



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Warum, wozu, wie lebe ich? – Sein Leben träumen mit der
Graphic Novel held*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



I.A.24

Mensch sein – Mensch werden

Warum, wozu, wie lebe ich? – Sein Leben träumen mit der Graphic Novel *held*

Aïsha Hellberg und Kathrin Minner



© Getty Images

Wer bin ich? Wer will ich sein? Und was sind die Komponenten eines gelungenen Lebens? In seiner Graphic Novel *held* erzählt der Zeichner Flix sein Leben von der Geburt bis zum Tod. Sein Comic lädt ein, existenzielle Lebensfragen im Unterricht zu erörtern. Im Fokus steht dabei die Vertiefung zentraler Fragen des Religionsunterrichts: Fragen nach der eigenen Identität, der eigenen Entwicklung, der Beziehung zu Gott, der Berufswahl, der Gestaltung der Zukunft, dem Umgang mit Tod, Verlust und der eigenen Vergänglichkeit, mit Ängsten und Hoffnungen. Im Sinne der Produktionsorientierung fließen alle Überlegungen am Ende ein in die Erarbeitung einer eigenen Graphic Novel.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	9/10
Dauer:	11 Doppelstunden + begleitende Erstellung einer Graphic Novel
Kompetenzen:	1. Fragestellungen im Zusammenhang mit der eigenen Lebensgestaltung und Selbstfindung erörtern. 2. Aus dem Comic erarbeitete Inhalte auf das eigene Leben anwenden. 3. Ziele und Träume in Form einer eigenen Graphic Novel kreativ gestalten.
Thematische Bereiche:	Identität, Zukunftsvisionen, Berufswahl, Umgang mit der eigenen Endlichkeit, Tod und Sterben, Abschied nehmen, sein Glück finden, Bewältigung von Dilemmata, Bedingungen für ein gutes Leben
Medien:	Texte, Auszüge aus dem Original-Comic
Methoden:	Comic gestalten, Plakat erstellen, Ergebnisse präsentieren, Kugellager, Abstimmung mit Ampelkarten, Internetrecherche, Fallanalyse, Gruppenpuzzle

Fachliche Hinweise

Was sind Graphic Novels? – Anmerkungen zu einer spezifischen Erzählform

Bei der Graphic Novel handelt es sich um grafische Literatur. Text und Bild sind miteinander verschränkt. Sie erweitern sich gegenseitig und ermöglichen so das Erzählen vielschichtiger Geschichten. Die Text-Bild-Kombination lässt das Dargestellte lebendig werden. Das komplexe Zeichensystem, das durch die Verschränkung von Ausdrucksmöglichkeiten des Romans und des Comics entsteht, ermöglicht ein mehrschichtiges episches Erzählen, das oft als Abgrenzungskriterium zum Comic angeführt wird. Dem Leser kommt dabei eine besondere Rolle zu. Er muss den Zusammenhang zwischen Text und Bild selbstständig herstellen und die Leerstellen (Gutters) zwischen einzelnen Bildern (Panels) aktiv füllen und interpretieren (Closure).

Der Bereich des autobiografischen Erzählens hat sich zu einem eigenen Genre entwickelt. Vielen Zeichnerinnen und Zeichnern erscheint die Kombination aus grafischen Zeichen und Text als geeignetes Medium, um eine Distanz zur Erzählung zu schaffen, vor allem, wenn es sich um eine autobiografische handelt.

Worum geht es in Flix' held? – Die Erzählung eines Lebens

Der Comiczeichner Flix, mit bürgerlichem Namen Felix Görmann, wurde 1976 in Münster geboren. Sein Studium im Fachbereich Kommunikationsdesign absolvierte er in Saarbrücken und Barcelona. 2002 schloss er es mit einer Graphic Novel als Diplomarbeit ab. Es handelt sich um die ursprünglich aus vier Teilen bestehende halbauto biografische Graphic Novel *held*, die 2004 als bester deutschsprachiger Comic mit dem Max-und-Moritz-Preis ausgezeichnet wurde.

Die Graphic Novel erzählt Flix' Leben. Sie nimmt dabei Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in den Blick. Im ersten Teil mit dem Titel „kurze hosen, holzgewehr“ versammelt Flix zentrale Kindheitserinnerungen. Im zweiten Teil „monster und hormone“ beschreibt er die Phasen der Pubertät und des Erwachsenwerdens. Mit dem dritten Teil „wie es geht“ wagt er einen Blick in die Zukunft und imaginiert sein Erwachsenenleben, das nach einigen Höhen und Tiefen in „danke gut“ sein Ende findet. Dabei berührt er sowohl zentrale Etappen der Selbstfindung als auch existenzielle Fragen der Lebensgestaltung.

Der Kampf gegen alltägliche Ängste spielt dabei ebenso eine Rolle wie Liebesbeziehungen, die Realisierung von Lebensträumen, die Frage nach dem Sinn des Lebens, dem Umgang mit Tod und Verlust anderer sowie der eigenen Endlichkeit. Der Titel sowie das Zitat auf der letzten Seite: „Held wird man nicht. Held ist man. An jedem verdammten Tag seines Lebens“ richten den Fokus auf das Heldentum im Alltag.

Die Graphic Novel *held* wurde später durch zwei weitere Bände ergänzt: *sag was* und *mädchen*. Diese erweitern und variieren den dort gezeichneten Lebensentwurf. Mittlerweile sind die drei Bände nur noch antiquarisch als Trilogie erhältlich.

Heute arbeitet und lebt Felix Görmann, alias Flix, in Berlin. Neben der *held*-Trilogie erschienen auch zahlreiche weitere, mehrfach prämierte Werke, unter anderem die Comictagebücher *heldentage* und *der swimmingpool des kleinen mannes* sowie Neuinszenierungen literarischer Stoffe wie Faust, Don Quijote und Münchhausen.

Was macht mich aus? – Lebensgestaltung, Selbstfindung und narrative Identität

Der Begriff „Identität“ leitet sich her von dem lateinischen Wort „idem“. Das bedeutet übersetzt „der-/dasselbe“. Er bezeichnet im wörtlichen Sinne die Übereinstimmung mit sich selbst. Im Alltag meinen wir mit persönlicher Identität meist das, was einen Menschen auszeichnet, ihn zu einem besonderen Menschen macht. Diese Identität ist jedoch nicht statisch. Sie wandelt sich im Laufe des

Lebens. Sie wird durch Erfahrungen, die Interaktion mit anderen, aber auch selbst getroffene Entscheidungen und das eigene Selbstbild geprägt. Mit der Frage: „Wer bin ich?“ hängen auch die Fragen: „Wer war ich?“, „Wer will ich in Zukunft sein?“, „Wen sehen die anderen in mir?“, „Wie will ich lieben, arbeiten, sterben ...?“ zusammen. Selbstfindung ist ein Prozess. Er ist essenziell mit der selbstbestimmten Lebensgestaltung verknüpft.

In jüngster Zeit gewinnt die Fähigkeit des Menschen, sich neu zu erzählen, an Bedeutung. Hinter dem Schlagwort der narrativen Identität verbirgt sich der Gedanke, der Mensch sei, was er über sich erzählt. Solange er lebt, verändert sich dies. Deshalb handelt es sich um eine dynamische Form von Identität. Diese Sicht ist in hohem Maße konstruktivistisch. Der Mensch organisiert seinen Erfahrungsstrom als Geschichte. Er konstruiert seine Identität als subjektiven Zusammenhang.

Didaktisch-methodische Hinweise

Wie bettet sich diese Einheit in den Lehrplan?

Fragen der Selbstfindung und Lebensgestaltung sind in den Lehrplänen der Sekundarstufe I fest verankert. Im Rahmen des ersten Inhaltsfeldes „Menschsein in Freiheit und Verantwortung“ erschließen sich die Lernenden wesentliche Aspekte des christlichen Menschenbildes. Sie reflektieren die christliche Überzeugung von der Verwiesenheit des Menschen auf Gott und die Gemeinschaft. Sie erörtern konkurrierende Deutungen des Menschseins im Hinblick auf das Streben nach Freiheit, die Sehnsucht nach einem gelingenden Leben in Individualität und Verantwortung für sich und andere.

Welche Ziele verfolgt diese Einheit?

Die Auseinandersetzung mit der Graphic Novel *held* lädt die Jugendlichen ein zur Reflexion der eigenen Identität und Fragen der Lebensgestaltung. Sie erörtern, inwiefern sie im Laufe ihres Erwachsenwerdens einen immer größeren Spielraum für die verantwortliche Gestaltung ihrer Freiheit – auch in Bezug auf ihre Rolle als Mann oder Frau – gewinnen, diskutieren Kennzeichen von Gewissensentscheidungen und deren Folgen, Fragen der Beziehung zu Gott und nach dem Sinn des Lebens.

Welche methodischen Schwerpunkte setzt diese Einheit?

Diese Einheit verbindet die Rezeption einer Graphic Novel mit einem themenorientierten Vorgehen. Einzelne Aspekte der Geschichte werden herausgegriffen und anhand weiterführender Materialien vertieft. Die erarbeiteten Inhalte werden abschließend im Sinne der Produktionsorientierung angewandt, indem die Lernenden eine Graphic Novel über ihr persönliches Leben erarbeiten.

Wie arbeiten Sie mit den Materialien?

Die Materialien sind so konzipiert, dass sie thematisch jeweils eine Einheit für eine Einzel- oder eine Doppelstunde bilden. In jeder Stunde bzw. Doppelstunde kommt eine Methode zum Einsatz. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit.

Ergänzende Materialien

I Literatur für Lehrerinnen und Lehrer

- ▶ **Abel, Julia; Klein, Christian (Hrsg.):** Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. J. B. Metzler Verlag, Stuttgart 2016.
Dieser übersichtliche Einführungsband stellt unterschiedliche Erscheinungsformen von Graphic Novels und Comics dar. Er zeichnet neben der historischen Entwicklung auch zentrale theoretische Debatten nach und enthält eine ausführliche Bibliografie zum Thema.
- ▶ **Cooney, Daniel:** Comics und Graphic Novels zeichnen. Das ultimative Grundlagenwerk, wie man Charaktere kreiert, zeichnet und zum Leben erweckt. Frech Verlag, Stuttgart 2017.
Diese Einführung in das Comiczeichnen liefert Beispiele von der Idee bis zum fertigen Comic und ist versehen mit ausführlichen Anleitungen.
- ▶ **Hohm, Michael:** Ein ganz normaler Held? Die Graphic Novel held als Geschichte eines (außer-) gewöhnlichen Menschen. In: Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht 252 (2015). Friedrich Verlag, Seelze. S. 19–24.
Dieser Aufsatz zeigt Einsatzmöglichkeiten des Comics im Unterricht auf. Er richtet den Fokus auf die Thematik des Helden sowie die Erzählweise (Text-Bild-Kombination) in Graphic Novels.
- ▶ **Flix:** sag was. Carlsen Verlag, Hamburg 2004.
Diese Graphic Novel erzählt von den Höhen und Tiefen und dem Ende der Beziehung zu Sophie, die bereits in held eine Rolle spielt.
- ▶ **Flix:** heldentage. Carlsen Verlag, Hamburg 2007.
In diesem Comictagebuch zeichnet Flix zu jedem der 365 Tage eines Jahres (meist) vier Panels und ermöglicht so einen intimen Einblick in sein Leben und seinen Schaffensprozess.
- ▶ **Flix:** mädchen. Carlsen Verlag, Hamburg 2012.
Dies ist der dritte Teil der held-Trilogie, eine lebensnahe Comicerzählung.

II Internetadressen

- ▶ <http://www.der-flix.de>
Hier findet sich die offizielle Internetpräsenz des Zeichners Flix. Sein aktueller Comicstrip Glückskind kann hier kostenfrei gelesen werden.
- ▶ www.123comics.net/tipps-tricks
Hier finden sich grundlegende Informationen zum Zeichnen von Comics – vom Zeichenmaterial bis zum Seitenaufbau.
- ▶ www.comiclife.eu
Mit diesem Programm lassen sich aus Fotos Comics erstellen. Die Demoversion ist kostenlos.
- ▶ <https://www.pixton.com>
Mit diesem kostenpflichtigen Programm lassen sich aus Fotos Comics erstellen.
- ▶ www.storyboardthat.com
Auf dieser Internetsite kann man Storyboards erstellen.
- ▶ www.makebeliefscomix.com und stripgenerator.com/strip/create
Auf diesen Seiten kann man Comicstrips erstellen.

Auf einen Blick

Was ist ein Held? – Einen Begriff mithilfe der sokratischen Methode definieren

Stunde 1 und 2

M 1 **Was ist ein Held? – Einen Begriff definieren** / Was zeichnet einen Helden aus? Anhand des Comic-Covers erörtern die Lernenden mögliche Komponenten eines Helden. Mithilfe der sokratischen Methode erarbeiten sie sich in arbeitsteiligen Gruppen eine eigene Definition des Begriffes. Anschließend wenden sie die zuvor erarbeiteten Konzepte auf ihren Alltag an:
Wann sind wir ein Held im Alltag?

M 2 **Helden und Monster im Alltag** / „Held wird man nicht, Held ist man, an jedem Tag seines Lebens.“ Die Lernenden belegen diese Aussage anhand von Beispielen und erörtern, mit welchen Alltagsmonstern sie kämpfen.

Vorzubereiten: Stellen Sie Papier in DIN A3 und DIN A4 bereit, Tesafilm und Magnete.

Hausaufgabe: Die Lernenden zeichnen zwei Alltagsmonster, die ihnen das Leben erschweren.

Wo kommen wir her? Wo gehen wir hin? – Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens

Stunde 3 und 4

M 3 **Wo kommen wir her? – Die Frage nach dem Warum** / Was ist unsere Lebensaufgabe? Die Lernenden denken über den Sinn ihres Lebens nach.

M 4 **Jeffrie G. Murphy: Warum?** / Anhand eines Sekundärtextes vertiefen die Lernenden die eingangs gestellten Fragen und diskutieren die für sie wichtigen Werte und die Rolle von Religion in ihrem Leben.

M 5 **Träume dein Leben! – Dein Leben als Graphic Novel** / Die Lernenden denken über ihr bisheriges Leben und ihre Zukunftsvorstellungen nach: Welche Wünsche und Träume haben sie? Sie beginnen mit der Gestaltung ihres eigenen Comics.

Vorzubereiten: DIN-A3-Papier, Stifte in unterschiedlichen Farben für das Plakat.

Welche Lebensphasen durchschreiten wir? – Das Gedicht „Stufen“ interpretieren

Stunde 5 und 6

M 6 **Hermann Hesse: Stufen** / Welche Phasen durchschreiten wir im Laufe unseres Lebens? Anhand des Gedichtes „Stufen“ von Hermann Hesse reflektieren die Lernenden Charakteristika unterschiedlicher Lebensphasen.

M 7 **Der Lauf des Lebens – ein Gruppenpuzzle** / Im Gruppenpuzzle erarbeiten die Lernenden sich Merkmale von Lebensphasen und erstellen zu jeder Phase einen Steckbrief.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Warum, wozu, wie lebe ich? – Sein Leben träumen mit der
Graphic Novel held*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

