

Prof. Dr. Iulia-Karin Patrut / Eliza Cristina Comsa

Lehrmodul zur Antisemitismusprävention im Fach
Deutsch, SEK II

II. Modul: Gegenwärtige Formen des Antisemitismus

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Graphic Novels sind ein Medium mit einer eigenen „Formensprache“ (Abel / Klein: 77). Wie die Literatur- und Filmwissenschaft, hat die Comicforschung eigene Begriffe entwickelt, um den Gegenstand ihrer Untersuchung zu beschreiben und zu analysieren (Abel / Klein: 77). Die Arbeit mit Graphic Novels setzt also zunächst die Kenntnis der Fachterminologie voraus. Nur auf diese Weise wird es möglich, die spezifischen Darstellungskonventionen des Mediums zu erfassen und sich darüber zu verständigen. Den folgenden Unterrichtsentwürfen ist deshalb auch ein kurzer Leitfaden vorangestellt, der die wichtigsten Begriffe der Analyse von Graphic Novels vorstellt.

Überblick Fachterminologie der Analyse von Graphic Novels / Comics

Die folgenden Begriffe bilden eine Grundlage für die Analyse und Interpretation von Comics / Graphic Novels und helfen dabei, die verschiedenen Elemente und Techniken zu verstehen, die zur Erzählung und visuellen Gestaltung eines Comics beitragen:

Was ist eine Graphic Novel?

Graphic Novels sind „längere, abgeschlossene, also nicht-serialisierte, als anspruchsvoll angesehene Bildergeschichten in Buchformat“ (Ammerer: 48) und können als eine umfangreichere und komplexere Form des Comics angesehen werden, „die anhand inhaltlicher, ästhetischer oder qualitativer Merkmale als grafische Literatur typisiert werden kann (Abel / Klein: 157). Graphic Novels haben eine „komplexe Erzählstruktur“ (Ammerer: 48) und zeichnen sich durch den „[e]xperimentelle[n] Einsatz von Schrift-Bild-Verknüpfungen“ aus. Sie sind häufig durch eine „selbstreflexiv-autofiktionale Erzählhaltung“ gekennzeichnet (Abel / Klein: 157) und eignen sich deshalb für die Darstellung auch ernsterer Themen. Nicht zuletzt deshalb, richten sie sich daher eher an ein erwachsenes Publikum (Abel / Klein: 157). Der Begriff „Graphic Novel“ wird zum ersten Mal 1978 auf dem Cover von Will Eisners A Contract with God and Other Tenement Stories verwendet (Abel / Klein: 156).

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Panel

Das Einzelbild des Comics oder der Graphic Novel nennt man Panel (Abel / Klein: 78).

Sequenz

Eine Folge von mehreren Panels nennt man Sequenz (Abel / Klein: 78). Diese Sequenzen (Bilderfolgen) sind ein wesentliches Element von Comics / Graphic Novels. Ein einzelnes Bild (Panel) allein macht demnach noch keinen Comic oder Graphic Novel aus (Abel / Klein: 78). Auch die Leerstellen zwischen den Panels, die mit dem Begriff „gutter“ (dt. Rinnstein) bezeichnet werden (Vgl. McCloud), tragen eine eigene Bedeutung. Es sind die Leser*innen, die letztendlich „aus den Einzelbildern des Comics als sequenzieller Kunst eine zusammenhängende Geschichte“ machen (Abel / Klein: 84). Will Eisner hat die Definition des Comics und der Graphic Novel an den Aspekt der Sequenzialität geknüpft. Comics sind demnach unter anderem durch eine Bilderfolge (Sequenz) definiert und können als „sequenzielle Kunst“ (Eisner) bezeichnet werden.

Seite

Die Panels folgen keiner linearen Abfolge, sondern sind auf einer Seite angeordnet. Dies führt dazu, dass sie „formatspezifisch“ gelesen werden (Abel / Klein: 79). Wie das Einzelbild und die Bildabfolge ist auch der Aufbau jeder Seite relevant für das Verständnis der Graphic Novel („Seitenarchitektur“), da die Panels einer Seite auch in Bezug zueinander Bedeutung entfalten. Das Seitenlayout kann selbst „Gegenstand künstlerischer Gestaltung“ sein und in Zusammenhang mit der erzählten Geschichte stehen (Abel / Klein: 89).

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Gutter und Zeitwahrnehmung

Der sogenannte „gutter“ (dt. der Rinnstein) bezeichnet den „Zwischenraum“ zwischen zwei Panels (Abel / Klein: 84). Meistens erscheint er in Gestalt von weißen Streifen. Nach McCloud ist der „gutter“ konstitutiv für die Erzählweise des Comics oder der Graphic Novel. Er kann als eine Art „Leerstelle“ betrachtet werden, die vom Leser gefüllt werden muss. Die Elemente der Geschichte, die die Graphic Novel grafisch oder textlich abbildet, stellen nur eine Auswahl der gesamten Erzählung dar. Infofern gibt es Lücken in der Darstellung. Die Leser*innen ergänzen fehlende Aspekte der Geschichte und füllen die Leerstellen, in dem er oder sie verschiedene „Einzelbilder zu ‚einem einzigen Gedanken‘ verbinden (Abel / Klein: 84). Der „gutter“ deutet auf die Unabgeschlossenheit der Darstellung in der Graphic Novel hin, die gerade durch das Nicht-Gezeigte Bedeutung erlangt. Im Kontext von Erinnerungsdiskursen, ist gerade diese Unabgeschlossenheit als Vorteil der Graphic Novel anzusehen, da Lesende einerseits mit Erinnerungslücken konfrontiert werden und andererseits in die Rolle gebracht werden, fehlende Elemente immerwährend selbst zu imaginieren. Auf diese Weise leisten die Lesenden aktiv Erinnerungsarbeit. Auch die Zeit vergeht im „Zwischenraum zwischen den Panels“ (Abel / Klein: 94), was die Leser*innen „im Abgleich mit [ihrem] Alltagswissen“ wahrnehmen. Manchmal weisen auch grafische, oder textliche Hinweise darauf hin, dass Zeit vergangen ist (Abel / Klein: 94).

Erzählperspektive

Wenn Graphic Novels auch hauptsächlich grafisch, d.h. mit Bildern erzählen, können diese auch auf „eine Wahrnehmungsinstanz verweisen“ (Abel / Klein: 100). Diese entspricht in etwa der Erzählperspektive in der Literatur. Im Grunde kann zwischen einem „**monstrator**, der bildlich zeigt, und dem **reciter**“, der beispielsweise als Figur, das Geschehen erzählerisch vorbringt und strukturiert, unterschieden werden. (Abel / Klein: 100).

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Sprech- und Denkblasen

Die Rede und die Gedanken von Figuren werden „in Gestalt von Sprech- oder Denkblasen“ vermittelt (Abel / Klein 100). Man liest die Sprech- oder Denkblasen ihrer Anordnung nach von links nach rechts und von oben nach unten. Auch die Form der Umrandung kann von Bedeutung sein: „eine gezackte Sprechblase“ kann beispielsweise „auf Wut oder Zorn des Sprechers hinweisen“ (Abel / Klein: 101).

Raumdarstellung

Räume stellen in der erzählten Geschichte „einen Handlungs- und Aktionskontext für die Figuren“ dar (Abel / Klein: 99). Sie dienen dazu, „die Handlung zu situieren“, „eine Stimmung zu transportieren“, sie können aber „auch konkrete Informationen bezogen auf die Handlung oder einzelne Figuren liefern“ (Abel / Klein: 98). Wichtig sind Räume auch in Bezug auf Erinnerungsdiskurse, da die Graphic Novel durch Raumdarstellung und Perspektive raumbezogene Machtstrukturen aufbrechen oder umcodieren kann.

Perspektive

In Bezug auf die Perspektive und die damit verbundene Raumdarstellung weist die Graphic Novel Parallelen zum Film auf (Abel / Klein: 97). Die Gemeinsamkeiten zwischen beiden Medien ergeben sich schon allein aus der Tatsache, dass beide Medien „mit Bildern erzählen“ (Abel / Klein: 97). Grundsätzlich ist es wichtig zu beachten, dass die gewählte Perspektive auch eine Bedeutung für das Verständnis eines Panels oder einer Sequenz beinhaltet. So kann „der Standort des Betrachters [...] in Relation zum Dargestellten“ oder „die Wahl des Bildausschnitts“ in einem bedeutungsvollen Verhältnis zu den dargestellten Szenen stehen. Auch die „relative Größe im Blickfeld“ der Betrachtung kann eine Funktion haben (Abel / Klein: 97). Auch ergeben sich Wechselwirkungen zwischen der Perspektive und der Farbgebung, so können Bildelemente, die weiter entfernt sind, beispielsweise weniger intensiv coloriert sein (Abel / Klein: 97).

Leitfaden zur Analyse von Graphic Novels

Farbgebung

Der Einsatz von Farben im Comic trägt zur Gestaltung von Stimmung, Atmosphäre und visuelle Akzentuierung in der Graphic Novel bei: „Zur Schaffung von Atmosphäre und zur Vermittlung von Inhalten ist Farbe wesentlich: Sie kann formalistisch und thematisch, aber auch naturalistisch eingesetzt werden. [...] Die Farbwahl und die Farbintensität sind gesteuerte Ausdrucksmittel und als solche zu interpretieren“ (Abel / Klein: 83).

Literaturverzeichnis

Abel, Julia / Klein, Christian: Comics und Graphic Novels. Stuttgart 2016.

Ammerer, Heinrich: Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Salzburg 2022.

Eisner, Will: Comics and sequential art. Principles and Practices from the legendary cartoonist. New York [u.a.] 2008.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders. Hamburg 2001.

Merten, Thomas: „Die Shoah im Comic seit 2000. Erinnern zeichnen. Berlin / Boston 2021.