



Graphic Novel im Unterricht

(von Albert Hoffmann)

Verwendung finden die Graphic Novels in zwei Formen:

- a) als Adaptionen von großen literarischen Werken (Moby Dick / Die Verwandlung ...)
- b) als eigenständige Form erzählender Literatur (Hierzu gehören belletristische Bücher, ebenso wie Biographien und Sachbücher, z.B. über geschichtliche Ereignisse)

Gedanken zu der unterrichtlichen Verwendung einer Adaption

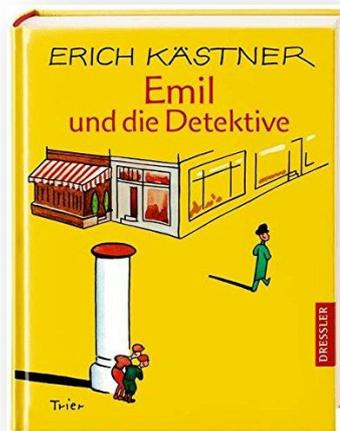
Der erste Blick auf das Buch mag verwundern. Im Gegensatz zum vertrauten literarischen Vorbild mit würdiger Textfülle springen dem Leser nun eine Flut von Bildern, Bildfolgen, meist bunt, ab und zu auch schwarz-weiß, ins Auge. Dem gewissenhaften, buchaffinen, sich des hohen Wertes eines literarischen Textes bewussten Lehrers mögen hierbei die Sorgenfalten wachsen. Sein Anspruch ist hoch: Wenn schon eine neue Form, dann soll die Adaption verlustfrei vor sich gehen, d. h. das gesamte ästhetische Niveau der literarischen Erzählung soll sich auch im Neuen finden. Das dürfte sich als schwierig erweisen. Man müsste dies wohl von Fall zu Fall überprüfen. Die grafische Darstellung muss mit weniger „Bildern“ auskommen als es die detaillierte Ausführung mit Worten vermag. Die Darstellung des Innenerlebnisses einer Person mit all ihren Facetten wird dem Grafik-Künstler sicherlich schwerer fallen als dem Autor.

Vielleicht sollte man sich als Lehrer aber eher an eine Sichtweise heranwagen, die die Vorteile einer Graphic Novel in den Fokus rückt. Schließlich hat die graphische Erzählung einen Eigenwert, der „mit seinen eigenen Mitteln Deutungsprozesse anstoßen kann, die über den verbalsprachlichen Text hinausgehen.“ (Andreas Seidler) Damit tut sich ein „neuer Interpretationsspielraum auf der visuellen Ebene“ (A. Seidler) auf, der hochinteressant sein kann.



Graphic Novel im Unterricht

(von Albert Hoffmann)



„**Emil und die Detektive**“ spielt in den 30er Jahren des vorigen Jahrhunderts, eine Zeit, die die Schülerinnen und Schüler von heute nicht gekannt haben. Ein damaliger Friseursalon sah anders aus, auch die Kleidung der Leute, Bahnsteig und Bahnhof, die Züge, Taxis und die Taxi-Ausstattungen. Würde der Autor versuchen, dies alles in Worte zu fassen, würde sich der Roman schnell in die Länge ziehen und langweilig werden.

Die der eigentlichen Geschichte „beiliegenden“ Bildinhalte der Graphic Novel liefern eine Unmenge an Informationen, sodass Wort-Erklärungen und Beschreibungen hierzu wegfallen können. Dazu zählt nicht nur die Darstellung von Äußerlichkeiten wie z. B. der technischen Ausstattung, sondern auch Informationen über Milieu und Lebensweise jener Zeit.

Nicht zuletzt lassen sich durch künstlerische Mittel wie Farben, Schattierungen, die Strichstärke, Variationen der Ansicht recht gut Stimmungen und Gefühlswelten erzeugen, die beeindrucken. So finden sich in manchen Graphic Novels Bild-Folgen von drei, vier Seiten, in denen keine einzige Silbe an Text vorkommt, deren Wirkung aber oftmals gewaltig ist.



Graphic Novel im Unterricht

(von Albert Hoffmann)

Schülerinnen und Schüler der heutigen Zeit sind in einer Bilderwelt aufgewachsen wie keine Jugend vor ihr. Diese verstehen sie zu „lesen“. Fühlen sich die Schüler schon mal durch die attraktive Darstellungsweise angesprochen, darf sich der Lehrer auf ereignisreiche, muntere und wirkungsvolle Unterrichtsstunden freuen. Hiermit dürfte er auch die schwächeren Schüler auf seiner Seite haben.

Vielleicht ist es am reizvollsten, wenn den Schülerinnen und Schülern sowohl das Originalwerk als auch die adaptierte Graphic Novel vorliegen. Die Möglichkeit, Ausschnitte beider Versionen miteinander vergleichen zu können, lädt zu anregend-kreativer Betrachtungsweise und zu handlungsorientierten Gestaltungsweisen ein.