



Graphic Novel im Deutschunterricht (Regina Demiral, Miriam Reimann, Simon Dax)

Üblicherweise denkt man bei Lektüre im Deutschunterricht an Romane, Dramentexte oder Kurzgeschichten. Auch die **Narration** im Film oder der Vergleich von Lektüren mit einer filmischen Umsetzung erfreut sich bereits einer langjährigen Tradition. Der **neue LehrplanPlus** verankert daneben nun in **verschiedenen Jahrgangsstufen** zusätzlich die **Lektürearbeit** mit der Graphic Novel.

Erfahrungen mit Graphic Novels bringen die meisten Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen in Form von den **Comics**, mit denen sie aufgewachsen sind, mit in den Unterricht, sei es Mickey Mouse, Asterix oder Dragonball. Neben dem **humoristischen** Element der Comics greifen Graphic Novels darüber hinaus in besonderer Weise auch **ernsthafte Themen** auf und gewinnen dadurch für den Unterricht vielseitige **inhaltliche und methodische** Einsatzmöglichkeiten, z. B. im historischen, gesellschaftlichen und ästhetischen Bereich. Sie **zeichnen sich aus** durch „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (Scott McCloud). Graphic Novels erfordern also im Unterschied zu klassischen Texten oder Filmen ein **Leseverhalten**, das eine **eigene Rezeptionsgeschwindigkeit** von (auch nicht-linearen) **Text-Bild-Kombinationen** ermöglicht. In den letzten Jahrzehnten hat sich auch im deutschsprachigen Raum ein lebendiger Literaturbetrieb im Bereich der Graphic Novels entwickelt. Die Künstlerinnen und Künstler beanspruchen mit Erfolg, ein **eigenständiges Literaturgenre** zu vertreten. Viele namhafte Verlage geben inzwischen spezielle Comicreihen heraus, Buchhandlungen und Bibliotheken haben eigene Abteilungen für das Genre und auch in der Literaturforschung finden Graphic Novels immer mehr Beachtung.

Als eigenständige Literaturgattung haben sich entsprechend spezifische **Interpretationsmethoden** (frei nach Scott McCloud) entwickelt, wobei sich zahlreiche **Synergieeffekte** zur traditionellen Lektüre- und Filmarbeit ergeben, die das den SuS bekannte Repertoire ergänzen:

- Die **Zeitgestaltung** zeigt viele Analogien sowohl zu Text- als auch Filminterpretation.
- Auch bei der **Farbgebung** kann auf Methoden der Filminterpretation zurückgegriffen werden.
- Das **Nicht-Erzählte** zwischen einzelnen Panels verhält sich wiederum ähnlich wie Leerstellen in linearen literarischen Texten, bekommt aber in Graphic Novels eine viel größere Bedeutung.
- Der Aspekt der **non-visuellen Kommunikation** (z. B. Gefühle, Geräusche, Bewegung) bedient sich einer comictypischen Symbolsprache, die auch fächerübergreifende Möglichkeiten eröffnet (Kunst).
- Der **Zeichenstil** (z. B. Abstraktionsgrad, Zeichenmaterial) erfordert dagegen spezifische Interpretationskompetenzen.
- **Text und Bild** werden durch die Anordnung der Panels und Textfelder zu einer narrativen Einheit.

Die **Narration in einer Graphic Novel** besteht letztlich aus der **Gesamtwirkung dieser Erzählprinzipien**. Auf diese nimmt die Forschung in unterschiedlicher Tiefe und Ausgestaltung Bezug.



Nicht nur aufgrund der genannten Synergieeffekte lassen sich **verschiedene Vorteile** bei der Arbeit mit Graphic Novels erkennen. Die spezifische Text-Bild-Struktur fördert z. B. deduktives Denken, während die Symbolhaftigkeit ein vertieftes interkulturelles Verstehen ermöglicht. Die geringe Textlastigkeit kann einen motivationalen Effekt haben und bietet auch im sprachsensiblen Unterricht Möglichkeiten im Sinne der Zugänglichkeit und des Textverständnisses. Auch kreative Zugänge im künstlerischen Sinne eröffnen neue Spielräume im Rahmen der ästhetischen Bildung. Die gesellschaftliche Realität, insbesondere in den social Media, zeigt gegenwärtig eine deutliche Veränderung hin **von der Schriftlichkeit zur Bildlichkeit**: *Visual literacy* erfordert neben bewusstem und reflektiertem Wahrnehmen auch spezifische **Lesekompetenzen**, welche gerade beim Arbeiten mit Graphic Novels entsprechend entwickelt werden.

Wie klassischer Lektüreunterricht kann auch die Graphic Novel für **Schulaufgaben** fruchtbar gemacht werden, z. B. im Rahmen des Motivvergleichs in der Oberstufe, beim materialgestützten Informieren, aber auch beim Informieren über literarische Texte in der Mittelstufe, wenn statt eines linearen Textes eine Graphic Novel interpretiert werden kann. Die Bedeutung der Graphic Novels spiegelt sich in der steigenden Zahl von (Jugend-)Literaturpreisen sowie den vielen Rezensionen großer Tageszeitungen und Kulturmagazinen. Auch bei #lesen.bayern, Stiftung Lesen oder den Lektürehinweisen des Lehrplans finden sich Empfehlungen zu Graphic Novels und ihrer Umsetzung im Unterricht. Bei der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildung gibt es darüber hinaus kostengünstige Möglichkeiten, Lektüren und Material zu beziehen.

Darüber hinaus wird seitens der ALP zu Graphic Novels in Kürze ein Selbstlernkurs angeboten, der die hier dargestellten Überlegungen vertieft und viele Praxisbeispiele für den Unterricht bietet.

Quelle:

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Carlsen, 14. Auflage, Hamburg 2001, S. 17.