

Einfluss des Comic auf das Bilderbuch (Maren Partzsch)

Gliederung

1. Einleitung

Aufgrund der Enttabuisierung des Comics öffnen sich auch Bilderbuchautoren und -illustratoren in den letzten Jahren zunehmend dem Einsatz von Comicelementen. Sie verlagern dadurch Erzählfunktionen /-elemente / -inhalte aus dem Text ins Bild. Je nach Alter der avisierten Zielgruppe geschieht dies in mehr oder minder starkem Maße.

Es soll der Versuch unternommen werden, ein System bezüglich der unterschiedlichen Einbindung von Comicelementen im Bilderbuch zu entwerfen, und dies in Beziehung zu setzen zu den Rezeptionserfahrungen bzw. -fähigkeiten, welche beim Leser/Kind für ihr Verständnis jeweils notwendig sind. Im Idealfall ist eine Korrelation zwischen dem Ausmaß des Einsatzes von Comicelementen und dem Alter einer Zielgruppe ablesbar.

2. Vorgehensweise

Wie Linsmann und Schmitz in ihrem Aufsatz „Struwelpeter begegnet Monsieur Cryptogame“¹ anschaulich darstellen, herrscht im klassischen Bilderbuch die ganzseitige Illustration vor, der begleitende Text ist davon klar getrennt, selbst wenn er in die Illustration integriert gesetzt wird. In starrer Bildfolge werden Zeit und Ort der Erzählung auf wenige exemplarische Momente verdichtet. Im Comic hingegen wird eine Geschichte in einer Abfolge von Einzelbildern erzählt, mit Bewegung durch Zeit und Raum, und grafische Gestaltungselemente vermitteln den Text ergänzende Informationen und Stimmungen. Infolge des Einflusses des Comics auf das Bilderbuch (seit Ende der 60er Jahre), stellen Linsmann und Schmitz fest, findet man zunehmend gestalterische Elemente aus dem Comic im Bilderbuch wie etwa Sprechblasen, Soundwords, Speedlines, sequenzielle Panels, sowie die vom Film inspirierten, aber ebenfalls aus dem Comic bekannten, wechselnden Bildeinstellungen und Betrachterperspektiven.

Nicolas Rouvière teilt in seinem Aufsatz „L'influence de la bande dessinée sur les albums pour enfants“² Bilderbücher aufgrund der unterschiedlichen Einbindung dieser Comicelemente in 5 Gruppen ein, vom Bilderbuch, das auch zu den Comics gerechnet werden könnte, bis hin zum textlastigen Bilderbuch, in das nur kurze Panelsequenzen eingestreut sind.

Scott McCloud stellt in seinem Buch „Comics richtig lesen“³ sechs unterschiedliche Arten des Übergangs von Panel zu Panel einander gegenüber, betrachtet die vom Leser jeweils geforderte induktive Leistung und die jeweilige Wirkung auf die Handlungsdarstellung und den Leser.

Von diesen beiden Systeme ausgehend habe ich vom Verlag mit Altersangaben für die Zielgruppe der 2- bis 6-Jährigen angebotene und fast ausschließlich erst in den letzten Jahren erschienene Bilderbücher untersucht, welche dem Comic entstammende grafischen Mittel der Illustrator eingesetzt hat und in welchem Maße. Dabei habe ich mein besonderes Augenmerk

¹ Harr! Harr! - Comic in Kinder- und Jugendliteratur. kjl&m 09.3. Verlag kopaed, München 2009. S. 3-15.

² L'album contemporain pour la jeunesse: nouvelles formes, nouveaux lecteurs? Modernités no. 28. Presse universitaires de Bordeaux 2008. S. 17-28.

³ Comics richtig lesen – die unsichtbare Kunst. Carlsen Comics, Hamburg 2001. S. 78 ff.

auf die vom kindlichen Leser geforderte induktive Leistung beim Übergang von Panel zu Panel und die etwaig notwendige Erfahrung im Bereich der Bildrezeption gelegt.

3. Präsentation unterschiedlicher Literaturbeispiele

Primärliteratur:

Baltscheit, M.; Ulf K.: Akkuratus 2 - Bauklotz und Luftballon. Klett Kinderbuch, Leipzig 2010.

Könnecke, Ole: Doktor Dodo schreibt ein Buch. Carlsen Comics, Hamburg 2001.

Lenz, Patrick: Tom und der Vogel. Atlantis Verlag, Zürich 2007.

Napp, Daniel : Supadupa-Schwein. Thienemann Verlag, Stuttgart 2009.

Pommaux, Yvan: Detektiv John Chatterton. Moritz Verlag, Frankfurt 1994.

Tan, Shaun: Die Fundsache. A. d. Engl. v. Eike Schönfeld. Carlsen Verlag, Hamburg 2009.

Wiesner, David: Die drei Schweine. A. d. Amerik. v. Sophie Birkenstädt. Carlsen Verlag, Hamburg 2002.

Wiesner, David: Strandgut. Carlsen Verlag, Hamburg 2007.

Wiesner, David: Art & Max. A. d. Amerik. v. Sophie Birkenstädt. Carlsen Verlag, Hamburg 2011.

Willems, Mo: Knuffelhase. A. d. Amerik. v. Leena Flegler. Gerstenberg Verlag, Hildesheim 2011.

Sekundärliteratur:

Linsmann, Maria / Schmitz, Bernhard: Struwelpeter begegnet Monsieur Cryptogame. – In: Harr! Harr! – Comic in Kinder- und Jugendliteratur. München: Kopaed Verlag, 2009. (= kjl&m 03/2009). S. 3-13.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. A. d. Amerik. v. Heinrich Anders. Veränderte Neuauflage. Carlsen Comics, Hamburg 2006.

Rouvière, Nicolas: L'influence de la bande dessinée sur les albums pour enfants : histoire, esthétique et thématiques, dans L'album contemporain pour la jeunesse : nouvelles formes, nouveaux lecteurs? Modernités n° 28. Bordeaux: Presse universitaire de Bordeaux, 2008. S. 17-28.

4. Fazit

Ich konnte beobachten, dass sowohl der Einsatz der Comicelemente mit dem Alter der Zielgruppe zunimmt und komplexer/anspruchsvoller wird, aber vor allem, dass bei der Induktion zwischen den Panelübergänge das Spektrum an Möglichkeiten erweitert wird. In gewissem Maße ist eine Korrelation zwischen dem Ausmaß des Einsatzes von Comicelementen und dem Alter einer Zielgruppe ablesbar. Um jedoch ein gültiges System formulieren zu können bezüglich der unterschiedlichen Einbindung von Comicelementen im Bilderbuch, in Beziehung gesetzt zu den Rezeptionserfahrungen bzw. -fähigkeiten, welche beim Leser/Kind für ihr Verständnis jeweils notwendig sind, müsste man noch wesentlich mehr Titel erfassen. Zudem wäre es wünschenswert, eine wissenschaftliche Studie heranziehen zu können, die besagt welche Rezeptionsfähigkeiten in Bezug auf Illustrationen Kinder in welchem Alter durchschnittlich haben.

Bilderbuchtypen nach Nicolas Rouvière

Typ 1 - Bilderbuch, das auch zu den Comics gerechnet werden könnte

Querformat (unterstützt Leserichtung von links nach rechts, induziert sequenzielle Bildfolge selbst wenn je Seite nur 1 Panel)
2-4 Panels je Seite möglich, mit Text
Sprechblasen und Rinnstein fakultativ

Typ 2 – Bilderbuch ohne Text, das zu den Comics gerechnet werden kann

meistens 3-4 (also mehr) sequentielle Panels je Seite
Rinnstein fakultativ

Typ 3 – Bilderbuch, das trotz der Bildelemente nicht zu den Comics gehört

nur 1 Illustration je Seite oder Doppelseite
gestalterischen Bildelementen aus dem Comic fakultativ (Sprechblasen für Figurensprache, mit oder ohne Kontur; Soundwords)
Erzähltext fakultativ

Typ 4 – Bilderbuch, das zwar den historisch ersten Comics nahe ist, aber nicht zu den Comics gerechnet werden kann

mehrere Illustrationen je Seite fakultativ, die aber von sich aus kaum eine Erzählung induzieren
mit Erzähltext

Typ 5 – Bilderbuch, das Comicelemente nutzt, um Lektüre zu rhythmisieren, um Interesse zu wecken

hin und wieder eingestreute Panelsequenzen à la Comic (höchstens 3 kleinformatige je Doppelseite)
Panelsequenzen und ganzseitige Illustrationen wechseln sich ab
Rinnstein und Sprechblasen fakultativ

Kategorisierung der Panelübergänge nach Scott McCloud:

