

Komunicirati o grafičnem romanu – niz delavnic

HANS KRAMERITSCH & ROLF LAVEN

Povzetek V prispevku namenjamo osrednjo pozornost grafičnemu romanu kot pojavu zadnjih nekaj desetletij in danes samostojni umetniški formi. Kot primer predstavljamo niz delavnic o grafičnem romanu. Potekale so v okviru programa usposabljanja učiteljev v saharskih begunskih taboriščih v Alžiriji. Z možnostmi, ki jih nudijo grafični romani, so bile umetnostno, pedagoško in ustvarjalno razvite vsebine iz poklicnega življenja udeležencev v smislu reflektiranja lastnih delovnih izkušenj (zase in za druge), sklicevanja na delo. Samostojno ustvarjene zgodbe iz poklicnega dnevnega dogajanja so bile razvite v obliki zaporedja z detajli bogatih slik in slikovnih elementov, deloma z vključevanjem besedila.

Ključne besede: • grafični roman • zaporedna umetnost • odnos med besedilom in sliko • vzgojno-izobraževalni procesi • medpredmetne kompetence učiteljskega poklica •

Communicating about the Graphic Novel – a Series of Workshops

HANS KRAMERITSCH & ROLF LAVEN

Abstract The graphic novel as a development of the last decades and now an independent art form is the focus of this text. A graphic novel workshop series is presented as an example. This took place within the framework of a teacher-training course in the Saharan refugee camps in Algeria. With the possibilities of the graphic novels, contents from the professional field of the participants were developed by means of art education and design, in the sense of reflecting their own work events, the work reference, for themselves and for others. Self-created stories from day-to-day business were developed in detail in the form of successive pictures and picture elements, partly by incorporating writing.

Keywords: • graphic novel • sequential art • text/picture relation • processes in education • competences for the teaching profession •

CORRESPONDENCE ADDRESS: Hans Krameritsh, Msc, University College of Teacher Education Vienna, Grenzackerstraße 18, 1100 Vienna, Austria, e-mail: hans.krameritsch@phwien.ac.at; Rolf Laven, Ph.D., University College of Teacher Education Vienna, Grenzackerstraße 18, 1100 Vienna, Austria, e-mail: rolf.laven@phwien.ac.at

DOI 10.18690/1855-4431.10.4.331-348(2017), UDC: [76:82-32]:37
ISSN 1855-4431 Print / 2350-4803 On-line © 2017 The Journal of Elementary Education
Available at: <http://journals.um.si> and <http://rei.pef.um.si>

Einführung / Genese Graphic Novel

Fest verankert einer weit zurückreichenden Tradition von Bilderzählungen, ist der Begriff Graphic Novel gegenwärtig omnipräsent. Vom Buchmarkt vor allem als Branding, als Marketingbegriff, verwendet, finden sich eine Vielzahl von Erscheinungsformen grafischer Romane aktuell am Markt. Doch was kann Graphic Novel? Wo liegen ihre spezifischen Stärken, was macht sie auch für jugendliche Leserinnen und Lesen attraktiv und dadurch für Lehrerinnen und Lehrer interessant? Dieser Artikel will anhand von Meilensteinen der Gattung ihre Möglichkeiten aufzeigen und an einem konkreten Beispiel deren Umsetzung.

Vom Comicstrip zum grafischen Roman

„Man kann Geschichten schreiben in Kapiteln, Zeilen, Wörtern: das ist Literatur im eigentlichen Sinn. Man kann Geschichten schreiben in Folgen graphisch dargestellter Szenen: das ist Literatur in Bildern“ (Rodolphe Toepffer, 1848)

Comics kennt jeder. Die Bildergeschichten sind ein echtes Massenphänomen. In Fachkreisen hat sich der neutrale aber etwas sperrige Begriff „sequentielle Kunst“ etabliert, auch um den Begriff des „Komischen“ zu vermeiden. Im Mittelpunkt dieses Textes steht eine Entwicklung der letzten Jahrzehnte: die *Graphic Novel*. Mit ihr erreicht der Comic nicht nur neue Leser/Leserinnenschichten, sondern erhält endlich auch die ihm zustehende Anerkennung als eigenständige Kunstform.

Die Bezeichnung *Graphic Novel*, auf Deutsch am ehesten mit „grafischer Roman“ zu übersetzen, wurde von Will Eisner (1917-2005) geprägt und stellt eine bewusste Abgrenzung zum Comic dar. Auf dem Cover von Eisner's „A Contract with God“ von 1978 findet sich erstmals der Begriff, den der Autor auch im Vorwort erläutert. Eisner stellte in seinen Arbeiten hohe Ansprüche an Text und Bild. Seine Erzählungen waren Geschichten aus der Nachbarschaft, man sah gewöhnlichen Menschen beim Leben zu. Das stand im krassen Gegensatz zu den meisten herkömmlichen Comicbänden. Auch in seiner Tätigkeit als Hochschullehrer trug Eisner diesen Ansatz weiter und wurde so zum wichtigen Impulsgeber für die neue Entwicklung.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten boomen seit einigen Jahren die grafischen Romane. Ein Vielzahl von Genres und eine große Bandbreite an Themen haben sich entwickelt, einige davon werden auf den nächsten Seiten vorgestellt. Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen Jugend- und Erwachsenenliteratur genauso wie jene zwischen Illustration und Comic-Kunst. Heute ist *Graphic Novel* vor allem aber ein Marketingbegriff, um den Begriff *Comic* zu überspielen und künstlerischen Anspruch zu suggerieren (Grünewald, 2014).

Die Möglichkeiten dieser Ausdrucksform zeigt besonders eindrucksvoll das zweibändige Werk „Maus“ von Art Spiegelman (geb. 1948). Darin schildert der amerikanische Autor und Zeichner die schrecklichen und unfassbaren Ereignisse des Holocausts anhand der Geschichte seiner Eltern. Eingebettet in Verweise und Informationen zum historischen Hintergrund wird das persönliche Schicksal der beiden einprägsam und mitfühlend

veranschaulicht. Die Erinnerungen seines Vaters sowie eine fundierte Recherche zum Thema bilden das Handlungsgerüst. Die Bilder seines „grafisches Erzählens“ vermitteln den Eindruck im Konzentrationslager entstanden und als Zeugnisse überlebt zu haben. Zusätzlich zur unüblichen Übersetzung dieses Stoffes in das Medium Comic wagt es Spiegelman den Protagonisten auch noch Tierköpfe aufzusetzen: Juden als Mäuse, Nazis als Katzen. Doch die Idee geht auf, das Wagnis glückt. Die Rollen werden dadurch noch zugespitzt, gebannt folgt man der bestürzenden Erzählung, die bis in die Gegenwart reicht. Die Zeichnungen entwickeln einen Sog, der es den Lesenden schwer macht länger beim einzelnen Bild zu bleiben. Gleichzeitig verdichten sie die Geschichte auf das Wesentliche und lassen doch Platz für die eigene Fantasie (Spiegelman, 1986). Spiegelman thematisiert in der rauen und direkten Bildsprache der Underground-Comics auch die Schicksale der Überlebenden und der „Nachgeborenen“, er reflektiert also auch seine eigene Rolle und Befindlichkeit, geprägt von Schuldgefühlen (sein Bruder starb im KZ Auschwitz) und von Depressionen (seine Mutter verübte 1968 Selbstmord). Dank des Comics konnte Spiegelman wie er selbst sagt „die Toten in kleine Schachteln“, sie also zwischen den Panels begraben. Eine Graphic Novel, die ihren eigenen Entstehungsprozess reflektiert, als „Therapiearbeit“.

Zuerst in einzelnen Folgen im von Spiegelman herausgegebenen Avantgarde Comic-Magazin RAW veröffentlicht, war das daraus resultierende Buch (1986) schließlich ein überwältigender Erfolg. Spiegelman gewann den Pulitzer-Preis, die höchste Auszeichnung für Literatur in den USA, erstmals vergeben an einen Comic-Autor. „Maus“ wurde in viele Sprachen übersetzt ein internationaler Bestseller und Spiegelman mit einer Einzelausstellung in einem bedeutenden Museum geehrt. Alles schien auf die nächsten großen grafischen Romane zu warten. Doch im deutschen Sprachraum passierte zunächst erstaunlich wenig, die Akzeptanz schien auch nach dem Erfolg von „Maus“ nicht ausreichend um weitere grafische Romane zu publizieren.

Die Kunstform „Comic“ verbindet Aspekte der Literatur und der bildenden Kunst und hat trotz prämiierter Meisterwerke noch immer um volle Anerkennung zu kämpfen. Das Vorurteil mit illustrierten, verknappten Texten einem ungebildeten Publikum bloß seichte Unterhaltung zu bieten, scheint sich gerade im deutschen Sprachraum besonders hartnäckig zu halten. Niemals kann dies vollwertige, ernste Literatur und Kunst sein, so der Vorwurf. Auch der Bestseller „Maus“ schien daran zunächst nicht nachhaltig etwas zu ändern. Dabei übersieht man das unglaubliche Potential der Bildergeschichten: die gegenseitige Erweiterung von Text und Bild sowie das Füllen der leeren Fläche zwischen den Panels mit der Fantasie der/des Lesenden.

Wie „Maus“ belegt auch das zweibändige „Persepolis“ von Marjane Satrapi (geb. 1969) die spezifischen Möglichkeiten der „neunten Kunstform“ (Laccassin, 1971) äußerst eindrucksvoll (Satrapi, 2004). Erinnert der Titel noch an die große Zeit des Perserreiches, so erzählt das Buch die Geschichte des Irans der jüngsten Vergangenheit aus der teils kindlich-naiven Sicht eines kleinen Mädchens. Vergleichbar einer Abstraktion, machen die kontrastreichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen ohne Grauzonen aus der persönlichen Geschichte der Autorin eine universelle. Wie in Holzschnitten wird auf das Wesentliche reduziert, mit dem Gewinn an Ausdruckstärke und Prägnanz. Übliche Orientklischees

werden in den Bildern bewusst vermieden, auf Lokalkolorit verzichtet. Persönlich Erlebtes und Anekdoten schildern Phänomene des alltäglichen Lebens, ohne die große Politik aus den Augen zu verlieren. Mit der vielschichtigen Heldin kann man sich leichter identifizieren als mit einem perfekten Superhelden. Satrapi selbst findet diese übrigens langweilig, sie zeigt stattdessen ein eigenwilliges Mädchen mit Ecken und Kanten, ihre Konflikte mit den Eltern und die innige Beziehung zur geliebten Großmutter. Im zweiten Band, der teilweise in Wien spielt, wohin Satrapi von ihren Eltern 1984 geschickt wurde, leidet die Heldin, trotz der persönlich erlebten, dramatischen Revolutionsereignisse, an einer gescheiterten Liebesbeziehung genauso wie wir. „Persepolis“ wurde zum Bestseller, ein ebenfalls sehr erfolgreicher Animationsfilm folgte. Nicht zuletzt waren das Buch und seine Autorin auch ein weiterer wichtiger Schritt zur Anerkennung von Frauen in einem von Männern dominierten Genre.

In Frankreich, Belgien und den USA zählen Comics schon lange zur Literatur. Im deutschsprachigen Raum besteht dagegen noch Aufholbedarf. Hier klebt noch immer der Beigeschmack der billigen, einfach gestrickten „Schundliteratur“, die Kindern und Jugendlichen teilweise bis heute verboten wird, an ihnen. In den oben genannten Ländern wurden ab den 1960er Jahren in „Underground-Comic“-Formaten Geschichten erzählt, wie sie heute in Graphic Novels zu finden sind. Die Grenzen zwischen den beiden – Comic bzw. Graphic Novel – sind fließend und sollten nicht als starr angesehen werden.

Ein Beispiel für eine auch Comics zeichnende Autorin ist Alison Bechdel (geb. 1960). In ihrem mehrfach preisgekrönten Buch „Fun Home“ (Bechdel, 2006) erzählt sie ihre Kindheit und Jugend. Die Schilderung kreist um die Beziehung zum Vater, dessen und der eigenen sexuellen Orientierung. Gemeinsam mit der Erzählerin spürt man in kleinen Schritten, in kleinen Details einem Familiengeheimnis nach. Das lang Verheimlichte bricht nach dem Coming-out der Autorin endgültig auf. Dank einer ordentlichen Portion Humor wird die tragische Geschichte nie bedrückend. Das Buch ist in sieben nach Literaturklassikern benannten Kapitel unterteilt und arbeitet meist mit drei Erzählebenen: Zeilen über den Bildern schildern das Geschehen, welches durch ein Bild illustriert und mit Zusatzinformationen sowie den darin enthaltenen Sprech- und Gedankenblasen erweitert wird.

Der zeichnende Journalist Joe Sacco (geb. 1960) besucht Krisenherde der Weltpolitik um vor Ort für seine Erzählungen zu recherchieren. Seine persönliche Spurensuche führt ihn meist nicht zu den Entscheidungsträgern, sondern zu den sogenannten „einfachen“ Menschen, die mit den Folgen der Politik zu leben haben. Aus der Perspektive dieser Zeitzeugen schildert Sacco ihr Alltagsleben sowie bedeutsame Ereignisse. Fast nebenbei werden geschichtliche Zusammenhänge eingebracht. Seine Perspektive ist dabei subjektiv, seine Anteilnahme ehrlich. Obwohl er selbst in den Geschichten immer präsent ist, hält er seine Gefühle zurück, versteckt hinter seinen spiegelnden Brillengläsern. Die Bildsprache dieser Comic-Reportagen ist klar und rau. Sogar in großen Übersichtsbildern reduziert Sacco, etwa im Vergleich mit Fotografien, auf das Wesentliche und zeigt damit die Vorteile seiner Zeichnungen auf: noch das kleinste Detail wurde bewusst vom Künstler für uns in Szene gesetzt. Die Arbeiten an einer Reportage können sich über Jahre ziehen, sie brauchen neben der erwähnten Recherche auch die gezielte Auswahl und den Aufbau eines dramaturgischen Plots (Sacco, zum Beispiel, *Palästina*, 2009).

Im Jahr 2012 stieß der Autor und Zeichner Reinhard Kleist (geb. 1970) im Zuge einer Recherche zur Flüchtlingsproblematik auf die Lebensgeschichte von Samia Yusuf Omar. Er sprach mit Angehörigen und holte Informationen ein: Die junge Frau war bei den olympischen Spielen in Peking (2008) als Leichtathletin die Fahnenträgerin Somalias und trotz mangelndem sportlichen Erfolg ein Publikumsliebling. Einige Jahre später erkrankte sie auf der Flucht aus ihrer Heimat kurz vor der italienischen Küste. Ihr Traum in Europa für die nächste Olympiade trainieren zu können hatte sich nicht erfüllt. Stellvertretend für viele unerzählte Schicksale beschreibt Kleist ihr Leben unter den Repressalien fundamentalistischer Herrschaft und ihre abenteuerliche Odysee durch Afrika auf dem Weg nach Europa. Viele der in Schwarz-Weiß-Grau gehaltenen Seiten kommen gänzlich ohne Text aus und schaffen so Platz für Interpretation und (unsere) Imagination. Der Strich der Zeichnungen ist knapp, kräftig und dynamisch. Der Textteil wird ergänzt durch belegte und nachempfundene Facebook-Nachrichten.

Die Unmittelbarkeit, mit der die Bildgeschichte die LeserInnenschaft geradezu in die Erzählung „saugt“, ist ihre große Stärke. Gebannt verfolgt man im eigenen Lesetempo den Fortlauf der Handlung. Viele Bildinformationen werden wie automatisch nebenbei aufgenommen – zu schnell Gelesenes/Gesehenes kann später nochmals betrachtet werden. Kleist arbeitete rund drei Jahre an Recherche und Umsetzung. Vor rund hundert Jahren waren die Comicstreifen der „Funnies“ noch bloße Unterhaltung. Auch der „Traum von Olympia“ (Kleist, 2015) erschien zunächst in ähnlichem Format als Fortsetzungsgeschichte in einer deutschen Zeitung. Doch diese Graphic Novel ist viel mehr als ein simpler Comic. Eine Entwicklung, die zeigt, welche Geschichten inzwischen mit diesem Medium erzählbar sind: Eine Graphic Novel als Einstieg in eine Thematik, die sonst vielleicht verschlossen bleibt.

Reinhard Kleist hat für seine nächste Arbeit, eine Biographie des Sängers Nick Cave, bereits einen großen Verlag gefunden und damit die Sicherheit, dass sein Buch auch tatsächlich gedruckt werden wird: Ein Zeichen für die Wertschätzung seiner Arbeit und ein Beweis für die zunehmende Anerkennung der Graphic Novel. Über einen Blog im Internet bietet Kleist an das Entstehen seines aktuellen Projektes zu verfolgen. Man erahnt beim Betrachten des Materials den unglaublichen Aufwand an Recherche und gezeichneten Vorarbeiten. Kleist zeigt erste Skizzen, Vorzeichnungen, getuschte und auch farbige Blätter, Storyboards für einzelne Seiten, er schildert seine Gedanken und Überlegungen sowie ein Treffen mit der realen Hauptfigur, inklusive eines gezeichneten „Schnappschusses“. Es finden sich auch Informationen zum Autor, seinen anderen Arbeiten, zu Nick Cave sowie Verweise auf Fernsehsendungen und Veranstaltungen.



Abb. 1A, 1B: Ein Beispiel für Werkzeugene. Blog Reinhard Kleist, 2016

Der Verlag, der eine Lektorin mit beratender (und manchmal auch korrigierender) Funktion beigestellt hat, wird natürlich auch genannt. In den Kommentaren von User und Userinnen und den Antworten des Autors entsteht ein Dialog, der erst mit der Veröffentlichung sein Ende finden wird (Kleist, 2017).

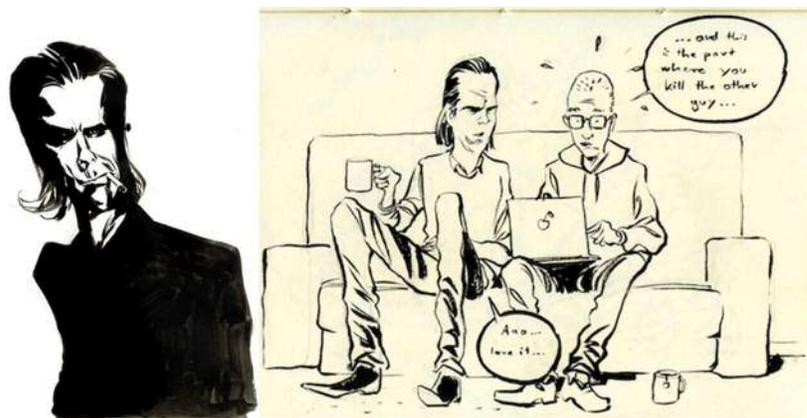


Abb. 2A, 2B: Porträtskizze Nick Cave und der Autor mit Nick Cave auf dem Sofa. Blog Kleist, 2016

Die Bandbreite der als Graphic Novel publizierten Bücher ist im Lauf der Jahre genauso gewachsen wie deren Verkaufszahlen: Sie umfasst die bereits erwähnten Reportagen und Lebensberichte, Umsetzungen klassischer Werke der Weltliteratur oder historischer Stoffe, Reiseerzählungen sowie Biographien berühmter Persönlichkeiten. Die Vielfalt der Gestaltungsvarianten ist dabei ebenso groß: Von kontrastreichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen bis zu vielfarbigen Arbeiten mit Pastellkreiden.

Ausgangssituation für die praktische Umsetzung der zeichnerischen Workshops

Vorliegend wird eine von Rolf Laven im Februar 2017 durchgeführte Graphic-Novel-Workshopreihe, deren Zielgruppe aus saharauischen Lehrerinnen bestand, vorgestellt. Dieses kunstpädagogisch-gestalterische Workshopangebot Lavens fand im Rahmen des Kooperationsprojektes „Verbesserung der Lehrer/innen-Professionalisierung in den saharauischen Flüchtlingslagern in der Nähe von Tindouf, Algerien“ - in der Thematik der überfachlichen, personalen Kompetenzen im Lehrberuf, von Dr. Eva Unterweger initiiert und betreut - statt. Dieses ist intendiert als ein Austausch von Bildungsdelegierten des Erziehungsministeriums der Polisario, des Arbeiter Samariterbundes, der Pädagogischen Hochschule Wien und dem Saharaui Unterstützungsverein. Über einen Zeitraum von 10 Tagen wurden 25 saharauische Grundschullehrerinnen in den Räumlichkeiten im Flüchtlingslager Smara gestalterisch tätig.

Vorgehensweise

Beeindruckt und inspiriert von den Besuchen in den Schulen der Flüchtlingslager der Westsahara - bei Tindouf, Algerien gelegen - entstand die Idee, vor Ort via Zeichnungen mit Lehrerinnen über ihren Unterrichtsalltag zu kommunizieren. Aufgrund der sehr verschiedenen Schul- und Gesellschaftssysteme konnte nicht davon ausgegangen werden, dass es bislang eine Begegnung mit der Graphic Novel, dem illustrierten Roman, gegeben hätte oder dass ein individualisierter Zeichenstil ausgeprägt sein würde. Zum Einstieg wurde individueller zeichnerischer Ausdruck zunächst definiert, konkretisiert und als zeichnerische Handschrift praktisch erschlossen. Das jeweilige LehrerInnenbild – SchülerInnenbild war als Thema vereinbart worden.



Abb. 3A, 3B: Unterrichtssituation in einer Volksschule der Wilhaya Smara, Febr. 2017, Ansicht des Lagers Aswerd, Febr. 2015 © Laven

Hierfür wurden zahlreiche unterschiedliche Möglichkeiten, die Handlung zu entfalten, vorgestellt, wie etwa ein grobes Skizzieren, ein Entwickeln als narrative Story, eine Ansammlung voller Ideen auf einer Seite, ein Blatt voller Skizzen oder in Form eines Skriptes. Mit einem visualisierten Handlungsstrang, einer ausgedachten Handlungsgeschichte fiel es den Zeichnerinnen zunehmend leichter, die auftretenden Charaktere zu schaffen. Es kam zur Skizzierung von ersten Ideen, unter gezielt

niederschwelliger Vorzeichen. Auf dieser Grundlage wurden von den Lehrerinnen Charaktere oder Held/innen visualisiert und letztlich als Blei- und Tuschestiftzeichnungen, mehrschrittig und in Verbindung mit einer selbstgeschaffenen Erzählung, gestalterisch verlebendigt. In Bezug auf die Formen- und Farbensprache bestanden keine Einschränkungen; jede sich zeigende zeichnerisch-gestalterische Ausdrucksform wurde direkt eingebunden - eine vorangehende Übungszeit gab es nicht, damit wurde der jeweilig erste Entwurf unmittelbar zum Kern der Gestaltung weiterentwickelt. Angeboten wurde eine Fülle an Zeichenmaterialien, wie etwa Buntstifte, Pastell- und Wachskreiden, schwarze Filzstifte, Fineliner, Marker. Von den Teilnehmerinnen wurden zahlreiche Entscheidungen zu Papierwahl, Beschaffenheit, inhaltlicher Ausrichtung, Seiten-, Längs- oder Querformatigkeit, Proportionalität vorgenommen. Die gesamte Seite wurde per Bleistift vorgezeichnet. Nach Belieben konnte präzise oder vage skizziert und unmittelbar der Text für jedes Panel per Bleistift eingetragen werden. Nachdem die Teilnehmerinnen mit den Bleistiftvorzeichnungen zufrieden waren, begann die ausgedehnte Tusche-Phase, dies mit schwarzen Filzstiften, Finelinern oder Markern in verschiedenen Strichstärken. Sets von qualitativ hochwertigen Filzstiften waren vorhanden. Die Gestaltungsmöglichkeiten von Chinatusche oder Tinte, mit denen mittels Pinsel räumlich tiefgründige, lebendige und kräftige Bildern entstehen können, kamen hierbei, aus Zeitgründen bzw. wegen der dafür sinnvoll erscheinenden Vorerfahrung, nicht zum Einsatz.

Die Felder zum Einbringen der Schrift wie auch die Texte in arabischer Kalligraphie wurden mit Finelinern nachgefahren. Es bestand die Möglichkeit, die Zeichnung später durch den Einsatz von Buntstiften, Pastell- und Wachskreiden zu kolorieren. Nicht notwendige Bleistiftlinien wurden letztlich wegradiert, kleine Korrekturen teilweise mit Stanley-Messer ausgekratzt. Weiße Korrekturfarbe hätte die Qualität der Zeichnungen verändert, eine neue Dimension hinzugebracht, aber auch der Zeichnung Direktheit genommen. Diese Direktheit verblieb in den Arbeiten ersichtlich. Es wurden durch gestalterische Ausdrucksmöglichkeiten wie Farben, Schattierungen, Strichstärke oder Variationen konkrete Stimmungsbilder und Bildwelten in ausdrucksstarker Weise produziert, sodass teils gezielt auf Texteinbringung verzichtet wurde.



Abb. 4A und 4B: Workshopsituationen im Garten der Unterrichtsbehörde Smara, Febr. 2017, © Laven

Ziele

Die Forschungsaktivitäten in den Flüchtlingslagern der Polisario fanden vor dem Hintergrund der von textueller Literalität geprägten Kulturform der überwiegend muslimischen Saharais statt. Die Realisierung von bildhaften Darstellungen als Kommunikationsmöglichkeit stellt für diese Lehrer/innen ein neues Bildungs- und Lernfeld dar. Im Fokus steht die Rolle bildsprachlicher Ausdrucksformen im Prozess der Welt- und Selbstaneignung. Die so entstandenen Bilderwelten verdeutlichen Weltbilder aus der Lehrendenperspektive; alltäglich Erlebtes, Erhandeltes wie auch Imaginiertes wurde zeichnerisch umgesetzt. Vorstellung, Darstellung und deren Rezeption wie auch Metaebene werden für alle Beteiligten an der Schnittstelle von Lehr-Lernprozessen beidseitig wirksam. Methoden waren teilnehmende Beobachtung, qualitativ empirische Untersuchung, phänomenologische Analyse (Marotzki & Stoetzer 2006). Die Kinderzeichnungen manifestieren den Status eigenständiger Dokumente; Komplexität und Fokus bleiben nicht ausschließlich auf den narrativen Gehalt bezogen. Die vorgegebene Themenstellung und daraus resultierenden bildnerischen Darstellungen begünstigen die Rekonstruktion von Berufsbildern und Habitus in den Flüchtlingslagern in der algerischen Hamada.

Es wurde eine ganzheitliche Förderung der Persönlichkeit der Lehrpersonen anvisiert, wobei insbesondere nicht auf Schwächen fokussiert werden sollte, sondern Selbstkompetenz, Interessen und soziale Stärken signifikant erforscht und unterstützt werden sollten. Eine solche Form der Begleitung, die sich an der Wertschätzung der Teilnehmenden orientiert, ist mit dem Begriff des Empowerment (Herriger, 2014) zu beschreiben. Dieser kennzeichnet Prozesse, bei denen Menschen ihre Angelegenheiten selbst erarbeiten, sich dabei ihrer eigenen Stärken und Fähigkeiten bewusst werden, Selbsterkenntnis gewinnen. Durch das Setting des Miteinanders, des Partizipierens und Gestaltens sollten auch soziale Ressourcen erschlossen werden, um in weiteren Folgen darauf zurückgreifen zu können. Im Sinne von Hannah Arendt (1970/1993) wird die 'Macht zu Gestaltung' als ein 'Vermögen/Können' verstanden: „Macht entspringt der menschlichen Fähigkeit, nicht nur zu handeln oder etwas zu tun, sondern sich mit anderen zusammenzuschließen und im Einvernehmen mit ihnen zu handeln“ (ebd., 45).

Das „Prinzip der Handlungsfähigkeit“ (Rachbauer, 2010, 76) vermag es, an die Stelle von bereits vollzogenem Empowerment zu treten – in den gestalterischen Handlungen der vorliegend beschriebenen Workshopreihe sind Empowerment und in weiterer Folge Handlungsfähigkeit keine theoretischen Optionen mehr. Das Kennenlernen der Möglichkeiten der Graphic Novel war darüberhinaus ein fachliches Anliegen. Damit sollte die Möglichkeit eröffnet werden, persönliche Geschichten zu erzählen, oder auch teilweise herausfordernde gesellschaftliche, politische oder soziale Aspekte anschaulich darzustellen. Für das Erproben der eigenen gestalterisch-darstellenden, zeichnerischen Möglichkeiten, so z.B. Entscheidungsfindungen in Bezug auf Materialien, Beschaffenheit, inhaltlicher Ausrichtung, verschiedene Formate, Proportionalität sollte ein Handlungsfeld eröffnet werden. Das jeweils selbstgewählte, darzustellende Geschehen, der Inhalt der Bildgeschichten, sollten für Betrachtende in Kürze und damit unmittelbar erfassbar sein. Die Direktheit des Ausdrucks sollte im Vordergrund stehen;

zu diesen Gunsten sollte etwaige Genauigkeit gezielt vernachlässigt werden. Die abgebildeten Ereignisse in der Graphic Novel sollten direkt mit der Zielgruppe, den Lehrerinnen selber, zu tun haben. Es handelte sich hierbei um das Reflektieren der eigenen Arbeitsereignisse, des Arbeitsbezuges. Damit sollte der eigene Erfahrungsbereich als eine Quelle für das Schöpferische anvisiert werden. Austausch und Kommunikation, auch in nonverbalen und spielerischen Weisen, sollte geschaffen werden; die Lebensrealität der Menschen sollte abgebildet werden. Damit wurde Eigenes, Originäres, auf sich selbst und auf den Berufsalltag Verweisendes, auch Anderen erlebbar gemacht. Das Schaffen von Verbindungen zwischen Kulturen, Sprachen, Distanzen sollte erlebbar und im Zuge des schöpferischen Tuns selbst erhandelt werden.



Abb. 5: Workshopsituation, Präsentationen erster Zeichnungen, Febr. 2017, © Laven

Fachliche und überfachliche Ergebnisse

Ideen für die darzustellenden Inhalte waren anfangs noch zusammenhangsfreie Sammlungen von Notationen, sie entwickelten sich fortlaufend zu komplett ausgearbeiteten (Bild-) Geschichten. So entstanden Zeichenreihen mit verdeutlichten Charakteren und ausgestalteten Merkmalen, in jeweils individuellen Formensprachen; es wurde sich in vielfältigen Weisen mit diesen Charakteren, Mimiken, Emotionen beschäftigt. Dabei gab es nicht nur eine Auseinandersetzung mit der Art und Weise der äußeren Erscheinung der jeweiligen Charaktere, sondern auch mit der darzustellenden Persönlichkeit und Backgroundgeschichte. Mittels Bild geschaffene Held/innen (Lehrer/innen, Schüler/innen) wurden in ihrem Umfeld, etwa den Schauplätzen Pausenhof, Schulweg, Klassenzimmer, beschrieben. Anekdoten wurden graphisch formuliert. Die zeichnerischen Schilderungen, die Graphic Novel, beinhalten individuell erarbeitete, räumlich wirkende Bildunterteilungen und teils auch Schrift; unterschiedlich rechtwinkelig bis lose formatierte Raumordnungen; oftmals kleinteilige Darstellungen von Personen, Gebäuden, Schulmobiliar, Freizeiteinrichtungen oder den Appellplatz mit Fahne. Sie weisen teils Vogelperspektive (olympischer Beobachter) und direkte Zeichenstile in großer Aussagekraft auf. Abgebildete Inhalte waren u.a. das Lösen von Konflikten, die Begegnung mit Kindern in emotionalen Situationen, oder auch Spiel- und Sportsituationen.

Die Lehrerinnen bildeten 6 Teams, die Werke entstanden in großer Motivation, in Konzentration und Stille. Es bestand engagierte Bereitschaft, in Form eines Anliegen,

das eigene Werk der gesamten Gruppe vorzustellen. Diese Teilnehmerinnen waren von der Schulbehörde ausgewählt und für die Teilnahme an dieser Fortbildung vom Unterricht freigestellt worden; sie wurden zudem aus den Mitteln dieses Fortbildungs- und Forschungsprojektes auch finanziell abgegolten. Von Seiten der Schulbehörden, der Vertretungen des Bildungsministeriums der Polsario, also den Arbeitgeber-Repräsentant/innen, wurde in wohlwollender Weise und mit Interesse alles ermöglicht, in Ergebnisoffenheit. Die Graphic Novel-Ergebnisse wurden auch von dieser Seite wertgeschätzt.

Insgesamt ermöglichte das Angebot ein Sich selbst und Andere aufs Neue Kennenlernen, nun aus einem bislang unbekanntem Blickwinkel und mit ansonsten wenig bekannten gestalterischen Mitteln. Weitere Aspekte, auch in Bezug auf überfachliche Kompetenzen, waren die weiterführende Umsetzung bzw. Weiterentwicklung durch die Lehrerinnen, so in Formen des szenischen, darstellenden Spiels, oder auch als Darbietung/ Vorstellen des Geschaffenen vor der Großgruppe. Auseinandersetzung mit allgemeinen gestalterischen und zeichnerischen Inhalten wie auch die spezifische Vertiefung und Entwicklung der darzustellenden Charaktere fanden in miteinander verknüpfter Weise statt; komplexe Überlegungen und Umsetzungen zeigten sich. Die Teilnehmerinnen erschlossen sich zeichnerisch die eigene Lebensrealität, in experimentellen Weisen und in Eigenaktivität. Es wurde durch die Bilderzählungen ein neues, bislang ungewohntes Sprachrohr gefunden, um den subjektiv erfahrenen Alltag zu kommentieren. Die spezielle Kommunikationsform der Graphic Novel ermöglichte es, Neues zu schaffen, indem Erzählweisen kombiniert wurden. Die schlichten, ausdrucksstarken Bilder erlauben tiefere Einblicke in die Lebenswelten. Als brückenbildend wirkt die Graphic Novel selber. Diese Funktion wird durch das wertschätzende Miteinander und die Möglichkeit, sich Ideen selbst gestalterisch zu erhandeln, vertieft. Außerdem ermöglichte das Angebot einen gezielten Fokus auf die eigene Berufserfahrung und bot damit Wertschätzung des individuell Erlebten. Diese eigenen Erfahrungen der Lehrerinnen wurden weiters als wertvolle Quelle für schöpferisches Tun und kreativen Ausdruck signifiziert und in vielfältigen Anwendungsformen genutzt.

Conclusion: Ergebnisse und Ausblick

„Alice fing an sich zu langweilen; sie saß schon lange bei ihrer Schwester am Ufer und hatte nichts zu tun. Das Buch, das ihre Schwester las, gefiel ihr nicht; denn es waren weder Bilder noch Gespräche darin. ‚Und was nützen Bücher,‘ dachte Alice, ‚ohne Bilder und Gespräche?‘“ aus „Alice im Wunderland“, Lewis Carroll, 1865.

Die Meisterwerke unter den grafischen Romanen belegen eindrucksvoll ihre Themenvielfalt und visuelle Kraft. Jugendliche fühlen sich unmittelbar angesprochen und finden so niederschwellige Zugänge auch zu schwierigen, sperrigen Themen. In der praktischen Umsetzung im Unterricht können die spezifischen Möglichkeiten dieser Bilderzählungsform mit den eigenen Themen der Schülerinnen und Schüler individuell verbunden werden.

Die Zeichnung stellt eine kulturell lange tradierte Kommunikationsform dar. Ein solcher bildhafter Ausdruck wird seit 30.000 Jahren in Form von Höhlenmalerei, Felszeichnung

und-ritzung umgesetzt. Die Menschheit ist überaus interessiert an der Entschlüsselung dieser zeichnerischen Botschaften, sie bestehen als kulturelle Manifestationen. Vergleichsweise könnte auch für gegenwärtig entstehende zeichnerische Kommunikationsformen Beachtung und Interesse gepflegt werden, ermöglichen diese doch grundsätzliche Einblicke und damit die Möglichkeit, zu verstehen.

Die im Rahmen dieser Workshopreihe entstandenen Zeichnungen und Notationen geben Aufschluss über das Leben in einem Flüchtlingslager der Westsahara, dies insbesondere im Zusammenhang mit dem schulischen Leben im Wilhaya Smara.

Kunst und Gestaltung können Probleme der Flucht und Emigration nicht beeinflussen, jedoch ist zu vermuten, dass diese Möglichkeit der Kommunikation, des Austausches ein kleiner und sehr unmittelbarer Beitrag zu Lebensqualität sein könnte. Es ist berührend und auch motivierend für mich zu erfahren, dass - mit den Mitteln bildnerischer Praxis - die teilnehmenden Menschen sehr interessiert und motiviert individuellen Ausdruck erschließen und für das berufliche Feld zusätzliche Handlungsterrains erforschen konnten. Die jeweils entstandene Handlungsfähigkeit in diesen, bislang unbekanntem Bildungs- und Kommunikationsformen, wie auch das eigenaktive Nutzen der Entscheidungs- und Wahlmöglichkeiten in der Gestaltung der Graphic Novel weisen auf ein erweitertes Bewusstsein auch für Handlungsräume (Rachbauer, 2010) hin.

Die Methode der Graphic Novel ermöglichte wechselseitige Zugänge, reziproke Bildungsprozesse und Erkenntnisse; dies zum Einen durch das Handeln und miteinander Sein, zum Anderen durch die Präsenz der zeichnerischen Schilderungen. Diese schufen eine weitere Ebene, um Kommunikation und Verstehen zu begünstigen – als eine Brückenfunktion zwischen Kulturen, Sprachen und räumlichen Distanzen.



Abb. 6A, 6B: Graphic Novel-Präsentation durch die Teilnehmerinnen, Smara, Febr. 2017



Abb. 7A, 7B, 7C: Graphic Novel-Präsentation durch die Teilnehmerinnen, Smara, Febr. 2017

Die teilnehmenden Grundschullehrerinnen unterrichten an vier verschiedenen Schulen in Smara, einem Wilhaya im Zentrum der Flüchtlingslager der Polisario. Die zeichnerischen Notationen und Textfragmente können als Informationen über den sozio-kulturellen Hintergrund des Lageralltags aufgefasst werden, so kann es zu kulturrelevanten Klärungen und Erläuterungen des Zusammenlebens kommen. In den Graphic Novels zeichnen und schreiben die Teilnehmerinnen exemplarisch und anekdotenhaft, wie sie den Schulalltag erleben. Zur Darstellung kommen der Lageralltag, das Berufsbild der Lehrenden und Themen aus dem Bereich der überfachlichen Kompetenzen, wie dem schulalltäglichen Sozialleben. Insgesamt finden schul- und bildungsrelevante Themen ihre Umsetzung, in erster Linie jedoch ist das abgebildet, was den Teilnehmerinnen selber als bedeutungsvoll und abbildenswert erschien.

Inhalte der Graphic Novel waren u.a.:

- Szenen des Unterrichtsbeginns;
- Dialoge zwischen Lehrenden und Schüler/innen über die (soziale, politische und ökonomische) Lage der Westsahara, dies beispielsweise mit der Anschauung eines Tafelbildes, das die alten Grenzen der Westsahara zeigt;
- Szenen aus dem Mathematikunterricht, Arabischunterricht (s. Abb.10A, 8C);
- Szenen aus dem Religionsunterricht: „Das Leben des Kindes Mohammed“;
- Unterricht über Landeskunde/Geschichte mit schriftlichen Test (s. Abb. 10C).

Weitere Graphic Novel zeigen überfachliche Interaktionen im Alltag der Lehrenden, z.B.:

- Konfliktsituationen (s. Abb. 8B);
- Umgangsformen von Lehrperson zu Schüler/innen (s. Abb. 9C);
- Geschenkgabe der Lehrerin an die Kinder, wobei die kräftigen Farben der Kleidung, des Geschenkpapiers und der Luftballons im Kontrast zur Monochromie des Lageralltags deutlich werden (s. Abb. 10B u. 3B);
- Mobbingsituationen (s. Abb. 9B);

- Schulweg eines Kindes;
- Rituale und Disziplin: Schulbeginn, Aufsicht, Sportunterricht, Fahnenappel (s. Abb. 9A);
- Unterstützungsaktivitäten für ein Kind;
- Seilspringen, Fußball- sowie Basketballspielen;
- Hinweise über Zukunftsaussichten wie die mögliche Teilnahme an Sekundarstufenunterricht in Algerien (s. Abb. 8A);
- Die Darstellung des strengen Habitus der Lehrerin versus ihrem gütigen Verhalten: es wird ein Kind dargestellt, das regelmäßig zu spät in den Unterricht kommt – dies aufgrund der Tatsache, dass es die Nutzung der Schultasche mit dem Bruder teilt, der jedoch nachmittags an einer anderen Schule unterrichtet wird.



Abb. 8A, 8B, 8C: Graphic Novel aus dem Berufsfeld der Teilnehmerinnen, Smara, Febr. 2017

Acknowledgement

Das Kooperationsprojekt zwischen dem Ministerium für Unterricht und Erziehung in der Demokratischen Arabischen Republik Sahara und dem Unterstützungsverein einer österreichischen tertiären LehrerInnenbildungseinrichtung entstand durch das Engagement vieler Beteiligter. Dem Bildungsministerium der Polisario und deren RepräsentantInnen, den ministeriellen Projekt-Begleitpersonen, gebührt großer Dank für die bemerkenswerte Offenheit den Projektinhalten gegenüber, sowie für die im Vorfeld bereits intensiv geleistete Workshop-Administration, sodass

Teilnehmende unter besten Bedingungen vor Ort sein konnten. Den Lehrerinnen selber gebührt darüber hinaus besonderer Dank für ihre eigenaktive Präsenz, Experimentierfreudigkeit und Bildungsoffenheit.

Danken möchte ich hiermit allen Beteiligten an diesem Projekt, so auch den Organisatoren und VertreterInnen der Schulbehörden/ des Ministeriums. Besondere Danksagungen gehen an Eva Unterweger für die Initiierung, kontinuierliche Entwicklung und Organisation dieses Weiterbildungs- und Forschungsprojektes; Salek Sidahmed Omar, pädagogischer Berater beim Minister für Unterricht und Erziehung, Brahim Mohamed Fadel Labat, Leiter des Pädagogischen Zentrums Aminetou Haidar; Salama Mohamed Lamin, einfühlsamer Dolmetscher und erfahrener Übersetzer für die deutsche Sprache, Direktorin Leila / Smara; Hamadi, dem Koordinator des saharaischen Erziehungsministeriums; den freundschaftlich gesinnten Quartiergeberinnen bei Majouba Bachir / Smara; Hassina Salma / Boujdour und Abida Hadia / Ausserd sowie namentlich dem Erziehungs- und Unterrichtsminister Mouhamed Mouloud, welcher das Projektgeschehen besuchte und bei einem Mittagessen mit uns über die bestehende Kooperation und weitere Arbeitsweise diskutierte.

Summary

The graphic novel as a development of the last decades and now an independent art form is the focus of this text. The term graphic novel is to be understood as a genre of picture books and refers to stories condensed to the most important, which occur in a variety of design variants, from black and white drawings to multi-coloured chalk works. The range of publications includes, among other things, reports, life stories, transformations of classical works of world literature or travel stories. The article explores the genesis of the term, shows specific possibilities of the graphic novel by means of masterpieces such as *Maus*, *Persepolis* or *Fun Home* and introduces current trends in the publication as well as the work of graphic novels based on the work of Reinhard Kleist. Finally, the article tries to prove the strengths of this picture-stories form and thereby promote its use in the classroom.

A graphic novel workshop series is presented as an example. This took place within the framework of a teacher-training course in the Saharan Refugee Camps in Algeria. With the possibilities of graphic novels, contents from the professional field of the participants were developed by means of art education and design, in the sense of reflecting their own work events, the work reference, for themselves and for others. Self-created stories from day-to-day business were developed in detail in the form of successive pictures and picture elements, partly by incorporating writing. In non-verbal and playful ways, life-reality should come to the fore.

In particular, one's own area of experience should be experienced as a source of creativity. The self-referential, personal and original should be valued. Alternative forms of communication possibilities were created and accepted as mutually effective educational processes.

Literaturquellen

- Arendt, H. (1970). *Macht und Gewalt*. München, Zürich: Piper.
- Bechdel, A. (2006). *Fun Home: A Family Tragicomic*. New York: Houghton Mifflin.
- Bechdel, A. (2008). *Fun Home: Eine Familie von Gezeichneten*. Köln: Kiepenhauer & Witsch.
- Bechdel, A. (2008). *The Essential Dykes to Watch Out For*. New York: Houghton Mifflin.
- Eisner, W. (1978). *A Contract with God*. New York: Kitchen Sink Press.
- Eisner, W. (1980). *Ein Vertrag mit Gott*. Berlin: Zweitausendeins.

- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. New York: Poorhouse Press.
- Grünewald, D (2014). Die Kraft der narrativen Bilder. In Susanne Hochreiter, Ursula Kligenböck (Hg.): *Bild ist Text ist Bild, Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Herriger, N. (2014). *Empowerment in der sozialen Arbeit. Eine Einführung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Kleist, R. (2015). *Der Traum von Olympia*. Hamburg: Carlsen.
- Kleist, R. (2017, August 11). <http://nickcave-comic.com/>
- Lacassin, F. (1971). *Pour un neuvième art: La bande dessinée*. Paris: Slatkine.
- Marotzki, W. & Stoetzer, K. (2006). Die Geschichten hinter den Bildern. In: Marotzki, W. & Niesyto, H. (Hrsg.): *Bildinterpretation und Bildverstehen. Methodische Ansätze aus sozialwissenschaftlicher, kunst- und medienpädagogischer Perspektive*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- McCloud, S. (1994). *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- Rachbauer, D. (2010). *Partizipation und Empowerment. Legitimationsrhetorik und Veränderungspotential entwicklungspolitischer Schlüsselbegriffe*. Wien: ÖFSE. FORUM 46. Südwind-Verlag.
- Sacco, J. (2009). *Palästina*. Zürich: Edition Moderne.
- Sacco, J. (2010). *Bosnien*. Zürich: Edition Moderne.
- Sacco, J. (2011). *Gaza*. Zürich: Edition Moderne.
- Satrapi, M. (2004). *Persepolis. Bd. 1: Eine Kindheit im Iran*. Zürich: Edition Moderne.
- Spiegelman, A. (1989/1992). *Maus – Die Geschichte eines Überlebenden*. Berlin: Rowohlt. Bd. 1. *Mein Vater kotzt Geschichte aus*. 1989. Bd. 2. *Und hier begann mein Unglück* 1992.
- Spiegelman, A. (2011). *Meta Maus*. London: Penguin.
- Toepffer, R. (1845/1982): *Essay zur Physiognomie* (1845), Siegen: Machwerk Verlag