

Graphic Novels im Bibliotheksbestand

Eine Arbeitshilfe für
Öffentliche Bibliotheken
in Niedersachsen



Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG.....	3
DEFINITION: GRAPHIC NOVELS – WAS IST DAS?	4
BEZUGSQUELLEN	4
EINSATZ VON GRAPHIC NOVELS IN DER LESEFÖRDERUNG.....	5
WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN	5



Einleitung

Jugendliche für das Lesen zu begeistern ist in der heutigen, multimedial geprägten, Gesellschaft immer schwieriger. Ist das Lesen in der Grundschule noch neu und spannend, verlieren die Kinder mit zunehmendem Alter das Interesse an Literatur. In der Pubertät setzt zumeist der sogenannte „Leseknick“ ein – andere Freizeitaktivitäten gewinnen an Bedeutung und die Lektüre von Büchern wird durch vernachlässigt. Zudem wird die Meinung der Peer Group immer wichtiger – leider gilt Lesen bei den meisten Teenagern nach wie vor als „uncool“ und ist verpönt. Nur wenige Jugendliche outen sich vor den Freunden als begeisterte Leser.

Graphic Novels können diesem Phänomen entgegen wirken. Die neu entstandene Buchgattung spricht durch ihre Aufmachung (Bildergeschichte mit wenig Text) insbesondere ungeübte Leser an. Durch ihre Nähe zum Comic sind sie bei Jungen sehr beliebt und bieten damit eine gute Möglichkeit für Bibliotheken den Jugendmedienbestand zielgruppengerecht aufzubauen und die junge Zielgruppe vom Bibliotheksangebot zu überzeugen.

Viel Erfolg bei dem Einsatz von *Graphic Novels* in Ihrer Bibliothek wünscht Ihnen die Büchereizentrale Niedersachsen!



Definition: Gaphic Novels – was ist das?

Der Begriff **Graphic Novel** stammt aus dem Englischen und bedeutet auf Deutsch so viel wie „illustrierter Roman“. Die Bezeichnung ist in den USA entstanden und grenzt die **Graphic Novels** von herkömmlichen Bildgeschichten (= Comics) ab indem sie **Graphic Novels** als thematisch anspruchsvoller und mit einer höheren narrativen Komplexität als Comics definiert. Mit dem Begriff **Graphic Novel** verbindet sich oft die Vorstellung eines ernsthaften Comics, der wie ein literarisches Werk eine Geschichte erzählt und sich damit von Comics für Kinder und Jugendliche abhebt. Oft handelt es sich bei **Graphic Novels** um autobiografisch inspirierte Geschichten, welche mit den ästhetischen Möglichkeiten dieses Mediums experimentieren. Die Zielgruppe von **Graphic Novels** unterscheidet sich von der Leserschaft normaler Heftcomic-Leser. Während zahlreiche Comics (z. B. Donald Duck) von Kindern konsumiert werden, sind **Graphic Novels** inhaltlich auf ältere Leser ausgerichtet und sprechen eher Erwachsene an.

Bezugsquellen

1. Edition Graphic Novels aus der „Süddeutsche Zeitung Bibliothek“

Die Edition **Graphic Novels** aus der Bibliothek der *Süddeutschen Zeitung* Bibliothek beinhaltet zehn der prägendsten Titel des Genres, welche von der Feuilletonredaktion der Zeitung ausgewählt wurden.

<http://sz-shop.sueddeutsche.de/mediathek/shop/catalog/editionen/7020.jsp>

2. avant verlag

Der avant verlag publiziert seit dem Jahr 2001 Comics und Graphic Novels. Zu den Verlagsautoren gehören Stars der Szene wie Ben Katchor, Susanne Buddenberg und Simon Schwarz.

<http://www.avant-verlag.de/>

3. Carlsen Verlag

Der Hamburger Carlsen Verlag hat zahlreiche **Graphic Novels** im Programm, darunter so bekannte Titel wie „Der kleine Prinz“ von Antoine de Saint-Exupery (Illustriert von Joann Sfar) oder Klassiker wie Goethes „Faust (Illustriert von Flix).

<http://www.carlsen.de/web/graphicnovel/index>

4. Edition 52

Die Edition 52 veröffentlicht nach eigenen Angaben nationale und internationale Schriftsteller und Illustratoren, welche „(...) mit besonderem künstlerischem Anspruch an ihre grafische und literarische Arbeit herangehen“.

<http://www.edition52.de>

5. Edition Moderne

Im Wuppertaler Verlag Edition 52 erscheint eine Auswahl deutscher und international anerkannter Comickünstler. Die Spannweite des Sortiments umfasst neben Humor-Comics und Titeln aus dem Bereich der Phantastik auch etliche Graphic Novels.

<http://www.editionmoderne.ch>

6. Reprodukt Verlag

Der Reprodukt Verlag aus Berlin hat sich auf Comics und **Graphic Novels** spezialisiert und bereits etliche namhafte deutsche Zeichner veröffentlicht, wie z. B. Arne Bellstorf oder Anke Feuchtenberger.

http://www.reprodukt.com/product_info.php?products_id=415



Einsatz von Graphic Novels in der Leseförderung

Graphic Novels sind ein gutes Medium, um auch buchferne, nicht leseaffine Menschen für Literatur zu begeistern und können daher zur Leseförderung eingesetzt werden.

Graphic Novels eignen sich für bekannte Buchpräsentationsformen wie z. B. Book Slams oder Buch-Castings. Darüber hinaus sind folgende Veranstaltungen und Aktionen denkbar:

1. **Graphic Novel** Schaufensterdekoration
Kinder und Jugendliche (evtl. auch eine Schulklasse aus einer Schule im Einzugsgebiet der Bibliothek) dekorieren ein Schaufenster oder eine Vitrine/Schaukasten mit Graphic Novels und hängen z. B. vergrößerte Bilder (kopiert aus den Werken) auf.¹
2. Zeichen-Workshop zu **Graphic Novels**
Ein bekannter Graphic-Novel-Illustrator wird in die Bibliothek eingeladen und zeigt interessierten Besuchern die Entstehung einer Bildergeschichte.

Da viele **Graphic Novels** gesellschaftspolitische Themen aufgreifen, eignen sie sich auch für den Schulunterricht, um Schülern anschaulich Unterrichtsstoff zu vermitteln. Etliche Verlage haben dies erkannt und bieten gezielt Unterrichtsmaterialien zum Einsatz bei Lehrveranstaltungen an:

1. **Friedrich Verlag**
Eine Ausgabe des Fachmagazins "Unterricht Englisch" des Friedrich Verlags befasst sich mit **Graphic Novels**. Die Unterrichtseinheiten beschäftigen sich unter anderem mit folgenden Comics: "Bone" von Jeff Smith (Tokyopop), "Coraline" von Neil Gaiman und P. Craig Russell sowie "I never liked you" (dt.: "Fuck") von Chester Brown (Reprodukt). Die Artikel decken ein breites Spektrum ab und berücksichtigen vom 6. Schuljahr bis zur Sekundarstufe II fast alle Jahrgangsstufen der weiterführenden Schulen.
http://www.friedrich-verlag.de/go/?action=ShowProd&prod_uuid=OWGHKWIT44HLHOEXTPTINPNN5CPE73
2. **Schroedel Verlag**
Zu dem, vom Anne-Frank-Zentrum herausgegebenen pädagogischen Comic "Die Suche" (Zeichnungen von Eric Heuvel), der sich dem Thema Holocaust widmet, ist vom Schroedel Verlag begleitendes Unterrichtsmaterial herausgegeben worden. Das Material ist für alle Schulformen in allen Bundesländern geeignet und lässt sich unter anderem direkt beim Verlag bestellen.
<http://www.schroedel.de/artikel/Die-Suche-Materialien-fuer-Lehrerinnen-und-Lehrer/978-3-507-11102-8>
3. **Informationen zur politischen Bildung**
Kopp, Matthias: Aus Comics lernen : Graphic Novels zu Nationalsozialismus und Holocaust im Unterricht
http://www.politischebildung.com/pdfs/32_kopp.pdf
4. **Ravensburger Lehrerportal**
Materialien zur Unterrichtspraxis zum Roman „Die Welle“ von Morthon Ruhe (Graphic Novel von Stephanie Kampmann)
<http://www.ravensburger.de/shop/buecher/ravensburger-taschenbuecher/die-welle-58381/index.html>
5. **Ekz – Zeitgeschichte in Graphic Novel**
Der Bibliothekseinrichter ekz gibt eine Broschüre heraus, in welcher Graphic Novels verzeichnet sind, die sich mit Zeitgeschichte beschäftigen und daher gut im Rahmen des Politik- oder Gemeinschaftskundeunterrichts einsetzbar sind.
<http://www.ekz.de/index.php?id=5014>

¹ Bsp. aus der Stadtbücherei Wilhelmshaven <http://www.stadtbuecherei-wilhelmshaven.de/blog/?p=1261>

Weiterführende Informationen

Graphic Novel (<http://www.graphic-novel.info/>)

Die verlagsübergreifende Homepage zum Thema **Graphic Novels** wird von den fünf Comicverlagen avant-verlag, Carlsen Comics, Edition 52, Edition Moderne und Reprodukt betrieben. Auf der Seite finden interessierte Leser Informationen zu Comics, insbesondere zu **Graphic Novels**. Tagesaktuell wird auf Rezensionen, Artikel oder Interviews in den Medien hingewiesen, sowie weitere Neuigkeiten aus dem Bereich der **Graphic Novels** zu Neuerscheinungen oder Veranstaltungen werden publiziert.

Einen weiteren Schwerpunkt der Website bilden Informationen, die sich besonders an Comic- und Buchhändler sowie Bibliothekare richten, welchen mit Sortimentsempfehlungen, Informationen zu Sortierung, Bezugsquellen, Werbematerial oder Verkaufsaktionen eine sinnvolle Unterstützung für die Praxis gegeben werden soll.

Graphic Novel Reporter (<http://graphicnovelreporter.com/>)

Die US-amerikanische Website, entstanden aus einer privaten Initiative, stellt etliche **Graphic Novel**-Illustratoren vor, veröffentlicht Bestseller-Listen und nennt Bezugsquellen. Neben einem Blog und einer Fotogalerie gibt es auch den Themenbereich „**Graphic Novels** in der Bibliothek“.

Buchmessies (<http://www.buchmessies.de/graphic-novel-comic-oder-literatur/>)

Das Portal der Journalisten-Akademie der Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. beschäftigt sich mit verschiedenen Themen rund um Literatur. Darunter auch ein Beitrag zum Thema **Graphic Novels**.

Hamburger Graphic Novel-Förderpreis (<http://www.afkat-foerderpreis.de/>)

Der Hamburger **Graphic Novel**-Förderpreis „AFKAT“ wurde im Jahr 2011 von der Rechtsanwaltskanzlei Dr. Bahr gegründet und auch erstmals verliehen. Er richtet sich an begabte, bislang unentdeckte Nachwuchskünstler, die sich für das in Deutschland noch relativ junge Genre **Graphic Novel** begeistern.

TITEL-Kulturmagazin (<http://www.titel-magazin.de/artikel/35/9328/der-boom-der-graphic-novel-in-deutschland.html>)

Das TITEL-Kulturmagazin wurde im März 2000 ins Leben gerufen. Das Anliegen der Redaktion ist es nach eigenen Aussagen, ein unabhängiges Magazin für eine kulturell aufgeschlossene und kritische Leserschaft zum Thema Literatur zu schaffen. Berichtet wird u. a. auch über **Graphic Novels**.

Goethe-Institut (<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cfc/deindex.htm>)

Ein Text auf der Homepage des Goethe-Instituts, verfasst vom Autor Jan-Fredrik Bandel, beschäftigt sich mit (deutschsprachigen) **Graphic Novels**.

Youtube-Film

Ein Beitrag aus der Kultursendung Aspekte des ZDF vom 26.11.2010 ZUR Graphic Novel-Bewegung ist auf dem Portal „youtube“ anschaulich.

http://www.youtube.com/watch?v=7_VDwt8GSVc

