

24. Tagung der AG Medien im SDD am 23./24. Januar 2009

an der Universität Duisburg-Essen, Campus Essen

FB Geisteswissenschaften/ Germanistik

Leitung: Prof. Dr. Petra Josting

Comics im Deutschunterricht

Abstracts

PD Dr. Stephan Köhn (Universität Würzburg)

Deutsche Klassik einmal anders oder wie Goethes *Faust* interessante Einblicke in den japanischen Comic gewähren kann

Manga, wie die japanischen Comics inzwischen auch in Deutschland genannt werden, haben sich mittlerweile einen festen Platz im Leben der hiesigen Jugend- und Subkultur erobern können. Hatte man noch Ende der 1990er Jahre gedacht, dass es sich beim Manga-Boom lediglich um eine vorübergehende Mode handeln würde, so hat sich doch bereits nach einigen Jahren gezeigt, dass Manga nicht nur den hiesigen Comic-Markt wiederbelebt, sondern auch ganz neue Formen der Rezeption eröffnet haben, in dem immer mehr Leser nun auch selber zu Papier und Stift greifen und aktiv werden. Ungeachtet der historischen Dimension sowie der themen- und altersspezifischen Diversifizierung des Mediums in Japan bieten die bislang ins Deutsche übersetzten Werke meist nur einen ausschnitthaften, mitunter auch verzerrten Einblick in die Vielseitigkeit des Manga, da in erster Linie neuere Werke übersetzt werden, die den vorgefassten Erwartungshaltungen und Meinungen, was als typisch *mangaesk* zu erachten ist, am besten zu entsprechen scheinen. Im folgenden Beitrag möchte ich daher von dem in Deutschland vorherrschenden *mainstream* der Manga-Rezeption etwas Abstand nehmen und den Blick auf zwei sicherlich etwas aus dem Rahmen fallende Werke lenken, TEZUKA Osamus Faust-Adaptionen „Faust“ (1950) und „Neo-Faust“ (1988), um daran einige in der hiesigen Rezeption bisher völlig vernachlässigte Seiten des Mediums näher zu beleuchten. Nach einer kurzen geschichtlichen Einführung zum Medium Manga soll anhand der beiden Werke exemplarisch verdeutlicht werden, welche Formen der Adaption und Verfremdung gewählt werden, wie die Narrationen organisiert sind, welche Faktoren bei einer Untersuchung des Mediums Manga generell zu berücksichtigen sind und mit welchen Möglichkeiten und Grenzen die Thematisierung des klassischen Faust-Stoffes im Manga zu kämpfen hat.

Dr. Bernd Dolle-Weinkauff (Universität Frankfurt)

Graphic Novel und Manga. Aktuelle Erscheinungsformen des Comic

Seit ihrem Vordringen in den deutschsprachigen Raum vor über 60 Jahren zählen die Comics zu den wichtigsten Angeboten der populären Literatur, die zunehmend generationenübergreifend rezipiert werden. Zu den bunten Heft-Serien mit Adventure-Stories wie „Tarzan“, „Superman“ etc. und den ‚Funnies‘ der Disney-Produktion aus den USA traten im Lauf der Entwicklung Reihen und Figuren aus dem frankophonen Raum wie „Tim und Struppi“ oder „Asterix“ und seit Beginn der 70er Jahre finden Underground- und „Szene-Comix“, die sich an Jugendliche und junge Erwachsene richten, weite

Verbreitung. Wie es scheint, entsteht mit jeder neuen Spielart dieser Gattung auch ein neues Publikum und jede neue LeserInnen-Generation verlangt offensichtlich nach neuen spezifischen Angeboten. Die Schule hat nicht selten Schwierigkeiten damit, diese Entwicklungen angemessen wahrzunehmen, zu unterscheiden, was kurzlebige Mode und was dauerhafte Prägung ist. Hier möchte der Vortrag Orientierungsangebote liefern und dazu beitragen, dass Unterrichtsangebote entwickelt werden können, die aktuelle Comic-Phänomene thematisieren. Das Augenmerk richtet sich daher auf zwei in jüngster Zeit besonders hervorgetretene Spielarten des Comic: auf die aus Japan stammende Stilform des Manga einerseits und den Comic-Roman („Graphic Novel“) andererseits, der etwa in Art Spiegelmans „Maus“ beachtliche literarische Reife erreicht hat.

Der Vortrag möchte den Gründen für das Aufkommen und den Erfolg dieser Phänomene nachgehen sowie die unterschiedlichen Gestaltungsweisen und spezifischen Inhalte beleuchten. Von Bedeutung ist in diesem Kontext ebenso die Formensprache der Bildfolgen und Layouts wie die Aktualität der Inhalte. Von zentraler Bedeutung erscheint des Weiteren die Frage der Erfahrungen, Bedürfnisse und Dispositionen der Comic-Leser. Dabei können sich die Ausführungen zum Manga zusätzlich auf Ergebnisse einer empirischen Untersuchung zur Rezeption und Wirkung des japanischen Comic im mitteleuropäischen Raum stützen, die der Vortragende im Jahr 2007 gemeinsam mit französischen und italienischen Forschern durchgeführt hat.

Sandra Eva Boschenhoff (Universität Duisburg-Essen)

Comics sind alles – nur nicht stumm. Die Stilmittel eines Genres

Comics haben immer schon kontroverse Diskussionen ausgelöst. In der Vergangenheit wurden Comicleser oft als Sonderlinge abgetan, heute lesen Erwachsene öffentlich im Bus japanische Manga. Dabei ist die sequentielle Darstellung von Bildern durch alle Kunstepochen hinweg wiederzufinden und keineswegs nur eine Eigenart der heutigen Comics. Inzwischen werden sogar große Werke der Literatur in „Graphic Novels“ – oft übersetzt mit Comics für Erwachsene oder gezeichnete Romane – umgesetzt. Aber können Comics wirklich Literatur angemessen wiedergeben? Welche Mittel stehen ihnen dafür zur Verfügung? Und vor allem: Was können Comics, was andere Gattungen nicht können?

Wir werden einen genaueren Blick auf die faszinierende Welt der Comicsprache werfen, die mittlerweile über ein durchaus breites Vokabular verfügt: Wie stellen Comiczeichner Bewegung und Sprache dar? Welche Möglichkeiten haben sie, um Immaterielles wiederzugeben? Anhand von Bildbeispielen werden diese Stilmittel erläutert. Dabei wird auffallen, dass Comics von Kunst weniger weit entfernt sind, als es auf den ersten Blick scheint.

Prof. Dr. Dietrich Grünewald (Universität Koblenz)

Adaptionen. (Text-)Literatur in Comicform

„Man kann Geschichten schreiben in Kapiteln, Zeilen, Wörtern: das ist Literatur im eigentlichen Sinn“, schrieb der Genfer Rodolphe Toepffer 1845 einleitend in seinem „Essay zur Physiognomie“. „Man kann Geschichten schreiben in Folgen graphisch dargestellter Szenen: das ist Literatur in Bildern.“ In ihrer „Einführung in die Erzähltheorie“ verweisen Matias Martinez und Michael Scheffel (1999, S. 27) auf Henry James, der meinte, man könne eine Geschichte auf 5 Milliarden Arten erzählen, und sie zitieren

Raymond Queneau, der in seinen Stilübungen (1947) eine Geschichte in 99 verschiedenen Variationen präsentierte.

Der Wert eines literarischen Textes besteht aus seinem Inhalt und seiner Gestaltung. Dieses Wie ist die spezifische künstlerische Lösung des Autors; der Inhalt könnte auch auf andere Weise erzählt werden – in anderen Worten, in einer anderen künstlerischen Form, z. B. dramatisiert als Theaterstück, als Film – oder eben als Bildgeschichte. Solche Transformationen sind keine „Übersetzungen“ – sie sind Neu-Erzählungen, deren Inhalt (was erzählt wird) sich am Vorbild orientiert, deren Gestaltung (wie erzählt wird) eine innovative künstlerische Lösung bietet, die sich an den spezifischen Möglichkeiten der gewählten Kunstform orientiert.

Der Vortrag will anhand ausgewählter Beispiele Probleme und Chancen der Comic-adaption aufzeigen und deutlich machen, dass diese Schnittstelle von Bildgeschichte/ Literatur gerade für Unterricht (Deutsch- und Kunstunterricht) fruchtbar zu nutzen ist.

Christian Grabau (Universität Bochum)

Helden ohne glänzende Rüstung. Rezente Spielformen von Comics im Unterricht

Comics fügen zusammen, was augenscheinlich nicht zusammengehört, Wort und Bild, Poesie und Malerei. Dass der „gute Geschmack“ (Lessing) so etwas nicht zulasse, kann als widerlegt gelten: Comics stehen an der Schwelle ihrer kulturellen Legitimation. Was mal Schund war, gilt heute als Kunst und geht als „graphic novel“ oder „graphische Literatur“ durch das Feuilleton und über die Ladentheke. Über die ästhetischen Möglichkeiten der rezenten Spielformen von Comics jenseits von Gotham City und Entenhausen ist mit dieser Begriffsverschiebung aber noch nichts gesagt. Versucht werden soll deshalb eine kulturelle und mediale Standortbestimmung der Comics als seltsame, zuweilen irritierende Hybridform zwischen Pop- und Hochkultur, deren Lektüre nicht zuletzt Einblicke in das Funktionieren von Zeichensystemen und Repräsentationsformen ermöglichen kann. Der Beitrag möchte dies anhand der Arbeiten Art Spiegelmans (*Maus*, *In the Shadow of No Towers*, *Breakdowns*) erläutern und gleichzeitig didaktische Perspektiven aufzeigen. Überlegt wird, wie im Deutschunterricht eine Lektüre unternommen werden kann, die die zumeist schnell und oberflächlich rezipierten Comics fremd macht und Schülerinnen und Schüler an den Punkt der Irritation führt – dorthin, wo Zusammenhänge unklar werden, Diskontinuitäten und Störungen Aufmerksamkeit erregen und Reflexionsprozesse initiieren.

Jens Meinrenken (Deutsche Welle Berlin)

Digitale Visionen des Comics – Die Macht der Bilder in der TV-Serie *Heroes*

Die digitalen Bildtechniken haben den Comic in einer Weise revolutioniert, so dass eine zunehmende Verzahnung und Interaktion mit anderen Medien zu beobachten ist. Ein Beispiel sind aktuelle Kinoproduktionen der letzten Jahre wie *A Scanner Darkly* von Richard Linklater (USA 2006), *Renaissance* von Christian Volckman (Frankreich 2006) oder *Waltz with Bashier* von Ari Folman (Israel 2008), die Techniken des Comics, der Animation und des Realfilms zu einer neuen Bildästhetik verschmelzen. Begleitend zu den genannten Filmen erscheinen Comicalben, die deren Handlung und Stil ihrerseits in Buchform präsentieren. Comic und Film werden dadurch als unterschiedliche Ausdrucksformen einer gemeinsamen Ästhetik und Geschichte begriffen, die sich gegenseitig bedingt. Vereinfacht lässt sich sagen: Film wird zum Comic und Comic wird zum Film. Einer der großen Prognostiker dieser Entwicklung ist Scott McCloud, der in sei-

nem Buch *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) die Zukunft des digitalen Comics als eine unendliche Leinwand beschreibt, die jegliche Form und Größe annehmen kann. Wie sich schon im Untertitel des Buches andeutet, dienen hier menschliche Vorstellungskraft und Computertechnik als Werkzeuge auf dem Weg zu einer neuen Bildmächtigkeit des Comics.

Für die traditionelle Erforschung des Comics als eine eigenständige Bildgeschichte bedeuten solche Visionen eine methodische Herausforderung. Erst im Blick auf andere Medien wird der Comic als eigenes künstlerisches Medium greifbar. Der Vortrag möchte anhand einer exemplarischen Analyse der aktuellen amerikanischen Fernsehserie *Heroes* zeigen, wie Comic, Film und Bild sich gegenseitig ergänzen, um eine eigene Vision von der Gegenwart und Zukunft der Menschheit zu erzählen. Die verschiedenen Zeit- und Realitätsebenen der Handlung werden durch die komplexe Verbindung der genannten medialen Formen in einen permanenten Spannungsaustausch gesetzt. Die prophetische Macht der Bilder spielt hierbei eine besondere Rolle. Im Rückgriff auf die Terroranschläge vom 11. September entwickelt die Serie ein eigenes Katastrophenszenario von der Zerstörung New Yorks, das vor allem in Form von gemalten und gezeichneten Bildern vermittelt wird. Scott McClouds prophetischer Blick auf die mögliche digitale Zukunft seines eigenen Mediums verwandelt sich in diesen Visionen in eine apokalyptische Schau auf einen drohenden Weltuntergang.

Prof. Dr. Matthias Kepser (Universität Bremen)

Superheldencomics im Deutschunterricht. Ein-, Aus- und Umzüge eines populären Medienangebots

Als Mitte der 1960er Jahre die US-amerikanischen Superheldencomics den deutschen Markt erreichten, waren Pädagogen hellauf entsetzt: Nach Mickey Maus und Co schien mit den Superhelden-Comics ein neuer Tiefpunkt literarischer Unkultur erreicht. Der Deutschunterricht reagierte auf den neuen Lesespaß der (vorwiegend männlichen) Kinder und Jugendlichen zunächst mit Ausgrenzung. Man setzte weiterhin auf Immunisierungsstrategien und hoffte, dass die unterrichtliche Begegnung mit „guter“ Literatur die jungen Leser schon von den bunten Heftchen abbringen werde. Erst die pädagogischen Rebellen der 1968er Ära nahmen sich des Phänomens ernsthaft an, und zwar keineswegs nur mit dem Ziel ideologiekritischer Erziehung, sondern durchaus im Dienst medienästhetischer Bildung. Selbst in Schulbüchern finden sich Unterrichtssequenzen, die auch heute noch als vorbildhaft gelten können. Ab Mitte der 1980er Jahre verschwanden die Superhelden zunehmend aus den Zeitungskiosken und fast vollständig aus den Schulbüchern. Nur vereinzelt finden sich noch entsprechende Vorschläge, deren didaktische Konzeption merkwürdigerweise weit hinter dem bereits Erreichten zurückfiel. Aktuelle Deutschbücher für die Sekundarstufe sehen kaum mehr eine Auseinandersetzung mit dem Comic vor, mit dem Superheldencomic schon gar nicht. Dabei sind die einstigen Billighefte für den Massenmarkt mittlerweile zu anspruchsvollen Graphic Novels für einen exklusiven Leserkreis herangereift. Wachsende Popularität haben indessen Spielfilme erreicht, die auf Comic-Figuren und -Geschichten basieren. Die letzte Batman-Verfilmung „The Dark Night“ (Regie Christopher Nolan, USA 2008) brach in den ersten Wochen sämtliche Kassenrekorde in den USA. Dass Popularität keineswegs mit geringer Qualität einhergehen muss, zeigt das Urteil der Filmbewertungsstelle Wiesbaden, die „Batman – The Dark Night“ mit dem „Prädikat besonders wertvoll“ auszeichnete. Es wird daher dafür plädiert, den Superhelden wieder mehr Aufmerksamkeit im Deutschunterricht zu schenken – allerdings nicht vom Comic-Heft bzw. -Buch ausgehend, sondern von den Filmen.