



Dossier zur Leseförderung in außerschulischen Einrichtungen

Liebe Kolleginnen und Kollegen, in diesem Dossier finden Sie Expertenbeiträge, Aktions- sowie Best Practice-Beispiele und Lesetipps rund um das Thema „Comics“. Unter anderem gibt Prof. Dr. Roland Jost Einblicke in das Thema „Comics als Instrument(e) der Leseförderung“ und der Jugendtreff 052 aus Erlangen stellt sich mit seinem Comic-Projekt vor.



Experten-Beiträge

Prof. Dr. Roland Jost zu Comics und Lesen

Comics als Instrument(e) der Leseförderung

Seit Jahrzehnten haben sich jene literarischen ‚Gegenstände‘ in den Freizeitlesegewohnheiten von Kindern, von Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen etabliert, die als ‚sequenzielle Kunst‘ unter dem Gattungslabel ‚Comic‘ firmieren. Das sind „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (McCloud 2001). Comicstrips finden Eingang in unterschiedlichste Lehr-Lernprozesse etwa:

- um Lernmaterialien interessanter zu machen
- um komplexe, abstrakte Vorgänge und Zusammenhänge, z. B. in Naturwissenschaften oder in Geschichte, zu veranschaulichen
- als selbstständiger Gegenstand literarisch-ästhetischen Lernens und Verstehens, was die Leseförderung mit umfasst.

Die prominente Präsenz von Comics auch in Zusammenhängen des Alltags und in allen Medien lässt den Comic als allseits im Welt- und Erfahrungswissen von Kindern und Jugendlichen verankert erscheinen, was ihn zu einem attraktiven Anknüpfungspunkt für Lernprozesse macht.

Comics sind für unterschiedlichste Lernertypen zugänglich und lassen sich in die unterschiedlichsten Lernzusammenhänge integrieren. Ein Grund dafür ist die immense Vielfalt von Figuren, Motiven, Themen und Stoffen der Comics. Als weiterer Grund ist die besondere Stellung des Comics zwischen Buch und Film als räumlich organisiertes Medium (im Gegensatz zum Film als vor allem zeitlich organisiertem Medium) zu nennen. Der dominierende Wahrnehmungs- und Lesemodus, von links oben nach rechts unten, der sich daraus ergibt, rückt ihn nah an das Lesen schriftsprachlicher Texte.

Die besondere Eigenschaft des Comics ist es, Vorgänge bzw. Geschichten als integrative Einheit von Visuellem und Schriftsprachlichem zu ‚erzählen‘. Lesen und literarisches Lernen werden in der Verknüpfung von Bild und Text evoziert und – gerade mit Blick auf unsere Gegenwart der Bilderwelten, gelegentlich der Bilderfluten – gleichwohl ‚gebändigt‘, eben in relativ klar gegliederten Strukturen plurimedial erzählt. Und Comics sind grundsätzlich dialogisch angelegt. Dies prädestiniert sie in Einheit mit der überschaubaren Anzahl von (wiederkehrenden) gattungskonstituierenden Merkmalen für die Arbeit gerade mit Kindern und Jugendlichen, die vor ‚Bleiwüsten‘ kapitulieren: Comics bieten überschaubare Textmengen

- die sich auch grafisch voneinander in Textkästen abgrenzen
- die die Funktion der Voice-Over-Erzählerstimme einnehmen können
- in Sprech- und Denkblasen als sprachlichen Mitteilungen der am Geschehen beteiligten Figuren
- als typische (in vielen Comics wiederkehrenden) Symbole und Soundwords.

Diese Texte stehen alle in der ‚Interaktion‘ mit den Bildern, ohne diese zu überlagern bzw. zu dominieren. So können Lehrende bei der Auswahl von Comics für Lehr-Lernprozesse beispielsweise auf kurze Strips mit geringerer Textmenge zurückgreifen, wenn sie es mit Lernern zu tun haben, denen das Lesen schriftsprachlicher Texte große Mühe bereitet.

Die Bilder indes enthalten eine Menge an Informationen, die ‚gelesen‘, d. h., denen Bedeutungen durch den Rezipienten zugewiesen werden müssen:

- Gefühle
- Stimmungen in Gesichtern und in Körperhaltungen
- Aktionen
- Bewegungen im Raum auch mittels kameraähnlicher Einstellungen bzw. vor allem mittels entsprechender Einstellungswechsel
- Speedlines
- usw.

Deutlicher als beim Film steht dabei die Induktionsleistung des Rezipienten im Vordergrund, die er für das Schließen der ‚Leerstellen‘ zwischen den Panels aufwenden muss, um das Zusammen von Teilen und Ganzem (selbst) zu konstruieren. Die Selbststeuerung des Lesens und Induzierens kann dabei, im Gegensatz zum Film, vom Rezipienten selbst gesteuert werden und kommt daher den subjektiven Wahrnehmungs- und Verstehensfähigkeiten entgegen.

Gerade hier, an diesen ‚Rinnsteinen‘, eröffnet sich ein großes, anspruchsvolles Lernpotenzial. Vor allem ergeben sich dadurch Differenzierungsmöglichkeiten, je nach Leistungsbereitschaft und -fähigkeit und je nach Lesesozialisation unterschiedliche Aufgabenstellungen anzubieten. So können beispielsweise bilderbuchsozialisierte Kinder auf entsprechende Erfahrungen zurückgreifen, zumal zahlreiche aktuelle Bilderbücher die Erzählweisen und -strukturen des Comics nutzen.

Gleichwohl enthalten Comics immer größeres Motivationspotenzial für Gesprächs- und Schreibenanlässe sowie für produktive Verfahren. So könnten beispielsweise, gerade in informellen Lernumgebungen, Impulse gegeben werden, in einem Panel (oder auch in mehreren Panels) Alternativen für den Sprechtext zu formulieren und dann zu überlegen, was sich wie im Bild dadurch verändern müsste (und umgekehrt) und welche Auswirkungen im Fortgang der erzählten Geschichte dadurch entstehen könnten, um hier Möglichkeiten des operativen Umgangs mit Comics anzudeuten. Eine andere Möglichkeit, für (literarische) Texte zu sensibilisieren und zum Lesen zu motivieren und zugleich über die ‚Leistungen‘ von Schrift- und Bildsprache zu reflektieren, wäre der Auftrag an die Lernenden, aus einer kurzen (!) Geschichte oder auch nur anhand eines Teils einer Episode einen eigenen Comic zu verfassen.

Die große Bandbreite und die unüberschaubare Zahl auf dem Markt befindlicher Comics machen die Auswahl geeigneter Comics nicht gerade leicht. Gleichwohl seien hier mit dem Fokus auf ‚Leseförderung‘ im Sinne einer Motivierung zum (weiterführenden) Lesen einige Hinweise gegeben:

So eignen sich beispielsweise die Märchencomics von Rotraut S. Berner als (minimalistische) Grimm-Adaptionen für Kinder ebenso wie die Kästner-Adaptionen „Pünktchen und Anton“ und „Emil und die Detektive“ von Isabel Kreitz oder der überzeugend mehrdimensional angelegte Comic Detektiv „John Chatterton“ von Yvan Pommaux sowie für geübtere, schon lesemotiviertere Kinder die Buchreihe „Gregs Tagebuch von Jeff Kinney.

Für Jugendliche gibt es zahlreiche Graphic Novels, die sich als Bearbeitungen von historisch und gesellschaftlich relevanten und brisanten Themen besonders für die Motivation zu weiterführendem Lesen eignen, wie etwa Marjane Satrapi's „Persepolis“, Art Spiegelman's „MAUS“, Joe Sacco's Reportagen „Palästina“ oder auch den Interview-Comic „Die große Transformation“, ein Sachtext, herausgegeben von Alexandra Hamann u.a., in dem Wissenschaftler zu Comic-Helden werden im Kampf gegen den Klimawandel.

Prof. Dr. Roland Jost ist Leiter des Fachbereichs Spiel- und Theaterpädagogik an der PH-Ludwigsburg. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten gehören die Theorie der literarischen Moderne, Literatur-/Mediengeschichte, die Literatur des 20. Jahrhunderts, Medienästhetik sowie Filmanalyse und Filmdidaktik.



Aktionen

Comic selbst zeichnen

Comics sind schwer im Trend. Einen wesentlichen Beitrag haben vielleicht Verfilmungen wie „Batman“ oder „Asterix und Obelix“ geleistet. Aber wie geht man beim Zeichnen eines eigenen Comics am besten vor? Im Grunde ist das gar nicht so schwer: Zunächst denkt man sich eine Geschichte aus und bringt diese zu Papier. Hierbei sollte schon auf die Reihenfolge geachtet werden! Dann wird zu jeder Figur eine Rollenbiografie verfasst, um anschließend die ersten Skizzen zu erstellen. So kann man herausfinden, wie der eigene Comic aufgebaut sein soll, aus welcher Perspektive gemalt wird und wie viele Seiten man braucht. Danach schreibt man sozusagen das Drehbuch des Comics und überlegt sich die Dialoge der Personen. Nun kann es auch schon mit dem richtigen Comiczeichnen losgehen.

Eigenen Comic-Club gründen

Viele Bibliotheken haben mittlerweile auch schon Comics in ihren Bücherregalen stehen, die sich Comicliebhaber ausleihen und zu Hause oder an einem Ort ihrer Wahl lesen können. Aber wäre es nicht viel schöner, wenn man sich über den gelesenen Comic mit Gleichgesinnten austauschen könnte? Sich neue Leseempfehlungen an die Hand geben und vielleicht sogar einen eigenen Comic in Zusammenarbeit mit anderen gestalten könnte? Ihre Einrichtung könnte Jugendlichen, die Comics gerne lesen, die Möglichkeit geben, sich einmal in der Woche zu treffen, um gemeinsam in die Welt der Comics abzutauchen. Jeder kann Ideen zur Gestaltung des Clubs einbringen – und natürlich darf auch ein passender Name nicht fehlen.

Comic-Wettbewerb

Auf der Seite <http://www.webcomic-verzeichnis.de/> findet man ungefähr 200 deutschsprachige Online-Comics, die von verschiedenen Autoren und Autorinnen stammen. In diesen Comics werden unterschiedliche Themen aufgegriffen und verarbeitet, wie etwa die erste große Liebe oder das Familienleben. Vielleicht haben ja Jugendliche in Ihrer Einrichtung auch Zeit und Lust, einen Comic zu einem gemeinsam festgelegten Thema zu gestalten – daraus könnte schließlich ein kleiner Comicwettbewerb werden, bei welchem der Gewinner oder die Gewinnerin einen kleinen Preis erhält. Ob die Werke anschließend online gestellt werden, können Sie dann gemeinsam beratschlagen.

Eigene Fotos werden zu Comics

Comics mal ganz anders! Lassen Sie die Jugendlichen sich eine Geschichte ausdenken, die daraufhin in Standbildern fotografiert wird. Anschließend werden die Fotos auf den Rechner geladen und mit der „Strip Designer“-App für das iPad bearbeitet. Diese App lässt Fotos in Null Komma nix wie echte Comics aussehen. So können hier Sprechblasen mit Text eingefügt werden oder die für Comics ganz typischen ‚Booom‘-Blasen. Die Effekte können natürlich in Form, Farbe und Größe angepasst werden. Da der fertige Comic als JPEG Datei oder PDF Datei abgespeichert werden kann, kann er später – wenn man denn möchte – auf der Homepage der Einrichtung oder in einem sozialen Netzwerk veröffentlicht werden. Ein Comic der ganz besonderen Art entsteht hier.



Best Practice

Praxistipp: Comic macht Schule – Comic-Workshop im Jugendtreff 052 in Erlangen

Eine GPS-Schnitzeljagd mit einem Buch? Geht nicht? Geht doch! Das beweist der Leseclub der Neckarschule Mannheim. Die Mission lautete: "Helden wie wir. Mit Ferk die Neckarstadt entdecken". Dazu trafen sich die 11 neun- bis zehnjährigen Kinder zweimal in der Woche, um die digitale Schatzsuche gemeinsam zu erstellen.

Ein alles entscheidendes Fußballspiel, eine weit entfernt lebende Schwester, Streit mit Eltern, Lehrern oder Freunden oder das neueste Abenteuer eines Superhelden – all das und noch viel mehr haben sich Kinder und Jugendliche ausgedacht und im Rahmen eines Comic-Workshops kreativ zu Papier gebracht.

Die Teilnehmer waren Besucher der Offenen Kinder- und Jugendarbeit des Stadtteilhauses Treffpunkt Röthelheimpark Erlangen und hatten in einem dreitägigen Workshop Ende Mai 2014 die einmalige Möglichkeit mit dem Workshopleiter und bekannten Leipziger Comic-Künstler Schwarwel in die bunte Welt des Comics einzutauchen.

Für viele der Kinder und Jugendlichen war dies eine ganz neue Erfahrung, dennoch setzten sie ihre Ideen mit viel Fantasie, Kreativität und Freude um. Begeistert und voller überraschender Einfälle entwickelten sie Geschichten zum Thema „Lebenswelten“ und realisierten sie dann hochkonzentriert und Strich für Strich in Comic-Zeichnungen. Kamen Fragen auf, z.B. wie man einen wehenden Umhang zeichnet, wie die richtige Perspektive zu wählen ist oder welche Farben besonders aussagekräftig sind, stand der Profi Schwarwel den Teilnehmern als Ansprechpartner zur Verfügung.

Zahlreiche Einzelwerke – von ersten Zeichenübungen über einzelne Comic-Helden bis hin zu ganzen Geschichten – entstanden in den drei Tagen des Workshops. Darüber hinaus entschieden sich die Kinder und Jugendlichen dafür, ein großes Gemeinschaftsbild zu zeichnen, auf dem die Einzelideen zusammengetragen wurden. Dieses Kunstwerk sowie eine Auswahl einiger kleiner Zeichnungen waren in der Ausstellung „Platsch! – Comic geht baden!“ während des 16. Internationalen Comic-Salons im Innenhof des Frankenhofs in Erlangen zu sehen.

Der Workshop fand im Rahmen des kulturpädagogischen Kooperationsprojekts „Comic macht Schule“ statt. Veranstalter dieser jährlich stattfindenden Aktion ist der Kulturservice Erlangen für Schulen und Kitas im Kulturprojektbüro der Stadt Erlangen in Kooperation mit der Jugendkunstschule Erlangen, verschiedenen Kinder- und Jugendeinrichtungen und Schulen sowie renommierten Comic-Künstlern. Das Projekt ermöglicht es Kindern und Jugendlichen, sich aktiv und kreativ am Programm des Internationalen Comic-Salons zu beteiligen, Einblicke in die Welt des Comiczeichnens zu erhalten und diese spezielle Form der Literatur kennenzulernen. „Comic macht Schule“ besteht aus mehrtägigen Workshops, der Präsentation der entstandenen Werke in einer Ausstellung am Rande des Festivals und einem gemeinsamen Besuch des Comic-Salons.

Der Workshop bot den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, niederschwellig, spielerisch und ohne Erfolgsdruck mit der Kunstform des Comiczeichnens in Kontakt zu kommen und eröffnete einigen von ihnen eine ganz neue Ausdrucksform. Das Zusammenarbeiten mit dem professionellen Künstler Schwarwel förderte bei den Teilnehmern eine motivierte Herangehensweise an diese Kunstform.

Nicht die künstlerische Qualität der entstandenen Bilder stand im Mittelpunkt, sondern vielmehr der kreative Umgang mit Ideen. Auch wenn ein gemeinschaftlicher Besuch der Ausstellungseröffnung leider nicht zustande kam, war die Teilnahme am Projekt „Comic macht Schule“ ein voller Erfolg. Es bereitete den Kindern und Jugendlichen große Freude sich kreativ „auszutoben“ und es entstanden phantasiereiche, eindrucksvolle, lustige, traurige und gruselige Geschichten. Aufgrund der tollen Resonanz würden sich sowohl die Besucher als auch die Mitarbeiter des Kindertreffs „Funk!“ und des Jugendtreffs „052“ über eine erneute Teilnahme am Projekt im neuen Jahr sehr freuen.



Émile Bravo: Pauls fantastische Abenteuer (Band 2) – Unverschämt viele Klone

Carlsen Verlag, ISBN: 978-3-55173665-9, 56 Seiten, € 9,99
Ab ca. 9 Jahren

Paul hätte gerne mal ruhige und entspannte Schulferien – doch mit einem älteren, pubertären Bruder ist das leider nicht so einfach. Seine Freundin Janet lädt ihn kurzerhand zu sich und ihrer Familie nach London ein. Doch dort findet er alles außer Ruhe: Janets Mutter Dr. Wilkins, eine berühmte Nobelpreisträgerin, wird entführt. Wie gut, dass Paul und Janet außergewöhnliche Freunde haben, die ihnen helfen können, Dr. Wilkins zu finden.

Émile Bravo ist als erster Comiczeichner mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet worden. Mit seiner Comicserie über Paul greift er Themen aus der Lebenswelt der jungen Leser auf. Im zweiten Band erwartet den Leser eine im wahrsten Sinne des Wortes fantastische und aberwitzige Geschichte, mutige Helden, einen richtig verrückten Bösewicht, unerwartete Wendungen, außerirdische Unterstützung und natürlich Spannung bis zum Schluss.

Flix: Der Tragödie erster Teil

Carlsen Verlag, ISBN: 978-3-551-71374-2, 96 Seiten, € 7,99
Ab 14 Jahren

Heinrich Faust, mittleren Alters, umfassend gebildeter Humanist. Wem das bekannt vorkommt – dem werden in der Folge die Augen tränen! Denn in der Welt dieser faust'schen Graphic Novel ist der Held – eigentlich logisch! – Taxifahrer in Berlin und die Rollen der sich um ihn streitenden Vertreter von Gut und Böse sind von zwei Angehörigen einer wahrhaft unirdischen Bürogemeinschaft besetzt. Und die wetten nun um eine Kiste Ramazotti, dass es der mephistolische Part innerhalb eines Jahres nicht schafft, die Seele des an sich und der Welt zweifelnden Fausts auf seine Seite zu ziehen. Besonders schön gezeichnet (im wahrsten Sinne) ist hier auch Margarethe, eine Juristin mit Migrationshintergrund, deren Familie Faust – sagen wir mal – nicht ganz mit offenen Armen aufnimmt. Was Wagner und ein Pudel namens Charlotte von Stein allerdings mit der Geschichte zu tun haben, sollte man selbst nachlesen. Ob man das allerdings im faszinierenden Wust gemeiner, kleiner Anspielungen und Zitate, des abgedrehten Personals und der aberwitzigen Wendungen ergründen kann, bleibt dahingestellt...

Großartig! Bei allen, die weder um Werktreue noch um die Vermeidung krassester Klischees noch um die korrekte Zuordnung von Zitaten aus allen Richtungen besorgt sind, sind Lachtränen und Lesespaß vom Feinsten garantiert. Und alle anderen dürfen beim Original bleiben. Das zu kennen freilich erst den vollen Genuss der literarischen Karikatur garantiert ...

ATAK: Klassenfahrt

Reprodukt, ISBN: 978-3-938511-03-9, 128 Seiten, € 15,00
Ab ca. 15 Jahren

Wer kann sich noch an Klassenfahrten und Schullandheime erinnern? Wahrscheinlich jeder – egal, ob sie nun erst wenige Monate oder doch schon ein paar Jahre her sind. Die Erfahrungen, ob gut oder schlecht, waren auf jeden Fall prägend und ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum Erwachsenwerden...

Georg Baber (ATAK) hat seine Studenten nach ihren Erlebnissen gefragt und sie „verkehrt herum“ umsetzen lassen: Mädchen erzählen die Geschichten der Jungs und umgekehrt. Herausgekommen ist ein Episoden-Comic in ganz unterschiedlichen Zeichenstilen über eine aufregende, abenteuerreiche, lustige und manchmal auch schwierige Zeit.

Jochen Till/Zapf (Ill.): Spackos in Space (Band 2) – Zoff auf Zombie 7

**Tulipan Verlag, ISBN: 978-3-86429-154-8, 174 Seiten, € 13,95
Ab ca. 11 Jahren**

Schon mal richtig Ärger für irgendeinen Unsinn in der Schule bekommen? Da kann Cornelius Spacko alias Conny auf jeden Fall mitreden! Auf Weisung seiner bedauerlich jähzornigen trandorkanischen Mutter soll er die Ferien ausgerechnet bei seinem längst in die Weiten des Alls abgetauchten Erzeuger verbringen. Und das nur, weil er die Schwanzspitze eines Bobolaners angezündet hat! Schon einen 37stündigen Flug später – den Conny neben einer schwangeren Wawanerin und einem müffelgalaktischen Geschäftsmann mehr schlecht als recht übersteht – findet er sich auf der RS Rumpel wieder, dem abgewrackten Trümmer-Raumschiff von Connys Vater, Kapitän Spacko. Ein intergalaktisches Chaos-Abenteuer beginnt ...

Sinn für außerirdischen Humor, drastisch-komische Comic-Zeichnungen, abgedrehte Wortspiele und ein ebensolches Layout sollte man schon haben, wenn man sich auf diesen Weltraum-Klamauk einlässt. Dann aber werden insbesondere Jungs ihre helle Freude an den aberwitzigen Erlebnissen der Rumpel-Crew haben. Wortwitz, Fantasie und biestige Anspielungen auf seltsame Erwachsenenvorstellungen gibt es jedenfalls reichlich. Wer also schon immer was über Sprotzballspiele, garstige grüne Floblobbs oder aggressiv hygienische Putzroboter wissen wollte: Dockanker los!



Schmankerl

Pixton

Mit Pixton lassen sich ganz einfach selbst Comics erstellen. Szenario auswählen, Figuren auswählen, Posen und Mimik anpassen, Sprechblasen beschriften und fertig. Weitere Informationen und viele Beispielcomics unter: www.pixton.de Pixton ist für Privatpersonen kostenlos. Es besteht für Pädagogen die Möglichkeit, Lizenzen mit vielen Zusatzfunktionen für ihre Gruppen zu erwerben.

Preise variieren nach Anzahl der Kinder und Jugendlichen.

Impressum

Stiftung Lesen
Römerwall 40
D - 55131 Mainz
Telefon: 06131 28890 - 0
Telefax: 06131 230 333
Geschäftsführung: Dr. Jörg F. Maas
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer
Zuständige Aufsichtsbehörde:
Aufsichtsbehörde / Stiftungsregister: ADD, Trier
Erfüllungsort und Gerichtsstand ist D-55131 Mainz

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß §27a Umsatzsteuergesetz:
DE 149 062 027

© Stiftung Lesen, 2017