



Comics im Unterricht

Sebastian Broskwa

Der Comic im Unterricht

Der moderne Comic ist mit seinen rund 100 Jahren eine relativ junge Erzählform, die vielerlei Möglichkeiten für eine sinnvolle Verwendung im Unterricht bietet. Aufgrund ihrer seltenen Verwendung animieren Comics Schüler noch im Unterricht, sie können aufgrund ihrer Anschaulichkeit sehr schnell sehr viele Informationen vermitteln, und sie können zu einer kritischeren und bewussteren Bildwahrnehmung genutzt werden. Sie können textleseschwache SchülerInnen bis zu einem gewissen Grad enthemmen, sie bieten mitunter hochwertigste Erzählungen, eignen sich wunderbar für die Vertiefung von Fremdsprachenkenntnissen und sind vom pragmatisch-technischen Standpunkt her sehr unkompliziert einsetzbar. Nur einen Haken hat die Sache: es kann nicht vorausgesetzt werden, dass alle Kinder Comics lesen. Das verwundert nicht, wenn man bedenkt, dass die allerwenigsten Erwachsenen regelmäßig Comics lesen und diese Lesefähigkeit somit auch gar nicht an ihre Kinder weitergeben könnten.

Vor dem Einsatz im Unterricht muss das Medium zuerst in seinen grundlegenden Prinzipien den SchülerInnen vorgestellt und erklärt werden. Denn der Befund lautet ganz klar: das Comic-Lesen an sich muss auch erst einmal gelernt werden. Denn erst danach kann man mit den SchülerInnen auch über den gelesenen Comic reden. Das heißt, bevor geneigte PädagogInnen Comics in ihren Unterricht einfließen lassen, müssen sie selbst einen sinnvollen und positiven Umgang mit Comics haben, und zumindest selber in der Lage sein, einen Comic auch zu lesen. Dann bietet die Lektüre von Comics eine Vielzahl reicher und lohnender Erfahrungen für jene, die diese Kulturfähigkeit – nennen wir sie eine piktoriale Lesefähigkeit – erlernen durften. Auch im Unterricht.

Was macht das Lesen von Comics speziell? Comics sind ein visuelles Medium, das von seiner Aufgebrochenheit in viele kleine statische Einzelbilder – die sogenannten „Panels“ – lebt, welche ein zusammenhängendes, sequenzielles Erzählnetzwerk bilden, räumlich verteilt und angeordnet auf Seiten. Der Comicleser ist ein Bilddeuter und deutet das Bildangebot in jedem ihm gebotenen Panel. Bilder sind – im Gegensatz zu geschriebenen Texten – in ihrer Bedeutung offener, mehrdeutiger und müssen erst interpretiert werden. Die Bildwahrnehmung vollzieht sich oft sehr schnell, direkt und unmittelbar auf einer emotionalen Ebene.

Bei jedem Übergang von Bild zu Bild aber gibt es eine Lücke zu füllen: das erste Bild endet und das zweite Bild beginnt – aber dazwischen ist ein erzählerisch bedeutsamer Spalt. Eine narrative Lücke, die die Leserin deduktiv erst schließen muss. Was ist zwischen den Bildern passiert? Worin besteht der Zusammenhang zwischen dem Bild, das ich vorhin *gelesen* habe und jenem, das ich jetzt gerade *lese*? Diese erzählerische Ergänzungsleistung – die Erzeugung des erzählerischen Zusammenhangs zwischen den Panels, die Induktion – ist von den LeserInnen allein zu bestreiten, und um dies zu können, muss bereits vorhandenes Wissen und Erfahrung herangezogen werden. Die Comic-Leserin selbst bestimmt, wie viel Handlungszeit pro Bild vergeht und wie viel Handlungszeit zwischen den Panels verstrichen ist. Die Panels zeigen uns prägnante

Ausschnitte aus der Handlung. Der Rest der Handlung passiert im Kopf der Lesenden.

Bild und Text im Comic

Für ungeübte LeserInnen stellt das gemeinsame Bild- und Textangebot des modernen Comics eine Hürde dar. „Was lese ich zuerst – das Bild oder den Text?“ ist eine anscheinend nicht triviale Frage, die sich bei vielen erwachsenen LeserInnen erhebt, die neu zum Medium Comic gekommen sind. Eine wissenschaftlich fundierte Antwort muss vorerst noch ausbleiben. Vermutlich handelt es sich schlicht um eine ungenügende Vertrautheit mit der Erzählform, ab der sich erst ein gewisser als angenehm empfundener Erzählfluss bei den LeserInnen einstellt. Aber gerade die Fülle an Unterbrechungen im Comic lädt zu einer entschleunigten Lektüre ein. Die Comic-Leserin ist *relativ* frei und selbstbestimmt, im eigenen Lesetempo beschließt sie, wohin ihre Augen wandern und wie lange diese auf dem jetzigen Panel verweilen, bevor der Blick zum nächsten Panel hinübergeht. Hier wird auch eine weitere Eigenheit des Comic-Mediums deutlich: alle einzelnen Panels einer Comicseite, welche ja eigentlich in sequentieller Reihenfolge gelesen werden sollen, sind stets vollzählig gemeinsam und gleichzeitig auf der Seite präsent und offensichtlich. Dadurch ist man als Leser oftmals in Versuchung einen Panel zu betrachten, noch bevor man diesen im eigentlichen Lesefluss erreicht hat. Viele potenzielle optische Ablenkungen können auf das Leserauge einwirken. Inwieweit diese Ablenkungen tatsächlich stattfinden und gar als störend empfunden werden, ist auch eine Frage der Qualität des konkreten Comics.

Der moderne Comic hat ein Inventar an Erzählkonventionen und Symbolen, mit dem man sich erst vertraut machen muss. Zu den am häufigsten eingesetzten Mitteln zählen die Sprech- und Gedankenblase (wobei die Form der „Blase“ eine reine Konvention ist. Direkte Rede im Comic muss eine gewisse räumliche Grundnähe zu ihrem Protagonisten haben, sie muss aber nicht unbedingt in Form einer Blase gezeigt werden), Schweißtropfen, welche für allgemeine emotionale Erregung

stehen und natürlich die Bewegungslinien („speed lines“), welche die Lesenden zu wahrgenommener Bewegung verleibendigen.

Texte sind Elemente der Panels, die in der Bildkomposition berücksichtigt werden. Texte können im Comic mehrere Funktionen haben: Voice-Over-Erzählerstimmen werden formal oftmals in „Erzählkästen“ wiedergegeben, die sich optisch durch die Sprachblasen unterscheiden, welche für Dialoge reserviert sind. Innere Monologe der Protagonisten können sowohl in Erzählkästen als auch in eigenen „Gedankenblasen“ wiedergegeben werden, die optisch wiederum von den Dialog-Sprechblasen differenziert werden. Lautmalerische Klangworte à la „ZACK!“ kann es auch geben, wobei diese in ihrer Häufigkeit oft überbewertet werden. Die Texte können die visuelle Information einerseits konkretisieren aber auch kommentieren oder gar konterkarieren.

Dynamik und Dramatik entstehen im Comic durch das Zusammenspiel von Wort und Bild, den Wechsel der Perspektiven von Panel zu Panel und durch die Komposition der Comicseite an sich und die vielfältig stattfindenden, wechselwirkenden Bezüge ihrer einzelnen, die Seite konstituierenden Panels. Aufgrund der künstlerischen, bildnerischen Machart von Comics kann in einem Panel das objektive Geschehen durch die subjektive Wahrnehmung bezüglich des Protagonisten gefärbt dargestellt werden. Ein Beispiel für eine solche Mischung von objektivem Geschehen und subjektiver Wahrnehmung sieht man auf dieser Seite von Manu Larcenets grafischen Entwicklungsroman „Der alltägliche Kampf“ (Reprodukt). Der junge Fotograf Marco, Hauptprotagonist der Erzählung, leidet an Panikattacken. Im ersten Panel der hier gezeigten Seite liegt Marco bereits am Boden, niedergestreckt von einer Attacke. Alles – bis auf seinen Nachbarn, welcher nicht an Panikattacken leidet und ihm gerade seine Tabletten reicht – ist rot eingefärbt und Marcos Augen sind schwarze Flecken geworden. Im dritten Panel hat die Wirkung der Medizin bereits eingesetzt, der Anfall ist vorüber und Marco schläft – die Farbgebung ist wieder „normal“, die Augen „entschwärzt“.



Manu Larcenet, Der alltägliche Kampf

Die didaktischen Ziele des Comic

Man bringt die SchülerInnen erstens zum Lesen, und man kann leicht vielerlei Schreib- und Erzählanlässe schaffen. Man kann beispielsweise Geschichten gemeinsam anlesen, und den weiteren Handlungsverlauf überlegen sich die SchülerInnen nun selbst: sie erzählen ihn der Klasse, oder stellen ihren Handlungsverlauf spielerisch nach oder schreiben einen Aufsatz.

Oder man beginnt die Lektüre eines Comics gemeinsam und löscht ab einem gewissen Punkt in der Handlung die Texte im Comic aus und lässt die SchülerInnen die freien Textstellen nun selbst beschriften.

Oder man nimmt eine spätere Seite aus dem gemeinsam angelesenen Comic und durchmischt die einzelnen Bilder der Comicseite. Nun sollen die SchülerInnen eine erzählende Reihenfolge der Bilder auf der Seite selbst finden.

Man kann den gelesenen Comic nach seinem Erzählmuster hin beschreiben und interpretieren. Gibt es verschiedene Erzählebenen? Wer ist gut, wer böse? Wie werden schriftliche Texte in dem Comic eingesetzt?

Die ganze Zeit über können die Schüler ihre Lektüre beschreiben und interpretieren, begründen ihre selbst gewählten Handlungen und Interpretationen und artikulieren diese. Darüber kann dann in der Klasse diskutiert werden.

Und da ist man schon mitten in der Bildanalyse und kann den SchülerInnen beibringen, was eine Perspektive ist, welche Bedeutung Farben haben, was der Unterschied zwischen Vordergrund und Hintergrund ist, wie uns die gewählten zeichnerischen Mittel der Darstellung emotional beeinflussen können, wie visuelle Kommunikation funktioniert, wie der Blick gelenkt wird, oder ob und wie mit Stereotypen gearbeitet wird.

Im Rahmen der Bildanalyse kann man nun das heikle Terrain der Bildwahrnehmung und der visuellen Stereotype betreten. Es ist paradox,

aber die bildliche Art der Darstellung eines Gegenstands oder einer Person bestimmt die unmittelbare emotionale Wahrnehmung des Dargestellten. Wie etwas dargestellt wird, determiniert wie man es wahrnimmt. Comics eignen sich hervorragend, um dieses Phänomen genauer zu beleuchten – auch weil man im Unterricht nicht auf die Stopptaste drücken muss, um gewisse Bilder näher zu betrachten, denn die Comicseite bleibt solange vor den studierenden Augen liegen, bis wir sie von selbst umblättern.

Wann kann man von einer legitimen zeichnerischen Verkürzung im Kontext des Erzählten sprechen, wann von einer bewussten Verwendung von Stereotypen zur gezielten Manipulation der Lesenden?

Vorhin wurde postuliert, dass die psychologische Wahrnehmung von Bildern im Allgemeinen schnell und unmittelbar und auf einer primär emotionalen Ebene abläuft. Wie leicht kann man zu einer bildlichen Darstellung auf kritische Distanz gehen? Wie leicht kann man eine bildliche Darstellung bewusst hinterfragen? Es ist nicht leicht, und das erklärt, warum Propaganda und Werbung oft visueller Natur sind und oft ihren gewünschten Effekt erzielen. Bei einer visuell mündigeren Bevölkerung wäre das eventuell anders. Genau aus diesem Grund besitzen Comics hohe Bildungsrelevanz, und es ist wichtig, mit Comics im Unterricht zu arbeiten.

Schließlich kann man dazu beitragen, SchülerInnen zu kompetenteren Comic-LeserInnen zu machen, die das ihnen gebotene Programm mit einem kritischen Blick prüfen können.

Anhand der Lektüre von Comics kann man sich nicht zuletzt auch tiefes Sachwissen aneignen. So sind historisch triftige Comics sowohl zur Vertiefung als auch zur Erschließung von historischem Wissen sehr gut geeignet.

Mal anders gefragt: warum sollten gerade Bilder nicht bilden können?

Scott McCloud, Panelabstand aus *Comics richtig lesen*