

Visual Novel für kritisches Geschichtsbewusstsein



© Yorgos Konstantinou

ErinnerungsZeit

2022 – 2024

MULTIPERSPEKTIVITÄT IN DER ERINNERUNG AN NS-UNRECHT

Mit dem Ende des 2. Weltkriegs hörten auch die Verbrechen des NS-Unrechtstaats auf. Die dem zugrundeliegenden menschenfeindlichen Phänomene wie Diskriminierung, Hass, Antisemitismus, Antiziganismus, Rassismus und Verfolgung dauern jedoch bis heute an. Es sind vor allem die Stimmen marginalisierter Gruppen, die bis heute kaum Gehör in unserer Dominanzgesellschaft finden und systematisch ausgegrenzt werden. Zudem sind ihre Erfahrungen und Erzählungen bis heute kein gleichberechtigter Teil der offiziellen Erinnerung an das NS-Unrecht in Deutschland.

UNSER ANSATZ

Das Projekt „ErinnerungsZeit – eine animierte Graphic Novel“ schafft einen digitalen Bildungsraum, um das kritische Geschichtsbewusstsein junger Menschen in Deutschland zu stärken und ihre Medienkompetenz zu fördern. Zu diesem Zweck wird im Rahmen des Projekts eine animierte Visual Novel entwickelt, welche zum Entdecken einlädt und durch spielerische und erzählerische Komponenten das Erinnern zu einer interaktiven Handlung werden lässt.

In drei Spielsträngen stellt die animierte Visual Novel fiktionalisierte Biografien von Menschen ins Zentrum, deren Erfahrungen und Perspektiven sowie deren widerständiges Handeln in der deutschen NS-Erinnerungsarbeit bisher wenig Beachtung erhalten; Menschen, die bis heute systematische Ausgrenzung, (strukturelle) Diskriminierung und Hass erleben. Die Erzählungen zeigen auch Beispiele wie Menschen sich damals wie heute, ihrer Privilegien bewusst werden, Verbündete suchen und sich Diskriminierung und Verfolgung widersetzen. Dabei werden Perspektiven der Kriegsgeneration mit jenen der Nachkriegsgenerationen kontrastiert und in Beziehung gesetzt. Weiterhin werden der

Bandbreite an Opferperspektiven unterschiedliche Erfahrungen der Nachkomm*innen von Täter*innen, deren Perspektive bis heute sowohl im Bildungskontext wie auch im offiziellen Erinnern ein Randthema ist, gegenübergestellt. Aus

friedenspädagogischer

Sicht bedarf es für ein zukunftsorientiertes Erinnern einer aktiven Auseinandersetzung mit den ambivalenten, schambesetzten und häufig als unbequem wahrgenommenen Perspektiven der Nachkomm*innen von NS-Täter*innen, und dass ein gewaltfreies Miteinander in den Fokus rückt.

„Eine zukunftsorientierte Erinnerungskultur bedeutet, diese Interaktivität zu forcieren (...). Erst so wird erzählte Geschichte zu unserer eigenen und wir infolge auch selbst zu Erinnernden. Damit knüpft Erinnerungskultur fortwährend ein Band, das von der Vergangenheit in die Zukunft weist.“

– Stiftung Digitale Spielekultur



© Yorgos Konstantinou

Der dialogorientierte, friedenspädagogische Ansatz des Projekts und des begleitenden Lernmaterials ermöglicht eine aktive wertebasierte Auseinandersetzung mit diesen Ambivalenzen und Kontroversen. User*innen werden in ihrer Ambiguitätstoleranz gestärkt. Weiterhin wird die Empathie der primär jugendlichen User*innen gegenüber marginalisierten Gruppen angeregt und zugleich das Bewusstsein für (eigene) Privilegien geweckt. Das Wissen um bis heute andauernde Folgen der NS-Zeit und fortwirkende Diskriminierung lässt die User*innen die Relevanz zivilgesellschaftlichen Engagements erkennen. Durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen des Widerstands und die Darstellung diskriminierungssensibler Handlungsmöglichkeiten werden sie ermutigt, selbst aktiv zu werden.

DIGITALE LERNRÄUME UND ERINNERN

Das Projekt „ErinnerungsZeit“ kombiniert das Medium der Graphic Novel mit gamifizierten Elementen zu einer animierten Visual Novel. Digitale Medien und Spiele sowie Graphic Novels und (Geschichts-)Comics bieten alternative Zugänge für die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit.

Digitale Spiele sind ein wertvolles Werkzeug, da sie durch ihre Interaktivität immersiv sein können und den User*innen Perspektivwechsel und ein gewisses Maß an Ein- und Mitfühlen ermöglichen. Sie können somit einen wichtigen Beitrag zu einer „gelebten“, zeitgemäßen Erinnerungsarbeit in der Gegenwart leisten. Diese zeichnet sich durch ständige Aushandlungsprozesse zwischen Individuum und Gesellschaft sowie Geschichte und Gegenwart aus.

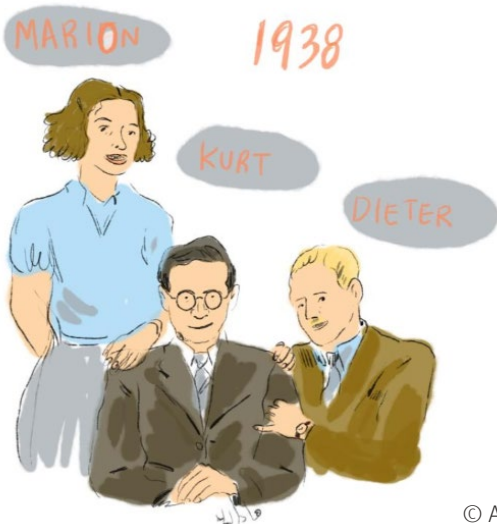
Die Gleichzeitigkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist ein zentrales Element dessen sich Graphic Novels und Geschichtscomics bedienen. Die Möglichkeit Raum und Zeit zu überwinden, erweist sich als besonders wertvoll in der kritischen Erinnerungsarbeit für die Auseinanderset-

zung mit Kontinuitäten von Diskriminierung und Marginalisierung. Dabei werden sowohl eine individuelle und biografische als auch eine gemeinschaftliche Auseinandersetzung, beispielsweise im Klassenverband, angeregt.

INKLUSIVE PROZESSE FÜR EIN INKLUSIVES ERINNERN

Von der Konzeption bis hin zur Umsetzung möchte „ErinnerungsZeit“ durch inklusive Prozesse einen Raum öffnen, in dem die vielfältigen Perspektiven nebeneinanderstehen dürfen. Dazu hinterfragen wir im Projektteam eigene Privilegien kritisch und schaffen Räume, in denen mit und nicht über Menschen mit Betroffenen-Perspektiven geredet wird und die Stimmen dieser Menschen als aktiv handelnde Subjekte gehört und entscheidend miteinbezogen werden.

Im Zuge der Entwicklung und Umsetzung der Visual Novel „ErinnerungsZeit“ kollaboriert das Team der Berghof Foundation mit Graphic Novelist*innen, die sich der jüdischen, der Schwarzen, der Sinti* und Roma* sowie der FLINTA*/LGBTQIA+ Community zugehörig fühlen. Der aktive, dialogorientierte und sensible Austausch über die Erfahrungen von Diskriminierung betroffener Menschen während der NS-Zeit und heute ist die Grundlage für unsere gemeinsame Projektarbeit. So sind das Endprodukt als auch dessen Entstehungsprozess gleichermaßen wichtig. Die Kooperationspartner*innen der KZ-Gedenkstätte Neuengamme, der Verband Deutscher Sinti und Roma, Landesverband Baden-Württemberg und die Asambleia Desobediente unterstützen mit ihrer fachlichen Expertise die Qualitätssicherung des Projekts.



© Anat Segal

MÖGLICHKEITEN DER ZUSAMMENARBEIT

Sie haben Lust und Interesse

- ➔ die Beta-Version der Visual Novel und das Begleitmaterial allein oder mit einer Gruppe in der schulischen oder außerschulischen Bildungsarbeit zu testen?
- ➔ an einer der Online-Multiplikator*innenschulungen teilzunehmen?
- ➔ uns Feedback zur Visual Novel, dem Begleitmaterial oder der Online-Schulung zu geben?
- ➔ zu partizipativer und multiperspektivischer Erinnerungskultur durch das Unterstützen unserer Social-Media-Kampagne beizutragen?

Auf den Social-Media-Kanälen der Berghof Foundation können Sie den Entstehungsprozess begleiten und an der ein oder anderen Stelle durch Anregungen und Teilen von Erfahrungen die Entwicklung der Visual Novel „Erinnerungs-Zeit“ mitgestalten.

Folgen Sie unserem Instagram-Kanal [@berghof_friedenlernen](https://www.instagram.com/berghof_friedenlernen), um auf dem neuesten Stand zu bleiben und Ihre Erfahrungen mit uns zu teilen.

AKTIVITÄTEN

April 2023:	Fachgespräch mit Expert*innen aus den marginalisierten Communities
Mai - Aug 2023:	Seminar für Studierende als Peer-Gruppe mit Unterstützung unser Projektpartner*innen
Oktober 2023:	Kick-Off Workshop mit den Graphic Novelist*innen und der Digitalagentur
Frühjahr - Sommer 2024:	Entwicklung und Pilotierung eines Multiplikator*innen-Leitfadens
Juni - Juli 2024:	Testphase der Visual Novel und Fachgespräch
September 2024:	Veröffentlichung der Visual Novel begleitet von einer Social-Media-Kampagne
Herbst 2024:	Multiplikator*innen-Schulungen




© Yorgos Konstantinou

KONTAKT

Dagmar Nolden
Senior Project Manager
d.nolden@berghof-foundation.org

SOCIAL MEDIA


[@berghof_friedenlernen](https://www.instagram.com/berghof_friedenlernen)

PARTNER UND FÖRDERUNG

