

● Nikola Mayer |
PH Zürich
& Mathias Picenoni |
PH St. Gallen



Prof. Dr. Nikola Mayer
unterrichtet an der PH
Zürich.



Dr. Mathias Picenoni
unterrichtet an der PH
St.Gallen und an der
Kantonsschule Wattwil.

Als Art Spiegelman 1992 den Pulitzer Preis für *Maus* erhielt, war das noch eine Sensation. Inzwischen liegen Graphic Novels in jeder Buchhandlung auf. Gerade hat Nando von Arbs Graphic Novel *Drei Väter* den Schweizer Kinder- und Jugendbuchpreis 2020 gewonnen – ein Grund mehr, eine Ausgabe von *Babylonia* dem Einsatz von Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht zu widmen.

Was ist eine Graphic Novel und was unterscheidet sie von Comics? Der Begriff Comics übernimmt in der Forschung häufig die Rolle eines Überbegriffs, in dem Sinne, dass alle Graphic Novels grundsätzlich auch Comics sind, aber nicht alle Comics Graphic Novels. Zur Definition von Comics erscheint Wolks ex negativo formulierte Definition hilfreich, da sie viele verschiedene Aspekte einbezieht:

Comics are not prose. Comics are not movies. They are not a textdriven medium with added pictures; they're not the visual equivalent of prose narrative or a static version of a film. They are their own thing: a medium with its own devices, its own innovators, its own clichés, its own genres and traps and liberties. (Wolk 2007, 14)
Darauf aufbauend definiert Yang Graphic

Novels schlicht und einfach als «*a thick comic book*» (Yang 2008, 186). Tabachnick verweist darauf, dass Graphic Novels in der Lage sind, «*to tackle complex and sophisticated issues using all of the tools available to the best artists and writers*» (Tabachnick 2017, 1). Dadurch sind Graphic Novels zu einem aufregenden, interessanten und besonders experimentierfreudigen Gebiet in Literatur und Kunst geworden. Und natürlich haben sie auch Einzug in die Schulen gehalten; denn nicht nur viele Schülerinnen und Schüler lesen Graphic Novels (und Comics) mit Begeisterung, auch viele Lehrpersonen sehen grosses Potential im Einsatz dieser vielfältigen und multimodalen Texte – auch und gerade im Fremdsprachenunterricht, wie die Beiträge in dieser Ausgabe zeigen. Michael Prusse legt den Fokus auf **trans-mediales Erzählen**. Er zeigt exemplarisch auf, wie eine Textpassage mit dem entsprechenden Ausschnitt aus einer Graphic Novel und einem Film als sinnhafte Lernaufgabe konzipiert werden kann.

Alessandra Minisci bettet hingegen zwei für den Unterricht besonders gut geeignete Graphic Novels – zur Migration und

zur Mafia – in die **historische Entwicklung** dieses Genres ein, das auch in Italien die Bücherregale erobert hat.

Martin Mühlheim nähert sich den Graphic Novels aus **formaler Perspektive** und zeigt auf, wie kleine und grössere formale Veränderungen unsere Wahrnehmung beeinflussen. Wer sich zudem zu den wichtigsten Begriffen beim Einsatz von Graphic Novels informieren möchte, findet hier eine hilfreiche Liste. Der Beitrag von Nikola Mayer stellt ihr Forschungsprojekt vor, in dem Sekundarschülerinnen und -schüler zeigen, wie sie **ausgewählte Szenen einer Graphic Novel lesen und wie sie ihren eigenen Leseprozess beschreiben**.

Die 2018 erschienene Graphic Novel «*Anne Frank's Diary. The Graphic Adaptation*» bringt den bekannten Text neu zum Glänzen und ergänzt durch die graphische Repräsentation den originalen Tagebuchtext auf vielen Ebenen. Simone Ries und Irene Althaus zeigen auf, wie man diesen Text in einem **CLIL-Ansatz in Englisch und Geschichte** gewinnbringend nutzen kann.

Graphic Novels wecken Neugierde und ermöglichen dank der Verbindung von Bild und Text einen direkteren und besonderen Zugang zu Geschichten. Dies lässt sich gewinnbringend für **Esperanto** nutzen, wie Federico Gobbo darlegt, oder fürs **Rätoromanische**, wo der Leser mit der Figur 'Buttatsch' in die Welt der Chrestomatie eintaucht. Aixa Andretta nutzt hingegen die Kombination von Bild und Text, um einem jungen Publikum **Italiensbünden** näherzubringen.

Lynn Williams stellt die Graphic Novel «The Escapists» vor, die sich besonders für den **Englischunterricht auf Sekundarstufe II** eignet. Durch Sabine Binders Beitrag lernen wir die Graphic Novel «Shuri» und eine starke (Super-)Frau aus **Afrika** kennen und erfahren, wie man den Text in der Sekundarstufe I einsetzen kann. Slavka Pogranova & Apolline Torregróza befassen sich mit Superman

im **interkulturellen Kontext**. Sabrina Bertollo präsentiert die «Wormworld Saga» und mögliche Ansätze zur Wortschatzarbeit für den **DaF-Unterricht**.

Besondere Erwähnung verdienen Lynne G. Hood und Aurelio & Vincenzo Todisco, denn sie haben **extra für die Nummer von Babylonia Graphic Novels gestaltet**. Lynne G. Hood beschreibt in ihrer Bildgeschichte, wie sie zur Graphic Novel-Autorin wurde, derweil Aurelio und Vincenzo Todisco eine mehrsprachige Erzählung verfasst und bildnerisch gestaltet haben.

Die vorliegende Nummer zeigt eine reichhaltige und umfassende Palette von Möglichkeiten auf, wie sich Graphic Novels im Fremdsprachenunterricht einsetzen lassen. Wer damit eine Exkursion verbinden will, ist gut beraten, das **Cartoon Museum** in Basel zu besuchen, das neben einer umfassenden Sammlung wechselnde Ausstellungen organisiert und jüngst auch ein Symposium zur sogenannten «9. Kunst» ausgerichtet hat. Wir haben mit der Leiterin des Cartoon Museums, Anette Gehrig, gesprochen. Last but not least, sei auf das Interview mit Vertretern von **Pro Helvetia** verwiesen. Diese Organisation ist sich der Bedeutung von Graphic Novels bewusst und hat die Förderung dieser Kunst auf ihre Prioritätenliste gesetzt.

Wir wünschen Ihnen eine spannende Lektüre, unerwartete Entdeckungen und neue Einblicke!

Referenzen

Tabachnik, S.(ed.) (2017). *The Cambridge Companion to The Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge, MA: Da Capo Press.

Yang, G. L. (2018). Graphic Novels in the Classroom. Zugriff 02.07.2020: <https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/LA/0853-jan08/LA0853Graphic.pdf>

For the English version of the introduction, please visit babylonia.ch:

