultur thematisiert.

Die Schüler*innen sammeln zunächst ihre eigenen Assoziationen zu dem Wort „Überlebende“ und reflektieren so auch ihre eigene Rolle im Erinnerungsdiskurs. Es wird also auch ein Bezug zu der gegenwärtigen Thematisierung des Holocaust hergestellt. Das Wort „Überlebende“ verleitet vielleicht dazu Betroffene nur als Opfer zu betrachten und ihre Identität auf die Erfahrungen während des Holocaust zu reduzieren. Dem versucht die Graphic Novel entgegenzuwirken, in dem sie Emmie Arbel auch immer im Alltag als

Lehrhinweise

individuelle Person mit einem normalen Leben repräsentiert. Diese Art der Darstellung wird durch die spezifischen Merkmale der Graphic Novel gestützt. Die für diese Einheit ausgewählte Sequenz erzählt davon, dass Emmie immer etwas stiehlt, wenn sie nach Deutschland kommt. Hierdurch wird die rebellische, starke Seite von Emmie hervorgehoben. Das Stehlen kann als Akt der Revolte gegen das Land der Täter*innen betrachtet werden und widerspricht der Stigmatisierung Betroffener als Opfer.

Lehrhinweise

Unterrichtseinheit 10 + 11: Andere Holocausterfahrungen: Transnistrien und die Erinnerungen von David Schaffer in „Jenseits der Regeln“ von Miriam Libicki

Hauptintention

Die Schüler*innen lernen über Transnistrien anhand der Graphic Novel über David Schaffer von Miriam Libicki. Des Weiteren analysieren sie die Graphic Novel, indem sie die Größe der Panels, die Farbe und die Perspektive untersuchen. Somit können sie Unterschiede, aber auch Überschneidungen zu „Aber ich lebe“ finden und anschließend besprechen und reflektieren.

Kompetenzerwartungen

APK 1: Literarische, filmische, Graphic-Novel-Figuren als Akteure im Handlungsfeld »Jüdisches Leben/Antisemitismus« wahrnehmen und deren Perspektiven nachvollziehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 3: Darstellungen jüdischen Lebens, jüdischer Geschichte, jüdischer Persönlichkeiten kennen und verstehen.

Anforderungsbereich 1: Wissen, Reproduktion

APK 5: poetisch-ästhetische Eigenlogik als Form der Reflexion von Antisemitismus/jüdischen Lebens erkennen.

Anforderungsbereich 3: Deutung, Wertung/Beurteilung, Übertragung

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 10

In den letzten beiden Unterrichtseinheiten, die auch als Doppelstunde konzipiert sind, geht es darum, zu zeigen, dass es mehrere Arten der Verfolgung während des Holocaust gab. Nachdem die Graphic Novel „Aber ich lebe“ ausführlich behandelt wurde, präsentieren die letzten beiden Einheiten einen Ausblick. Am Beispiel Transnistrien und der Geschichte von David Schaffer wird die Deportation nach Transnistrien thematisiert. Es geht zunächst darum, die Auszüge der Graphic Novel inhaltlich zu erschließen und die Geschichte von David Schaffer nachzuvollziehen.

Lehrhinweise

An den Unterschieden von Davids zu Emmies Geschichte lässt sich die Diversität der Erfahrungen während des Holocaust erschließen. Gleichzeitig gibt es aber auch Erfahrungen, die sich ähneln. Das Panel, welches David beim Blick in den Spiegel zeigt, kann beispielsweise mit einer ähnlichen Szene in „Aber ich lebe“ verglichen werden. Beide sehen ihr jüngeres Ich im Spiegel und reflektieren ihre Erlebnisse. Es wird deutlich, dass sie immer noch von den Erinnerungen heimgesucht werden und das Trauma nicht überwunden ist. Hier bietet es sich an, unterschiedlichen Stellen Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider Geschichten miteinander in Bezug zu setzen. Hierdurch soll auch einer Stereotypisierung jüdischer Menschen im Kontext antisemitischer Zuschreibungen entgegengewirkt werden. Der informative Anteil der Einheit dient dazu, die Schüler*innen mit einem anderen Aspekt der Geschichte der Deportationen während des Holocaust bekannt zu machen und so die Diversität der jüdischen Erfahrungen hervorzuheben. Auch in Bezug auf die Darstellung lassen sich einige Unterschiede, aber auch Gemeinsamkeiten erkennen. Interessant ist, dass die Graphic Novel „Jenseits der Regeln“ andere Farben verwendet. Auffällig ist auch der Zeichenstil in dieser Graphic Novel, der stellenweise leicht surrealisch erscheint.

Diese Art der Darstellung wird vor allem dann verwendet, wenn die Gefühle von David thematisiert werden. Wenn er sich beispielsweise alleine in der Stadt, auf dem Weg zu seinem Onkel befindet, nimmt die fremde Stadt labyrinthische Formen an und bringt die Überforderung und Angst des Jungen zum Ausdruck. Die fremde Stadt wirkt hier bedrohlich und die Gefahr entdeckt zu werden wirkt unmittelbar. Über die bildliche Darstellung der Panels wird zudem sein Schmerz durch den gebrochenen Arm (Abb. 4) oder das Hungergefühl (Abb. 6) stärker hervorgehoben. Die Panels gehen in der bildlichen Darstellung über das in der Nacherzählung David Geschilderte hinaus. Anhand dieser Beispiele können die Schüler*innen das Text-Bild-Verhältnis erarbeiten und die Darstellung in „Jenseits der Regeln“ mit der in „Aber ich lebe“ vergleichen.

Didaktischer Kommentar

Unterrichtseinheit 11

In der letzten Unterrichtseinheit sollen die ästhetischen Merkmale der Graphic Novel von Miriam Libicki im Vordergrund stehen. Es sollen also die Besonderheiten einer zweiten Graphic Novel eingegangen werden.

Lehrhinweise

Dabei werden die Farben, die Größe der Panels und die Perspektive untersucht. Hier lässt sich herausarbeiten, inwiefern sich die Graphic Novel über David Schaffer von „Aber ich lebe“ auch in der Art der Darstellung unterscheidet, aber auch, wo es eventuell Überschneidungen gibt. In Bezug auf die Perspektive ist die Ähnlichkeit zum Medium Film zu erwähnen, da die Panels hier auf eine ähnliche Art der Perspektivlenkung zurückgreift (Kameraperspektive und Einstellungsgröße), die Nähe oder Distanz zum Geschehen schafft und je nachdem auch eine unterschiedliche Wirkung auf die Lesenden hat. Beispielsweise lassen sich folgende der Kameraperspektive entlehnte Formen der Perspektive feststellen: Normalperspektive (Abbildung auf Augenhöhe), Untersicht (auch Froschperspektive genannt), Aufsicht oder Vogelperspektive.

In „Aber ich lebe“ wird auch mit dieser kameraähnlichen Perspektive gearbeitet (Vgl. UE 5). Die Perspektive in Miriam Libickis Graphic Novel unterscheidet sich aber dennoch von der in „Aber ich lebe“. Auch hierin besteht ein Anknüpfungspunkt für ein Vergleich der beiden Werke. Die Deportation in Konzentrationslagern ist vielleicht eine der verbreitetsten Form von Verfolgung der Juden und Jüdinnen durch das NS-Regime. Doch in anderen Teilen Europas, wie beispielsweise Rumänien, wo ebenso viele Juden und Jüdinnen gelebt haben gab es eine weitere Form, die weniger bekannt ist: die Deportation nach Transnistrien, ein ukrainisches Gebiet, das von Rumänien zwischen 1941 und 1944 besetzt wurde und wo unerwünschte Bevölkerungsgruppen sich selbst überlassen wurden. In „Jenseits der Regeln“ erzählt Miriam Libicki die Geschichte von David Schaffer, der mit seiner Familie nach Transnistrien deportiert wurde.