



## Lesen als kulturelle Praxis fördern

22.05.2025, 10:00 Uhr



Die Protagonisten der Vortragsveranstaltung (von links nach rechts): Prof. Ivo Steininger, Andreas Eikenroth und Torsten Denker (Sprecher Hessencampus). Foto: Czernek © Czernek

*Prof. Ivo Steininger und Andreas Eikenroth vermitteln im Rahmen einer Lehrerfortbildung jede Menge Wissenswertes zum Thema »Graphic Novels« und deren Eignung für den Schulunterricht.*

**Giessen** (bcz). »Bildergeschichten sind nichts Neues«, erklärte Prof. Ivo Steininger zu Beginn seines Vortags über »Graphic Novels als multimodale Lernressource: Potenziale und Herausforderungen im schulischen Unterricht«, den er nun während einer Lehrerfortbildung des Hessencampus Mittelhessens im Mathematikum hielt.

Bereits die Urmenschen hätten ihre Geschichten bebildert, das zeigten gefundene Höhlenmalereien. Anno 1755 habe es schon in Japan Bilderbücher für Erwachsene gegeben und nicht zu vergessen seien die Geschichten von Max und Moritz von Wilhelm Busch 1855. Die »Graphic Novels« stünden für sich selbst und orientierten sich an der literarischen Form der Novelle, so Prof. Steininger vom Institut für Anglistik, Didaktik der englischsprachigen Literaturen und Kulturen an der Justus-Liebig-Universität. Dabei ging er auf grundlegende Elemente und Strukturen ein, bevor er verschiedene Anwendungsmöglichkeiten erläuterte. Er wies darauf hin, dass »Graphic Novels« nicht unbedingt leichter zu lesen oder zu verstehen seien als das herkömmliche Lesen und Verstehen von Texten.

### **Herausfordernd**

Die Decodierung der Codes sei ein sehr herausfordernder Prozess, der davon abhängt, wie sich bildlicher und textlicher Code zueinander verhalten würden. Mittlerweile gebe es einige gute Beispiele, wie sie im Rahmen des Englischunterrichts genutzt werden könnten, weil damit mehr als nur der reine Text transportiert

werde. Für ihn steht im Vordergrund, das Lesen als kulturelle Praxis zu fördern, und zwar mit allen Mitteln. Die »Graphic Novel« sei hierfür ein anderer Zugang in einer Zeit, da es den Menschen immer schwerer fiele, beim Lesen ein Bild im Kopf entstehen zu lassen. Allerdings musste der Professor zugeben, dass es zu diesem Gebiet noch nicht sehr viel Forschungsliteratur gebe. Eine von ihm durchgeführte Studie zum Leseverhalten der Jahrgänge fünf bis acht habe hierzu interessante Ergebnisse geliefert. Für ihn hat die Verwendung von »Graphic Novels« im Unterricht ein hohes Potenzial, nicht nur für den Englischunterricht, sondern auch für weitere Fremdsprachen.

Praktische Einblicke in Graphic Novels gab der Gießener Comiczeichner Andreas Eikenroth. Er widmet sich schon länger dem Werk von Georg Büchner. So hat er bereits Lenz, Dantons Tod und Woyzeck als Graphic Novels produziert. Aktuell arbeitet er an einer Fassung von Leonce und Lena. Darauf gestoßen sei er durch seine Arbeit am Gießener Stadttheater und die dortigen Inszenierungen von Dantons Tod und dem Woyzeck. »Die Texte werden heute an vielen Stellen als sperrig empfunden.« Die Darstellungsform als »Graphic Novel« könne den Zugang dazu erleichtern, davon ist er überzeugt.

Mit diesem Vortrag wollte der Hessencampus einen Anstoß geben, mehr Lust am Lernen zu generieren, erläuterte Torsten Denker, Sprecher des Hessencampus. Zu seinen Ideen gehöre es, expansive Lernprozesse aufzurufen und damit den Lerngegenstand attraktiver zu gestalten, dazu sei die Verwendung von »Graphic Novels« im Unterricht eine Möglichkeit, führte der Leiter der Gießener Kreisvolkshochschule aus. Die vielen kreativen Nachfragen zu dem Vortrag belegten, dass das Interesse daran durchaus geweckt wurde.

Die Graphic Novel entwickelte sich aus dem Format der Comics. Sie kombiniert sowohl textliche als auch visuelle Elemente, um eine Geschichte zu erzählen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Comics sind bei einer Graphic Novel die Inhalte jeweils abgeschlossen und erscheinen im Buchformat. Die Graphic Novel will sich durch längere Stories mit anspruchsvolleren Themen von herkömmlichen westlichen Comicheften und -Alben abgrenzen. Bekannte Beispiele für Graphic Novels sind »Maus« von Art Spiegelman, »Persepolis« von

Marjane Satrapi und »Watchmen« von Alan Moore und Dave Gibbons.