



KÖNIGS UNTERRICHTSMATERIALIEN

COMICS UND GRAPHIC NOVELS VERSTEHEN & GESTALTEN

Comics im Literaturunterricht –
eine Einführung und Übersicht

DEUTSCH

Comics und Graphic Novels verstehen & gestalten

Comics im Literaturunterricht – eine Einführung und Übersicht

Cornelia Eichner

Über die Autorin:

Cornelia Eichner, 1972 in Zwickau geboren, lebt in Dresden, zwei Kinder. Ausbildung zur staatlich anerkannten Erzieherin. Studium der Erziehungswissenschaft, Literatur und Philosophie (M.A.). Lehrkraft in der Ausbildung von Sozialassistent:innen und Erzieher:innen. Schreibt Lyrik, Prosa, Sachtext; diverse (Einzel-)Veröffentlichungen, z. B. im Droemer-Knauer-Verlag, im Stark-Verlag, im Geest-Verlag sowie in Fachzeitschriften. Seit 2018 Veröffentlichung von Illustrationen. 2019 Teilnahme an der 24-h-Comic-Challenge 2019 im Literarischen Colloquium Berlin. Seit 2020 berufsbegleitendes M. A.-Studium des biografischen und kreativen Schreibens an der Alice-Salomon-Hochschule Berlin.



ISBN: 978-3-8044-3900-9

© 2021 by C. Bange Verlag GmbH, 96142 Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Titelabbildung: Erik Mclean/Pexels

Inhalt

1 Begriff, Geschichte, Arten und Genres des Comics	6
1.1 Zur Begrifflichkeit	6
1.2 Zur Historie des Comics	7
2 Wie ein Comic strukturiert ist und wie er entsteht	11
2.1 Stil & Struktur	11
2.2 Arten & Formate	12
2.3 Comicstrips	12
2.4 Funnies	13
2.5 Webcomics	13
2.6 Superheldencomics	13
2.7 Mangas	14
2.8 Literaturcomics	14
2.9 Graphic Novels	14
2.10 Graphic Memoir	15
2.11 Sachcomics	15
2.12 Comicreportagen	16
2.13 Weitere Sonderformen des Comics	16
3 Comics im Unterricht	17
3.1 Mögliche Fragestellungen zur Analyse von Comics im Unterricht	17
3.2 Pädagogische Chancen	17
3.3 24-Stunden-Comic-Challenge in der Schule	17
3.4 Donald Duck u. a. Comics als Parabel	18
3.5 Comics als Mittler von Zeitgeschichte	18
3.6 Kunst im Comic	18
3.7 Unterrichtsinhalte in Comic-Form aktiv verarbeiten	18
3.8 Textgestaltung im Comic	19
3.9 Vergleich von identischen Sujets in Comic- und Theaterinterpretationen	19
3.10 Zeit und Raum im Comic	19
3.11 Gestaltung einer Werbeanzeige	19
3.12 Beteiligung an Projekten in der Region	20
3.13 Weiterführende Fragen	20
4 Ausblick	21
5 Quellen	22

Vorwort

Zwischen 1951 und 2018 wurden rund eine Milliarde Micky-Mouse-Hefte weltweit verkauft¹, über zwei Millionen Exemplare von Art Spiegelmans Holocaust-Comic *Maus*² wurden seit 1980 veräußert. Die Welt der Comics hat sich stark ausdifferenziert, inhaltliches Spektrum und formale Ausprägungen haben sich erweitert. Wurde dieses Genre einige Jahre und Jahrzehnte zuvor als „leichte Unterhaltung“ belächelt, sogar ein „Schmuddel-Image“ dem gesamten Bereich zugeschrieben, erfährt es nun eine veränderte Aufmerksamkeit in der öffentlichen Wahrnehmung, z. B. im überregionalen Feuilleton. Zahlreiche Werke wurden inzwischen für ihre hohe inhaltliche und formale Qualität, aber auch und gerade für ihre gesellschaftliche Brisanz ausgezeichnet. So bekam Art Spiegelman für *Maus* 1992 in den USA den Pulitzer-Sonderpreis, *Persepolis* der Iranerin Marjane Satrapi wurde auf der Frankfurter Buchmesse 2004 zum „Comic des Jahres“ gekürt³, 2004), und Marcello Quintanilhas *Tungstênio* wurde 2016 auf dem Comicfestival von Angoulême ausgezeichnet⁴. Heute gibt es neben den eher klassischen Formen nicht nur Literatur-Adaptionen in Comic-Form, sondern auch eigenständige Literaturcomics: Die Graphic Novel gilt als grafische Literatur. Comic – als Genre – ist heute ein Massenphänomen, ein marktwirtschaftlicher Faktor, bringt aber auch einen identitätsprägenden Aspekt mit sich, zumal für heranwachsende Leser:innen.

Mehr als nur „leichte Unterhaltung“

Obwohl es schon seit vielen Jahrzehnten Comics gibt, sind sie im Deutschunterricht bislang nur selten Thema. Die Ursachen dafür lassen sich nur schwer benennen: Vielleicht liegt es an der vermuteten fehlenden Ernsthaftigkeit, vielleicht lassen sich Comics aufgrund ihrer hybriden Form und Intermedialität schwer zwischen Literatur und bildender Kunst verorten. Oder liegt es an den unzureichenden theoretischen Grundlagen zum Gegenstandsbereich? Zwar gibt es inzwischen einige einschlägige literaturwissenschaftliche Betrachtungen, diese sind jedoch meist nur begrenzt für den Einsatz im Unterricht geeignet, da sie nicht explizit auf die Bedarfe von schulischer Lehre ausgerichtet sind. Die hohe Beliebtheit dieses Mediums, insbesondere auch als Teil von Jugendkultur, aber inzwischen auch weit darüber hinaus, macht es jedoch nicht nur notwendig, sich damit zu befassen – sie beinhaltet auch diverse Chancen für Lehren und Lernen.

Comics als Unterrichtsthema

Diese Übersicht will dazu beitragen, diese Lücke zu schließen. Lehrkräfte erhalten theoretisches Rüstzeug für die komplexe Arbeit zum Gegenstandsbereich Comic sowie Anregungen zur aktiven Arbeit mit diesem Medium.

¹ Vgl. Reymann-Schneider.

² Vgl. Buchheim.

³ Vgl. *Iranische Kindheitsgeschichte ausgezeichnet*, Der Spiegel, 6. 10. 2004, online unter: <https://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-des-jahres-iranische-kindheitsgeschichte-ausgegeben-a-321793.html> (Stand: Mai 2021).

⁴ Vgl. Paim, *Die Entdeckung Brasiliens*.

1 Begriff, Geschichte, Arten und Genres des Comics

1.1 Zur Begrifflichkeit

Die Bezeichnung „Comic“ kann missverständlich sein. Im engeren Sinne bedeutet er „komisch“ und bezieht sich auf amüsante erzählte Episoden oder Geschichten. Ein eindeutiger Fachterminus ist der Begriff „Comic“ nicht. Abgeleitet wurde er vom englischen „comic“ und vom griechischen „komikos“ (auf Komödie bezogen). In der modernen Betrachtung meint der Begriff eine erzählerische Darstellung, verknüpft mit mindestens zwei Bildern. Diese Bilder sind dem Text gleichgestellt, also nicht nur Illustration. Comics sind zugleich Erzählung und Medium. Comics sind Text-Bild-Konstruktionen, deren Sinn sich nur erschließt, wenn man sie mehrdimensional betrachtet. So sagte der Zeichner Dieter Comès in einem Interview: „Ein Comic soll eine Osmose, eine Vermählung zwischen Text und Bild sein.“⁵ Die Menge an Text ist unterschiedlich und beeinflusst unter Umständen die Komplexität des verarbeiteten Inhalts. Das könnte jedoch Geschmackssache sein, da sind sich auch Expert:innen uneinig. Zuweilen enthalten Comics auch gar keinen Text, sondern erzählen ausschließlich durch die Bilder⁶.

Text-Bild-Konstruktionen

Betrachtet man jedoch „Comic“ als Oberbegriff einer Gattung, ist „komisch“ nur bei einem Teil der Werke ein zutreffendes Attribut – zu vielfältig sind die Erscheinungsformen. So gibt es inzwischen nicht nur eine große Zahl verschiedener Themen, sondern auch Stilformen. Comics können gemalt, gezeichnet, fotografiert sein und auf Papier, auf Stein oder im Internet veröffentlicht. Vielfältig sind auch die gedachten Zielgruppen: Es gibt Comics, welche direkt für Kinder, Jugendliche oder Erwachsene geschrieben wurden, und es gibt Comics, die von allen Altersgruppen gelesen werden. Mit dem Begriff „Comic“ ist jedoch nicht nur die Gattung gemeint, sondern auch das Medium selbst. Erschienen zunächst Comics gehäuft in seriellen Varianten, sind die Unterformen der Graphic Novel oder des Literaturcomics eher von Singularität gekennzeichnet. Sind Comicserien eher von preiswerten seriellen Editionen und damit von dauerhafterer Leser:innenbindung geprägt, gehören singuläre Editionen meist dem höheren Preissegment an.

Vielfalt an Themen, Stilformen, Zielgruppen

Doch auch der Blick in andere Länder und auf deren Bezeichnungen für dieses Medium, welches wir im deutschsprachigen Raum Comic nennen, trägt nicht dazu bei, die Komplexität der Gattung in einem Begriff zu erfassen: „Bande dessinée“ im Französischen oder „fumetto“ im Italienischen beziehen sich auch jeweils nur auf Teilaspekte: auf die gezeichneten Streifen und die Sprachblasenwölkchen.

Sackmann unterscheidet drei Prinzipien von Comics und folgt damit der Unterteilung von Illustrationen durch den Kunsthistoriker Franz Wickhoff: „Grundsätzlich kann man von drei

⁵ Interview mit Helmut Mennicken, zitiert nach: Grünewald, S. 54.

⁶ Vgl. Sackmann, S. 1.

2 Wie ein Comic strukturiert ist und wie er entsteht

2.1 Stil & Struktur

Comics können in Heften, Büchern, als Comicstrip in einer Zeitschrift oder als Webcomics veröffentlicht werden. Für diese Medien, aber auch für Comics (man denke z. B. an die Micky-Maus-Hefte, auch im Vergleich zu Marvel-Heften) gibt es zum Teil bestimmte Traditionen, wie z. B. die Heftgröße, die Seitenzahl, die farbliche Gestaltung oder die Zahl der aneinander gefügten Bilder in einer bestimmten Zeitung. Einzelne Bilder werden Panels genannt. Diese Panels können unterschiedlich groß sein, verschiedenartig geformt oder auch mit differierenden Rahmen (z. B. dick/dünn) versehen sein. Mitunter nehmen Panels auch ganze Seiten ein (splash panels) oder aber sie werden in Einzelteile gesplittet (split panels), wodurch Aufmerksamkeit gelenkt werden kann. Fügt man diese Panels zusammen – ob nun von Moment zu Moment oder von Szene zu Szene –, entstehen Sequenzen. Abhängig davon, wie einzelne Panels zu Sequenzen kombiniert werden, kann dadurch z. B. der Eindruck von Bewegung, von Abläufen erzeugt werden. Diese Sequenzen werden nach bestimmten Kriterien, jedoch nur selten linear, auf einer Seite angeordnet, sodass eine Seitenarchitektur oder aber eine Art Anatomie entstehen kann. Dies erfolgt zum Teil über Raster, sogenannte panel grids, die mehr oder weniger uniform angewendet werden können.

Panels und Sequenzen

Ob Cartoons zu den Comics gezählt werden können, wird unterschiedlich diskutiert. Sie zeichnen sich zum einen dadurch aus, dass sie lediglich aus einem einzelnen Bild bestehen, zum anderen, dass ihre Zeichnung stark stilisiert ist. Der Stilisierungsgrad kann darüber hinaus ein typisches Merkmal einer Comictradition sein. Die Nutzung spezifischer Zeichen (z. B.

Sonderfall Cartoon

überdimensionale Fragezeichen bei Micky Maus, Darstellung von Geschwindigkeit mittels Speedlines, geplatze Gedankenblasen) und bestimmter Linienführungen (geradlinig, dick, dünn) prägen den jeweiligen Stil eines individuellen Zeichners oder einer speziellen Zeichenschule. Deutlich dargestellte Mimik und Gestik übernehmen weitere Funktionen. Farbgebung und Komplexität von Comics sind nicht nur durch Stil oder Geschmack bedingt, sondern auch von materiellen Voraussetzungen: In der Regel sind Zeitungsstrips einfarbig gehalten, Graphic Novels hingegen können farblich komplex und künstlerisch durchaus hochwertig sein.

Wie Zeit und Raum in den einzelnen Comics angelegt sind, wird erst bewusst, wenn man aufmerksam hinschaut. Mitunter hat auch der nicht gezeichnete Raum Bedeutung. Wenige Minuten können mehrere Seiten einnehmen, ein großer Zeitrahmen kann mit wenigen Panels dargestellt werden. Wie kompliziert die Darstellung von Zeit und Raum im Comic sein kann, wird mitunter erst deutlich, wenn man selbst vor der Aufgabe steht, selbige zu zeichnen. Die Wirkung unterschiedlicher Perspektiven, man denke etwa an Frosch- oder Vogelperspektive, ist aus anderen Bereichen der bildenden Kunst bekannt.

Zeit und Raum

3 Comics im Unterricht

3.1 Mögliche Fragestellungen zur Analyse von Comics im Unterricht

- Welches sind die Haupt- und Nebenthemen des zu untersuchenden Comics?
- Was lässt sich über den Autor/die Autorin sagen (Lebensdaten, Bildung, weitere Veröffentlichungen und Tätigkeiten)
- Welchem Subgenre ist der Comic zugehörig?
- Wie sind die Texte im Comic angeordnet?
- Lässt sich der Comic einer bestimmten historischen Epoche zuordnen?
- Ist der Zeichenstil eher der ligne claire oder der École Marcinell (s. o.) zugehörig?
- Wie viele Panels sind je Seite wie einander zugeordnet bzw. wie voneinander abgetrennt?
- Welche Räume und Zeitverläufe gibt es innerhalb des Comics?
- Gibt es Intertextualität in diesem Comic, Bezüge zu anderen Werken?

Fragenraster

3.2 Pädagogische Chancen

Schon Will Eisner benennt schon in den 1970er Jahren (s. *Ein Vertrag mit Gott*) den didaktischen Wert von Comics. Doch schon in den 1940er Jahren entdeckte man sie als Medium für Aufklärung und Werbung. Ihre mögliche pädagogische Bedeutung hat sich nicht gemindert, im Gegenteil, es ergeben sich vielfältige Chancen aus der Auseinandersetzung mit Comics. Nachfolgend sollen einige Beispiele dafür genannt werden.

Aufklärerisches
Medium

3.3 24-Stunden-Comic-Challenge in der Schule

Es muss ja nicht gleich eine Manga-Convention sein (auch wenn solche durchaus schon von Schulen durchgeführt wurden), es könnten auch anlässlich des weltweiten „24h comic days“ Projektstage an der Schule, verknüpft mit oder im Rahmen einer 24-Stunden-Comic-Challenge sein. Diese Projektstage können fächerübergreifend Themen aus Geschichte, Ethik/Gemeinschaftskunde, Literatur, Kunst, Informatik etc. beinhalten, evtl. unter einem bestimmten Motto (z. B. „Menschenrechte“, „Vielfalt“, „Musik“).

Projektstage

4 Ausblick

Eine Liste empfehlenswerter Comics der verschiedenen Richtungen soll hier nicht gegeben werden. Hier und da wurden in den einzelnen (Unter-)Kapiteln herausragende Beispiele genannt. Aus pädagogischer Sicht kann es sinnvoll sein, die jeweilige Zielgruppe in die Auswahl der zu besprechenden Werke einzubeziehen.

In Fortsetzungen wird sich diese Lektürehilfe mit ausgewählten Comic-Veröffentlichungen der verschiedenen Genres beschäftigen:

- Literaturcomics verstehen und gestalten: Rafik Schami: *Eine Hand voller Sterne. Graphic Novel* (2018, Beltz Verlag)
- Graphic Novels verstehen und gestalten: Anne König & Paula Bulling: *Bruchlinien: Drei Episoden zum NSU* (2019, Spector Books)
- Mangas verstehen und gestalten: Anike Hage: *Eislicht* (2018, Altraverse Verlag)