

DIE GRAPHIC NOVEL IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

JEANNINE FEIX¹

ABSTRACT. *Graphic Novel in Foreign Language Class.* Working with graphic novels in a foreign language class increases the motivation of learners towards the language. Students get an idea of the text and themes by the help of the pictures; so it's easier for them to get into the text. They do not only read the text or pictures –graphic novel offer sequences, so it is possible to teach the *visual literacy* as well as *reading competences*. Moreover it's possible to work with authentic themes, themes which are not made for foreign language learners. A lot of different competences could be taught by working with graphic novels in a foreign language class.

Key words: *visual literacy, reading competence, film literacy, media critics, graphic novel*

REZUMAT. *Romanul grafic în predarea limbilor străine.* Întrebuițarea romanelor grafice în orele de limbă mărește motivația elevilor pentru învățarea limbilor străine. Aceștia trebuie să citească nu numai textul sau imaginile, ci, întrucât romanul grafic oferă secvențe, să se inițieze în lectura vizualului devenită *competență de a citi*. În plus, este posibil să se lucreze cu teme autentice, teme care nu sunt fabricate special pentru cursanții de limbi străine. Numeroase competențe pot fi formate cu ușurință prin întrebuițarea romanelor grafice în lecțiile de limbi străine.

Cuvinte cheie: *Lectura imaginii, comprehensiunea aspectului scris, cultura cinematografică, critica resurselor media, roman grafic.*

Im folgenden Artikel geht es um den Versuch einen allgemeinen Überblick über die Möglichkeiten des Einsatzes der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht zu geben. Zunächst soll dabei ein theoretischer Kurzüberblick gegeben werden, bevor dann konkrete Vorschläge anhand der Graphic Novel „*Mil euros por tu vida*“ (Barceló; Miguez; Farga, 2014) unterbreitet werden.

¹ Freie Universität Berlin, Forschungsfelder: Comics und Graphic Novel in der Fremdsprachendidaktik,
E-mail: jeannine.feix@gmail.com

Wenn im Folgenden von der Graphic Novel (oder auch spanisch: *novela gráfica*) gesprochen wird, so gehe ich dabei von folgender Definition aus, die sich auf die Definition von Eisner (IN: Abel/Klein (2016)) bezieht: Die Graphic Novel ist eine mehrseitige, grafische Erzählung mit einem literarischen Anspruch. Es handelt sich um eine ernsthafte Comic-Erzählung, bei der die Charaktere einer Entwicklung unterliegen. Die Größe und das Format der einzelnen Panels orientiert sich dabei an der Erzählung, nicht an dem vorhandenen Platz.

Didaktische Vorüberlegungen

In der Fremdsprachendidaktik wird der Einsatz der Graphic Novel zumeist im Zusammenhang mit der *visual literacy*-Erziehung genannt, was zu deutsch „Seh-Verstehen“ bedeutet. Das geht aber nicht weit genug, denn die Graphic Novel im Fremdsprachen-unterricht leistet mehr! So müsste der Begriff zunächst erweitert werden auf „Seh-Lese-Kompetenz“, im Englischen möglicherweise *visual literacy and reading competence*. Diese Seh-Lese-Kompetenz im Zusammenhang mit der Graphic Novel spaltet sich in folgende Teilkompetenzen, die im Folgenden näher erläutert werden sollen (s. Abbildung 1, nach D.W. Hallet (2015)).

Dabei ist die *visual literacy* Teil der Seh-Lese-Kompetenz. Bei der Arbeit an dieser Teilkompetenz geht es vor allem um die Bildanalyse und -interpretation sowie um die Machart von Comics.

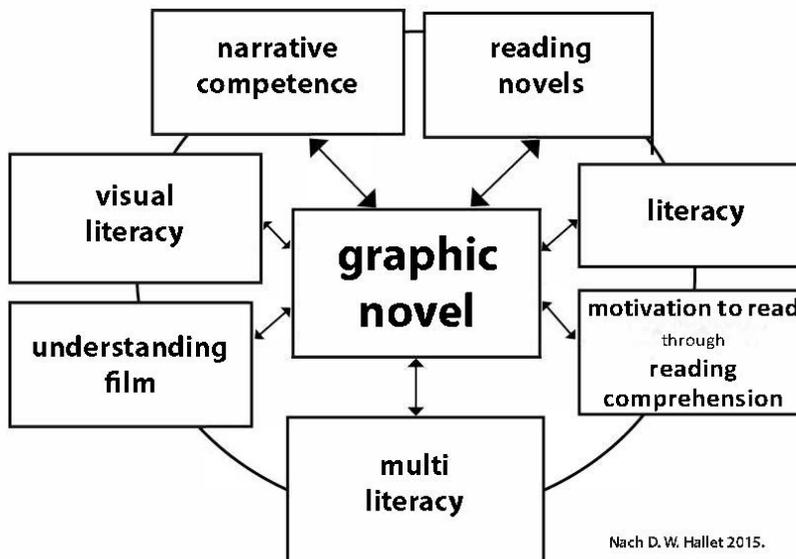


Abbildung 1 (nach Hallet (2015))

Nach der Analyse (*Was siehst du?*) steht die Interpretation (*Wie wirkt das auf dich?*) und unbedingt die Reflexion über die Machart (*Warum wirkt es so auf dich und andere?*).

Die narrative Kompetenz als Teil der Lesekompetenz meint vor allem das Wissen um Erzählstrategien, den Aufbau gewisser erzählerischer (vor allem in der Schule vorkommender) Textsorten und die Eigenschaften dieser. Den Schülerinnen und Schülern (im Folgenden SuS) werden vor allem Textsorten wie Märchen, Erzählungen, Briefe und E-Mails und evtl. Romane vertraut sein.

Die Romanlektüre als besonderer Teil der narrativen Kompetenz erscheint im Zusammenhang mit der Arbeit an Graphic Novels besonders wichtig. Es geht hierbei um das Wissen und Verstehen fiktionaler Langformen und deren Erzählweise. So sollte dem Leser bekannt sein, dass ein Roman zumeist mehrere Handlungsstränge und sich entwickelnde Charaktere beinhaltet. Weitere Besonderheiten sind bspw. Vor- bzw. Rückblenden, monologische und dialogische Elemente, ausführliche Beschreibungen einzelner Situationen oder auch größere und kleine Zeitsprünge.

Das Leseverstehen und die Lesemotivation hängen für mich stark zusammen, wenn es um die Lektüre in der Fremdsprache geht. Es ist das Verstehen von fremdsprachigen Lesetexten gemeint, was vor allem dann zu einer Motivation führt, wenn ein Verstehen möglich ist. Die Motivation und das Verstehen eröffnen die Möglichkeit tiefer in den Text zu gelangen, sich den Charakteren anzunähern, sie zu verstehen.

Bei der Erschließung einer Graphic Novel vollzieht sich ein ganzheitlicher Verstehensakt, bei dem verschiedene Kanäle aktiviert und synthetisiert werden. Der Leser ist aufgefordert mehrere Kompetenzen miteinander zu vernetzen um so mit verschiedenen medialen und modalen Darstellungsformen umzugehen.

Über diese geforderten Teilkompetenzen hinaus bietet die Graphic Novel eine Besonderheit, die sie von „klassischen“ Textsorten im Fremdsprachenunterricht unterscheidet. In der Arbeit mit der Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht ist es möglich die *film literacy* anzubahnen. Dies geschieht, da die Graphic Novel in der Regel in Sequenzen erzählt. Darüber hinaus nutzt sie Perspektiven und Einstellungsgrößen, die man aus dem Genre Film kennt.

Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht: visuelles und thematisches Arbeiten

Wie sieht nun die konkrete Arbeit mit Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht aus?

Zur Förderung der visual literacy bzw. des Seh-Verstehens arbeitet man mit dem gesamten Panel oder einzelnen Ausschnitten.

- Analysis of frames

- Analysis of characters



Abbildung 2 (Ausschnitte aus dem Arbeitsmaterial von Feix (2017))

Bei der Arbeit mit dem gesamten Panel (Abb. 2 links, Feix (2017)) geht es um die Analyse der Situation im Allgemeinen und die Beschreibung der Personen untereinander im Besonderen. Beschrieben werden können hier Ort, Umgebung, die Positionen der Personen zueinander sowie die Beziehungsebene der einzelnen Figuren miteinander, vor allem die der beiden Protagonisten im Zentrum im Kontrast zu den umstehenden Personen. Da dieses Panel auch als Cover für die Graphic Novel genutzt wurde, ist neben der visuellen Arbeit auch die thematische Arbeit bereits mit dem Cover möglich: Die SuS stellen dabei Hypothesen auf, welches Thema die Graphic Novel behandeln könnte.

Man sieht an diesen beiden Aufgaben bereits wie man von der Arbeit auf visueller Ebene zu einer thematischen und inhaltlichen Arbeit kommen kann. Die Fülle an Informationen, die allein durch das Sehen aufgenommen werden können, ist enorm groß - das muss den SuS bewusst gemacht werden, denn es muss auch um die Schulung kritischen Sehens gehen. Vor allem im Hinblick auf eine demokratische Bildung ist Kritikfähigkeit unbedingt zu fördern.

Schulung der narrativen Kompetenz

Die narrative Kompetenz ist als Teil der Lesekompetenz vor allem wichtig im Hinblick auf das Wissen über bestimmte erzählerische Texte, Textsorten und deren Besonderheiten aber auch das Wissen über Erzählstrategien. Wenn wir einer Comicseite begegnen, bei der die Textebene komplett fehlt, fällt auf, dass der Leser

diese dennoch versprachlicht. Der Leser nutzt Sprache um diese Leerstellen (hier das Fehlen der Textebene) zu füllen. Dies tut er automatisch - und sei es nur in Gedanken. Dabei orientiert man sich instinktiv an Textstrukturen und -mustern, die einem vertraut sind. Bei jüngeren SuS sind es vor allem Textsorten wie Märchen oder Erzählungen. Das ist eine Chance für den Fremdsprachenunterricht.

An diesen Leerstellen kann der Fremdsprachenunterricht ansetzen und beispielsweise über das Einfügen von Sprech- oder Gedankenblasen sprachlich arbeiten (Abbildung 3, Feix (2017)). Allein das Unterrichtsgespräch über die Art der einzufügenden Sprechblasen bedeutet dabei bereits Arbeit am Text. Man muss mit und am Text argumentieren um die Art des einzufügenden Textes zu begründen. Arbeit am Text, die in der Fremdsprache erfolgt.

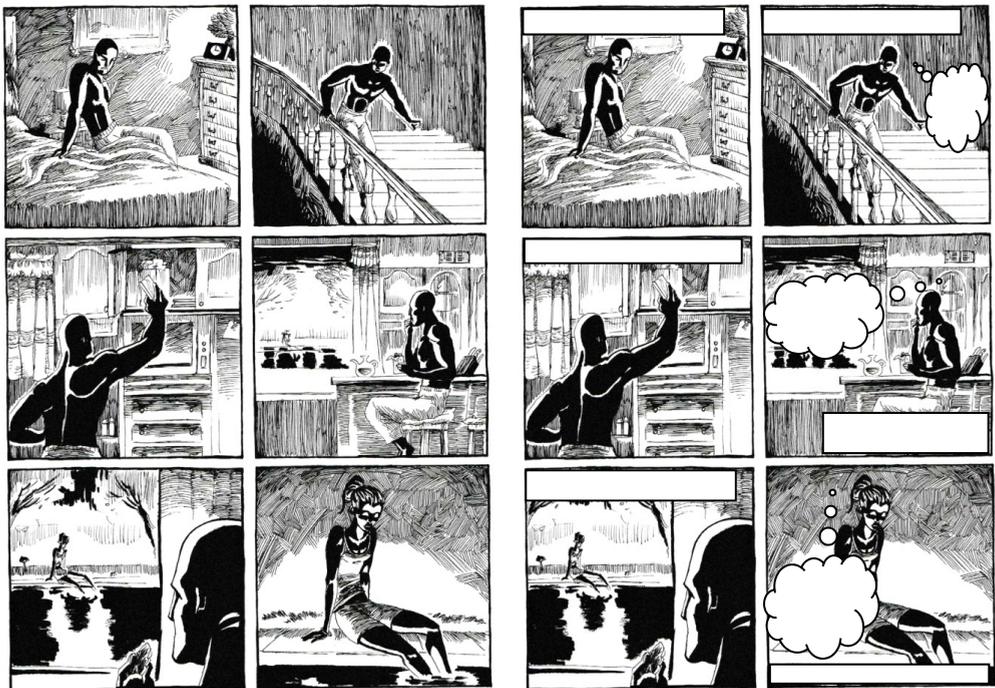


Abbildung 3 (links: Originalseite der Graphic Novel, rechts: adaptiert für die Arbeit im Unterricht in Feix (2017))

Weitere Möglichkeiten der Textarbeit sind an dieser Stelle das Einfügen von einleitenden oder erklärenden Worten oder auch das Schreiben eines Paralleltexthes in Fließtextform.

Schulung des Leseverstehens vs. Graphic Novels?

Die Arbeit an der Lesekompetenz bedeutet vor allem die Informationsauf- und -entnahme aus einem (fremdsprachlichen) Text. Obwohl in der Regel dieses Verstehen durch die Bilder in der Graphic Novel entlastet wird, ist es vor allem dann essentiell, wenn Bild und Text nicht kohärent sind. In diesem Fall muss der Leser den Text verstehen um feststellen zu können, dass es eine Diskrepanz zwischen Bild und Text gibt, was vom Autor beabsichtigt wurde. Auch wenn die inkohärente Darstellung von Text und Bild sicher eher die Ausnahme darstellt, so ist sie doch eine Machart von Comics und Graphic Novels. (Bspw. Juan Sanmiguel „Al final del túnel“ IN: Barcelona TM, Norma Editorial, Barcelona 2011, S. 139.)

Von der Rezeption zur Produktion und zurück

Ausgehend vom Leseverstehen wird im Unterrichtsverlauf nach der rezeptiven Arbeit immer produktiv gearbeitet. So kann bspw. die Arbeit am Text zunächst das Aufstellen von Hypothesen beinhalten, was vor allem eine Arbeit am Bild und am Text bedeutet (Abbildung 4, Feix (2017)). Dabei beschreiben die SuS zunächst wie die Charaktere sich fühlen, was Arbeit am Bild ist. Anschließend kann zum Aufstellen von Hypothesen zum weiteren Verlauf die Textebene hinzugezogen werden.

Im Anschluss an diese rezeptive Arbeit können sich verschiedene produktive Phasen anschließen. Zum einen können die SuS an dieser Stelle einen Fließtext formulieren, in dem sie die Geschichte weitererzählen. Eine andere Idee ist es, dass die SuS eine Weiterführung der Geschichte als Comic produzieren. In beiden Fällen spielt die Reflexion über die Machart des Comics bzw. die Gestaltung des eigenen Textes eine Rolle. Man kommt damit von der produktiven Ebene wieder zurück auf die analytische.

Neben diesen eher „klassischen“ Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht, eignen sich auch kreative Aufgaben wie beispielsweise das Weiterschreiben der Geschichte, dem Abändern von Dialogen, dem Füllen von Leerstellen oder der Erstellung eines eigenen Comics oder auch das szenische Interpretieren. Es wird deutlich, dass diese Methoden die des klassischen (muttersprachlichen) Literaturunterrichts sind und übertragbar auf die Arbeit mit einer Graphic Novel sind.

Somit kann folgendes Fazit gezogen werden: Graphic Novels ermöglichen eine hohe Motivation im Fremdsprachenunterricht im Umgang mit authentischen Texten. Die SuS kommen schnell in den Text rein, die Hemmungen sich mit authentischem Material zu beschäftigen, sind gering. Durch den Zugang über

DIE GRAPHIC NOVEL IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

verschiedene Sinneskanäle werden visuelle, literarische und filmische Kompetenzen entwickelt. Es gibt einen reduzierten aber dichten Text, der in der Regel anspruchsvolle Themen innerhalb des Fremdsprachenunterrichts verhandelt. Im Umgang mit der Graphic Novel kommt es zu einer multi-literarischen Kompetenzentwicklung – ein Ziel, das JEDER moderne Fremdsprachenunterricht verfolgen sollte.

La nueva vida de Anna y Cristófol

Mira los imágenes en la página 44. Describe lo que ves tomando apuntes en la tabla.

¿Qué ves? (descripción)	¿Qué emoción transmite? (interpretación)	¿Cómo se transmite la emoción? (análisis)
tira 1:		
tira 2:		
tira 3:		

Compara ahora tus ideas de la tabla con los imágenes de las dos personas de antes.







Abbildung 4 (Ausschnitte aus dem Arbeitsmaterial von Feix (2017))

BIBLIOGRAPHIE

- ABEL, Julia / KLEIN, Christian (Hg.) (2016) *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung* Metzler, Stuttgart (S.156ff.).
- BARCELO, Elia / MIGUEZ, Luis / FARGA, Jordi (2014) *Mil euros por tu vida* Klett, Stuttgart.
- BERMEJO-MUNOZ, Sandra / VERNAL SCHMIDT, Janina (2016) *Graphic Novels im Spanischunterricht* IN: Deutscher Spanischlehrerverband (DSV) *Hispanorama – Zeitschrift des Deutschen Spanischlehrerverbandes* (S.14-18).
- FEIX, Jeannine IN: Hg. Prof. Dr. Andrea Rössler (2017) *Guía didáctica: Mil euros por tu vida* Klett, Stuttgart.
- GARCÍA, Santiago (2010) *La Novela Gráfica* Astiberri Ediciones, Bilbao (S.215-264).
- HALLET, Wolfgang (2015) *Literarisches und multiliterarisches Lernen mit graphic novels im Fremdsprachenunterricht* IN: Küster, Lutz / Lütge, Christiane / Wieland, Katharina (Hg.) *Literar-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht. Theorie – Empirie – Untersuchungsperspektiven* Lang, Frankfurt/Main (S.193-207).
- HERTRAMPF, Marina Ortrud (2016) *Kulturgut Comic* IN: *Der fremdsprachliche Unterricht Spanisch* Friedrich Verlag, Seelze (S.4-10).
- SANMIGUEL, Juan (2011) *Al final del túnel* IN: *Barcelona TM*, Norma Editorial, Barcelona (S. 139).