Masterarbeit

im Masterstudiengang für das Lehramt an Integrierten Sekundarschulen und Gymnasien

an der Freien Universität Berlin

Das Ferrante-Fieber in Bildern - eine Untersuchung der Graphic Novel „L'amica geniale" für den Einsatz im Italienischunterricht

1. Prüfer/in (Betreuer/in): Prof. Dr. Daniela Caspari

2. Prüfer/in: Fausto Capponi

vorgelegt von: Danielle Borden

Studiengang: Master of Education (Italienisch / Latein)

Berlin, 28.12.2024

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 1
2. Theoretische Grundlagen der Comic-Analyse 3
2.1 Probleme der Begriffsdefinition 3
2.2 Begriffsunterscheidung Comic und Graphic Novel 4
3. Spezifische Charakteristika der Comic-Analyse 7
3.1 Narration und Storytelling 8
3.1.1 Format und Genre 8
3.1.2 Sequenz 8
3.1.3. Zeit 9
3.1.4 Raum und Perspektive 10
3.1.5 Figuren 11
3.2 Sprachliche Kategorien 12
3.2.1 Arten von Texten 12
3.2.2 Sprache 13
3.3 Visuelle und multimodale Aspekte 14
3.3.1 Zeichenarten und Zeichenstil 14
3.3.2 Gestaltung der Seite 15
3.3.3 Farbgebung 16
3.3.4 Bewegung 17
3.3.5 Text-Bild Beziehungen 17
3.4 Zusammenfassung 20
4. Comics im Italienischunterricht 22
4.1 Persönliche Motive zum Einsatz von Comics im Italienischunterricht 24
4.2 Kompetenzförderung durch Comics 27
4.3 Motivation 29
4.4 Zusammenfassung 29
5. Die Graphic Novel "L'amica geniale" 31
5.1 Das Ferrante-Fieber 31
5.2 Die Entstehung der Graphic Novel „L'amica geniale“ 32
5.3 Beschreibung und Analyse 34
5.3.1 Narration und Storytelling 34
5.3.2 Sprachliche Kategorien 47
5.3.3 Visuelle und multimodale Aspekte 52

5.3.4.Zusammenfassung 64
5.4 Didaktische Überlegungen – „L'amica geniale“ im Unterricht 65
5.4.1 Didaktisches Potenzial zur Förderung literarästhetischer Kompetenz 66
5.4.2 Interkulturelles Lernen durch „L'Amica Geniale" 69
6. Zusammenfassung 72
7. Literaturverzeichnis 75
Primärliteratur 75
Forschungsliteratur 75
Internetquellen 79
Anhang 82
Glossar 82

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Anordnung Panels (105)..... 39
Abbildung 2: Anordnung Panels (196f)..... 40
Abbildung 3: Beispiel Splash Panel (126)..... 40
Abbildung 4: Kombination moment-to-moment und aspect-to-aspect Verknüpfung (9)..... 40
Abbildung 5: Kombination aspect-to-aspect und action-to-action Verknüpfung (28f)..... 41
Abbildung 6: klassische aspect-to-aspect Verknüpfung (92f)..... 41
Abbildung 7: Visuelle Verschmelzung (172f)..... 42
Abbildung 8: Split Panel (102)..... 43
Abbildung 9: Sprechblasen in Gutter 1 (11)..... 43
Abbildung 10: Sprechblase in Gutter 2 (227)..... 44
Abbildung 11: Unterschiedliche Leserichtungen (8f)..... 45
Abbildung 12: smarginatura 1 (14f)..... 46
Abbildung 13: smarginatura 2 (184f)..... 46
Abbildung 14: smarginatura 3 (249)..... 47
Abbildung 15: Dorn mit Verweis auf externe Sprecherin (11)..... 48
Abbildung 16: Kommunikation mit LerserInnen (230)..... 49
Abbildung 17: Skizze des Viertels (114f)..... 52
Abbildung 18: Farbgebung Viertel (23)..... 53
Abbildung 19: Farbgebung Urlaub Ischia (208f)..... 54
Abbildung 20: Titelbild..... 55
Abbildung 21: Gesichtszüge und Mimik erwachsener Figuren..... 57
Abbildung 22: Ausdruck Lila (109)..... 59
Abbildung 23: Reflexion Elena (111)..... 59
Abbildung 24: Darstellung Enzo (63)..... 60
Abbildung 25: Text-Bild Verknüpfung Ischia 1(218f)..... 61
Abbildung 26: Text-Bild Verknüpfung Ischia 2 (220)..... 61

1. Einleitung

Literarische Werke haben die Fähigkeit, LeserInnen zu fesseln, sie in fremde Welten zu entführen und komplexe emotionale sowie soziale Themen zu beleuchten. Dies gilt insbesondere für die neapolitanische Tetralogie von Elena Ferrante, die mit ihrem ersten Band „L'amica geniale" (Ferrante 2011) nicht nur LeserInnen weltweit begeisterte, sondern auch das sogenannte „Ferrante-Fieber" auslöste. Diese globale Begeisterung für Ferrantes Werke beruht nicht nur auf der universellen Relevanz ihrer Themen wie Freundschaft, Identität und sozialem Aufstieg, sondern auch auf den intensiven Darstellungen der Ich-Erzählerin Elena, die nuanciert das Leben in der Peripherie Neapels im Italien der 1950er Jahre der patriarchalen Gesellschaft Süditaliens beschreibt. Die Adaption von Ferrantes Roman in das Medium der Graphic Novel stellt sich somit der Herausforderung, die literarische Tiefe und emotionale Intensität des Originals in eine visuelle Erzählform zu übertragen. Die im Jahr 2022 erschienene Graphic Novel „L'amica geniale" von Chiara Lagani und Mara Cerri erweitert den „Ferrante-Kosmos" und bietet zugleich einen neuen Zugang zu Ferrantes Werk. Als eigenständiges Kunstwerk und Medium, das Text und Bild kombiniert, lädt die Graphic Novel dazu ein, die literarischen Inhalte auf neuartige Weise zu erfassen und zu analysieren.

Ziel dieser Arbeit ist es, die Graphic Novel „L'amica geniale" einer eingehenden Untersuchung zu unterziehen. Im Fokus steht die Frage, wie die Adaption das „Ferrante-Fieber" visuell und narrativ evozieren kann und welches Potenzial sie dadurch für den Einsatz im Italienischunterricht bietet. Dabei wird untersucht, inwiefern die spezifischen Eigenschaften der Graphic Novel, nämlich ihre Erzählstruktur, visuelle Ästhetik und die Verbindung von Text und Bild, die Atmosphäre und Themen des Romans aufgreifen und neu interpretieren.

Die Arbeit gliedert sich in mehrere Abschnitte: Zunächst werden die theoretischen Grundlagen zur Definition und Analyse von Comics dargelegt, um eine Basis für die spätere Untersuchung der Graphic Novel zu schaffen. Anschließend wird die Verwendung von Comics im Italienischunterricht thematisiert und Potenziale zur Einbindung in den Unterricht ergründet. Erläuterungen zum Phänomen des „Ferrante-Fiebers" und der Entstehungsgeschichte der Graphic Novel folgen im nächsten Schritt. Im Kern der Arbeit steht die Analyse des Werks anhand ausgewählter narrativer, sprachlicher und visueller Kategorien. Schließlich wird das didaktische Potenzial der Graphic Novel für den Italienischunterricht beleuchtet, wobei der Schwerpunkt auf der Förderung literarisch-ästhetischer sowie interkultureller und visueller Kompetenzen liegt.

Die Relevanz des Themas liegt nicht nur in der literarischen und künstlerischen Bedeutung der neapolitanischen Tetralogie und ihrer Adaptionen, sondern auch hinsichtlich der Frage, inwiefern literarische Stoffe durch das Medium Comic im Italienischunterricht als zweiter und dritter Fremdsprache vermittelt werden können.

2. Theoretische Grundlagen der Comic-Analyse

Das folgende Kapitel widmet sich der Untersuchung der Eigenschaften von Comics auf theoretischer Ebene und verfolgt die Zielsetzung, Grundlagen der Comic-Analyse zu vermitteln. Das Ziel ist es, Comics als relevantes Medium darzustellen, um sie für einen Einsatz im Fremdsprachenunterricht einsetzen zu können. Um den Diskurs über den Einsatz von Comics im Fremdsprachenunterricht sinnvoll vorzubereiten, wird zunächst die Frage behandelt, wie Comics zu definieren sind. Die Frage nach der Unterscheidung des Begriffs Comics zu Formaten wie der Graphic Novel wird im Anschluss gestellt. Das Verständnis der theoretischen Grundlagen von Comics bildet im Kontext des Fremdsprachenunterrichts eine essenzielle Basis, auf der detailliertere Untersuchungen und didaktische Implikationen zu konkreten Comics aufbauen können. Insofern bildet dieses Kapitel auch die Basis für die spätere Untersuchung der Graphic Novel „L'amica geniale".

2.1 Probleme der Begriffsdefinition

Nach wie vor wird in der Forschungsliteratur diskutiert, was Comics eigentlich sind und welche Hauptcharakteristika sie besitzen. Während die einen den Fokus auf den sequenziellen Charakter von Comics legen, sprich ihre Anordnung in Bildsequenzen, betonen andere das Zusammenspiel zwischen Text und Bild (vgl. Pohl-Otto 2022: 12f.). Eine eindeutige Definition geht aus der Forschungsliteratur nicht hevor, so kommt auch Packard (et.al. 2019: 3) zu dem Schluss, dass Comics „keine wohldefinierten Gegenstände", seien und auch Sina (2020: 48) versteht unter dem modernen Comic eine „kontingente und veränderbare künstlerisch-mediale Form".

Indes herrscht in der Forschung zumindest darüber Einigkeit, dass es sich bei Comics nicht um eine Gattung handelt, da sie mit beliebigem Inhalt, Stil oder Genre gefüllt werden können (vgl. Pohl-Otto: 43). Ein Konzept, welches das Problem der genauen Definition umgeht, kommt von Dietrich Grünewald (1982: 32f.), der Comics als eine Erzählung in Bildern definiert, die im Unterschied zum illustrierten Buch das Bild als primären Handlungsträger besitzt. Er verwendet den Begriff der Bildgeschichte, die als ein „spezifisches Erzählprinzip" eigenständig neben Textliteratur, Bildender Kunst, Theater und Film besteht und zu der er den Comic zählt:

> Bildgeschichte meint die mehr oder weniger umfangreiche Folge narrativer (erzählender) Bilder, die inhaltlich und kompositorisch eine Einheit bilden und dabei mit Schriftinformationen als Beitext, Sprache oder Geräusch verbunden sein können. (Grünewald 1982: 33)

Auch wenn diese Definition Grünewalds bereits vor geraumer Zeit erschienen ist, scheint sie im Hinblick auf die Fülle unterschiedlicher Ausgestaltungen von Comics aktueller denn je zu sein. Stein/ Thon (2013: 12) schließen an dieses Konzept Grünewalds an und bezeichnen mit dem Begriff der *graphic narratives* das Konzept des Erzählens in Bildern, das als übergeordnetes Konzept ohne konkrete Konventionen zu verstehen ist. Hieraus lassen sich drei wesentliche Merkmale ableiten:

1. Sequenzialität: Comics bestehen aus einer Abfolge von Bildern, die zusammen eine Erzählung oder Botschaft formen.
2. Narrativer Fokus: Comics erzählen eine Geschichte, die primär über die visuelle Ebene vermittelt wird.
3. Text-Bild-Verknüpfung: Oftmals werden der visuellen Ebene in Comics Elemente wie Sprechblasen, Begleittexte oder Onomatopoesie hinzugefügt, die mit der visuellen Ebene verknüpft werden.

2.2 Begriffsunterscheidung Comic und Graphic Novel

Der Begriff *Comic* wird allgemein verwendet, um eine breite Palette von visuellen literarischen Formen zu beschreiben, bei denen Bilder die zentrale Rolle spielen und oft von Text in Form von Sprechblasen oder anderen kürzeren Texten begleitet werden. Diese Werke richten sich traditionell an ein vermeintlich jüngeres Publikum, wobei sie häufig humorvolle oder abenteuerliche Geschichten erzählen (vgl. Giesa 2022: 59f.).

Im Unterschied dazu wird der Begriff *Graphic Novel* häufig genutzt, um längere, tiefgreifendere und inhaltlich komplexere Werke zu bezeichnen, die sowohl in ihrer narrativen Tiefe als auch in ihrer visuellen Gestaltung über den konventionellen Comic hinausgehen. Diese Entwicklung ist eng mit der Akzeptanz von Graphic Novels als ernstzunehmende literarische Form verbunden, die sich insbesondere seit den 1980er Jahren etabliert hat (vgl. Schmitz-Emans 2012: 24).

Während der klassische Comic oft als eine von Serien und häufigen Veröffentlichungen geprägte Kunstform wahrgenommen wird, stellt die Graphic Novel das *One-Shot-Prinzip* in den Vordergrund, bei dem ein einzelnes, abgeschlossenes Werk bevorzugt wird (vgl. Baetens/ Frey 2015: 14). Darüber hinaus werden Graphic Novels häufig mit hochwertigerem Papier und besserer Druckqualität produziert, was sie nicht nur in inhaltlicher, sondern auch in materieller Hinsicht von traditionellen Comics unterscheidet. Sie ziehen ein erwachseneres Publikum an, indem sie komplexe Themen behandeln, die von Geschichte über Politik bis hin zu autobiografischen Inhalten reichen (vgl. ebd.: 7). Abraham/ Lay (2020: 4) arbeiten zudem heraus, dass die Graphic Novel sich in Bezug auf Stoff und Inhalte an der Literatur orientiert, in ästhetischer Hinsicht jedoch filmische sowie theatrale Ausdrucksformen aufgreift. Dies wird auch im Verlauf der Arbeit zumindest für die hier besprochene Graphic Novel „L'amica geniale" geniale belegt.

Pohl-Otto (2022: 42) betont allerdings auch, dass der Begriff Graphic Novel zwar gewisse Eigenheiten des Mediums nuanciert, im Grunde aber das Gleiche beschreibt. Denn die Abgrenzung zur *traditionellen* Comicform ist, wie Abel/ Klein (2016: 29) zurecht anmerken, fließend und oft von der Rezeption oder Vermarktung der Verlage abhängig. Exemplarisch kann auch hier die Graphic Novel „L'amica geniale" genannt werden, deren Label auf Verlagsentscheidungen zurückgeht, wie in Kapitel 5.2 noch weiter ausgeführt wird.

Relevanz einer genauen Definition und Abgrenzung für den Unterricht

Grundsätzlich stellt sich die Frage nach der Relevanz einer genauen Definition und auch Abgrenzung der einzelnen Formen für den Unterricht.

Denn bei all den variablen Gestaltungen mögen diese Definitionen zwar den Lehrkräften als erste grobe Orientierung bei der Suche nach geeigneten Werken für den Unterricht dienen, letztlich kann die Tauglichkeit eines Werkes für den Unterricht aber gerade aufgrund der bereits erwähnten Vielfalt nicht anhand von Definitionen erfolgen, sondern muss zwangsläufig stets am Werk selbst geprüft werden. Hilfreicher erscheint also der Ansatz mit einer möglichst weiten Definition des Begriffs Comic zu arbeiten. Denn schließlich ist das Label eines behandelten Werks weniger relevant, solange es für die jeweilige Lerngruppe passend ist.

Letztlich handelt es sich bei Comics und Graphic Novels um „Spielarten und Formate der modernen Bildgeschichte" (Dolle-Weinkauf 2021: 1396). Abgrenzungen ergeben sich zum narrativen Einzelbild, wie auch zum illustrierten Verbaltext, bei dem das Bild nicht konstitutiv

für das Handlungskontinuum ist. Der Comic kann dabei als übergeordneter Terminus für spezifischere Spielarten wie Graphic Novels gelten. Letztere lassen sich als Zuschreibungen unterschiedlicher Nutzerkulturen und -gemeinschaften deuten, die durch spezifische ästhetische Präferenzen und je eigene Formen des Umgangs mit den Angeboten gekennzeichnet sind (vgl. Dolle-Weinkauf 2021: 1396).

In dieser Arbeit wird daher der Begriff Comic allgemein verwendet, um das Medium als solches zu bezeichnen, während der Begriff Graphic Novel genutzt wird, wenn es dezidiert um das hier beschriebene Werk geht.

3. Spezifische Charakteristika der Comic-Analyse

In Bezug auf die Verwendung von Comics im Unterricht scheint neben der Definition des Begriffs die Frage nützlicher zu sein, welche charakteristischen Eigenschaften Comics besitzen können. Denn für einen späteren Einsatz im Unterricht ist es wichtig, die einzelnen Elemente des Comics genau zu analysieren und seine spezifischen Charakteristika herauszustellen. Die Schwierigkeit liegt darin, Kriterien für die Analyse auszumachen, die dem Medium in seiner Vielfalt gerecht werden.

Denn während für die Literatur- und Filmwissenschaft schon früh Instrumentarien zur Analyse entwickelt wurden, hat dies für Comics erst spät eingesetzt. Abel/ Klein (2016: 77) nennen hierfür drei Gründe. Zum einen sei die Comic-Forschung vergleichsweise jung, zum anderen habe die Tatsache, dass Comics lange als trivial galten, dazu geführt, dass Leitfäden zur Analyse nicht als notwendig angesehen wurden. Schließlich habe sich mit der zunehmenden Bedeutung auch eine Gegenwehr zur Herausbildung von Kategorien der Beschreibung von Comics herausgebildet.

Auf diese Weise sollte das Medium sicherlich weiterhin möglichst frei gestaltbar sein. Dies geht einher mit dem Wunsch nach einer weiten und offenen Definition des Begriffs. Abel/ Klein (ebd.: 78) haben ein Analyse-Instrumentarium anhand von Leitfragen entwickelt, das einerseits möglichst umfassend gestaltet ist, andererseits durch die Form der Fragen weitgehend offenbleibt.

Als Grundvoraussetzung dieser Analyse nennen sie zunächst die Kenntnis einer Comic-Terminologie, da andernfalls ein Sprechen über den jeweiligen Gegenstand nicht möglich sei. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird eine Auflistung der wichtigsten Begriffe der Comic-Analyse im Anhang (Glossar) erfolgen.

Die aufgeführten Begriffe stellen eine persönliche Auswahl dar und umfassen nicht sämtliche, jedoch häufig in Comics verwendete Elemente, die auch für die hier durchgeführte Analyse essenziell sind.

Ergänzend zu den genannten Begriffen erweist sich die Analyse von Comics anhand bestimmter Kategorien als hilfreich, die eine systematische Untersuchung von Comics erleichtern. Wenn Comics sich nach Krichel (2006: 4) als „Erzähltexte kategorisieren [lassen], deren spezifischer Charakter aus der Integration von Bild, Schrift und anderen Codes resultiert“, scheint eine Kategorisierung anhand visueller, sprachlicher sowie narrativer Elemente sinnvoll. Im

Anschluss werden daher die spezifischen Merkmale von Comics anhand dieser drei Klassifizierungen vorgestellt, die besonders aus den Leifragen von Abel/Klein (2016) basieren.

3.1 Narration und Storytelling

3.1.1 Format und Genre

Auf die Problematik der genauen Zuordnung und Abgrenzung der unterschiedlichen Subtypen von Comics wurde bereits in Kapitel 2.2 hingewiesen. Dennoch lohnt sich ein genauerer Blick auf die ursprüngliche Klassifizierung durch den Verlag, da diese häufig mit spezifischen Vorgaben und Leseerwartungen verbunden ist. Ein Webcomic unterliegt anderen Konventionen und technischen Voraussetzungen als ein Zeitungscomic oder ein Comic in Buchform. Diese Unterschiede beeinflussen nicht nur das Erscheinungsformat, sondern auch die Art und Weise, wie LeserInnen die Geschichte wahrnehmen und mit ihr interagieren. Die Publikationsform hat somit einen erheblichen Einfluss auf die Gestaltung und Rezeption eines Comics. Es kann hier die Frage gestellt werden, ob eine Zuordnung zu einem Format stattgefunden hat und welche eventuellen Vorgaben sich daran anschließen. Zudem ist zu untersuchen, wie der Comic sich zu eventuellen Vorgaben verhält (vgl. Abel/Klein 2016: 79).

3.1.2 Sequenz

Das Erzählen im Comic findet maßgeblich auf der Ebene der Sequenz statt.

Mit dem Begriff *Sequenz* wird die Abfolge von *Panels*, den Einzelbildern innerhalb eines Comics, bezeichnet. Diese Abfolge bildet die Grundlage der narrativen Struktur und ist von entscheidender Bedeutung für die Einordnung von Comics als sequenziellem Medium. Nach Eisner (vgl. Eisner 1985: 38–41) ist die Sequenz *das* zentrale Merkmal von Comics, da sie die visuelle Erzählung durch eine Kombination von Einzelbildern organisiert. Dies unterstreicht die Bedeutung der Panels nicht nur als eigenständige Elemente, sondern vor allem auch in ihrem Zusammenspiel innerhalb der Gesamterzählung.

Die Art und Weise wie Panels zu Sequenzen verknüpft werden, bestimmt die narrative Struktur und beeinflusst, wie LeserInnen eine Geschichte wahrnehmen. Nach McCloud (1993: 70f.) lassen sich sechs verschiedene Arten der Verknüpfung ausmachen, bei denen die Konstruktionsleistung der LeserInnen zunimmt. Diese Kategorien (für eine genaue Auflistung s. Anhang) bieten eine Grundlage zur Analyse, wobei die Aufmerksamkeit darauf gerichtet

werden sollte, welche Inhalte explizit gezeigt und welche ausgelassen werden. Letztere erfordern von den LeserInnen die aktive Anwendung von *Induktion* (engl. *closure*), durch den sie die Leerstellen zwischen Panels eigenständig mit Bedeutung füllen (vgl. Packard et. al. 2019: 76). Eine Analyse sollte untersuchen, wie die Übergänge zwischen den Panels gestaltet sind, ob dabei eine bestimmte Gestaltungsform überwiegt und welche narrativen oder ästhetischen Funktionen diesen Übergängen zugrunde liegen. Interessant dabei ist, ob sich Muster in der Gestaltung der Sequenzen erkennen lassen oder ob es signifikante Abweichungen gibt, die etwa Spannung erzeugen oder besondere narrative Akzente setzen (vgl. Abel/ Klein 2016: 84-87). Die Untersuchung hilft, die Erzählstrategie des Comics besser zu verstehen und die aktive Rolle der LeserInnen im Entstehungsprozess der Geschichte zu betonen.

3.1.3. Zeit

Im Comic wird eine doppelte Zeitwahrnehmung realisiert, die sowohl Gleichzeitigkeit als auch Sukzession umfasst. Zunächst wird die Comicseite als Gesamtheit wahrgenommen, was eine gleichzeitige Erfassung aller Elemente ermöglicht (vgl. Seidl 2007: 5) Anschließend erfolgt das sukzessive Lesen der Panels, in westlichen Comics typischerweise in der Leserichtung von links oben nach rechts unten. Diese Struktur unterstützt die zeitliche Ordnung der Panels, erfordert jedoch keine chronologische Erzählweise. Prolepsen und Analepsen können integriert sein und die narrative Struktur komplexer machen (vgl. Peeters 2003: 124-131).

Das Fortschreiten der Zeit wird maßgeblich im *Gutter*, der Lücke zwischen Panels realisiert. LeserInnen müssen die Zeitspanne selbst interpretieren, indem sie die dargestellten Handlungen mit ihrem Weltwissen abgleichen. Neben der impliziten Darstellung kann der Text explizite Hinweise auf die vergehende Zeit geben, wie beispielsweise Zeitangaben oder die Einbindung saisonaler Veränderungen, die auf einen längeren Zeitverlauf hindeuten können. Die Übergänge zwischen Panels steuern ebenfalls die Zeitwahrnehmung, abhängig von der Menge des dargestellten Geschehens im Gutter. Eine zeitliche Dehnung oder Verlangsamung kann auch auf Panel-Ebene erfolgen. Panels ohne Rahmen wirken beispielsweise zeitlos und eröffnen eine freie Interpretation der Dauer. Ein verlängerter Panelrahmen kann das Geschehen in die Länge ziehen, während Texte, die im Gutter platziert sind, den Eindruck vermitteln, dass die Handlung während des Lesens stillsteht (vgl. Fuchs/ Reitberger/ Reinhold 1978: 47).

Innerhalb eines Panels, das analog von links nach rechts gelesen wird, kann die Zeit ebenfalls als fortlaufend markiert werden, indem eine Figur am rechten Rand des Panels auf ein Ereignis am linken Rand reagiert. Für die Analyse eines Comics ist es entscheidend, die Unterstützung oder Unterbrechung der Leserichtung, den Einsatz von Prolepsen und Analepsen sowie die Gestaltung des Erzähltempos und möglicher Tempowechsel zu untersuchen. Die Kombination dieser Mittel beeinflusst die Wahrnehmung von Zeit und Erzählfluss maßgeblich (vgl. Abel/Klein 2016: 93-95).

3.1.4 Raum und Perspektive

In der Analyse von Comics spielt der Raum innerhalb der Diegese, also der dargestellten Welt, eine zentrale Rolle. Dieser Raum setzt sich aus sichtbaren und nicht sichtbaren Elementen zusammen. Letztere können sich auf Bereiche außerhalb des Panelrahmens beziehen, auf die verwiesen wird, oder auf verdeckte Bereiche innerhalb des Panels. Das bewusste Spiel mit sichtbarem und unsichtbarem Raum kann Spannung erzeugen oder die Neugier der LeserInnen wecken, indem es ihre Vorstellungskraft aktiviert und ergänzende Details suggeriert. (vgl. ebd.: 95f.).

Dieser Wechsel zwischen Gezeigtem und Nicht-Gezeigtem erweitert die narrative Tiefe und erhöht die Interaktivität des Mediums.

Die Darstellungsmöglichkeiten innerhalb eines Panels können sowohl perspektivisch als auch nicht-perspektivisch sein. Die Zentralperspektive wird häufig genutzt, um einen dreidimensionalen Raum darzustellen und so dem Betrachter eine immersive Wahrnehmung zu ermöglichen. Im Gegensatz dazu verzichtet die Parallelperspektive auf Fluchtpunkte, was zu einem distanzierten Zugang führt und den Raum eher schematisch wirken lässt. Die Position des Betrachters, oft als „Kamerastandpunkt“ bezeichnet, spielt dabei eine wesentliche Rolle in der Relation zum Dargestellten (vgl. ebd.: 96f.). Dittmar (2011: 85f.) unterscheidet zwischen verschiedenen Kameraperspektiven, darunter Obersicht, Normalsicht und Untersicht, die jeweils unterschiedliche emotionale und räumliche Wirkungen erzeugen. Ergänzend dazu lassen sich die Bildausschnitte anhand des filmischen Vokabulars von Weitaufnahmen (Panorama), Totale und Halbtotale bis hin zu Halbnahen, amerikanischen Aufnahmen sowie Detailaufnahmen (Abel/ Klein 2016: 96) klassifizieren.

Während in der literarischen Erzähltheorie oft das Konzept der Fokalisierung zur Analyse des Betrachterstandpunkts herangezogen wird, ist dies im Comic nicht ohne weiteres anwendbar (vgl. Giesa 2014: 33–40). Für die Praxis des Unterrichts bietet sich stattdessen das Konzept der *Point-of-View*-Darstellung an, das den LeserInnen suggeriert, die Handlung aus der Perspektive einer Figur zu sehen. Diese Methode ermöglicht es, den Betrachterstandpunkt klar zu bestimmen und dessen Einfluss auf die Wahrnehmung des Raums und der Handlung zu analysieren (vgl. Schüwer 2008: 395).
Die Untersuchung der Perspektive ist entscheidend, da sie eng mit der Wahrnehmung von Raum, Atmosphäre und narrativer Wirkung verknüpft ist. Die Wahl der Perspektive und des Bildausschnitts beeinflusst nicht nur die emotionale Resonanz, sondern auch das Verständnis der dargestellten Welt.

3.1.5 Figuren

Die Figuren stellen neben dem Raum eine der zentralen Grundkomponenten der erzählten Welt im Comic dar (vgl. Frahm 2010: 61f.), eine Analyse ihrer Konzeption, Darstellung und Ausdrucksformen ist daher von wesentlicher Bedeutung.
Zunächst stellt sich die Frage, ob die Figuren statisch oder dynamisch angelegt sind und ob sie durch eine komplexe Charakterisierung oder eher als stereotype Darstellungen gekennzeichnet sind. Diese Aspekte bestimmen maßgeblich die Tiefe und Entwicklungsmöglichkeiten der Figuren innerhalb der Erzählung (vgl. Abel/Klein 2016: 104) Ein weiterer zentraler Punkt betrifft die spezifische äußere Darstellung der Figuren. Physiognomie, Körperproportionen, Kleidung und andere visuelle Merkmale tragen nicht nur zur Identifikation der Figuren bei, sondern vermitteln auch wichtige narrative oder symbolische Informationen.
Besonders im Einsatz von Mimik und Körpersprache lassen sich häufig charakteristische Ausdrucksformen beobachten. Während in einigen Comics die Mimik durch Masken oder stilistische Reduktionen verborgen bleibt, wird in anderen Werken eine expressive Körpersprache genutzt, um Emotionen und Zustände deutlich zu kommunizieren (vgl. Dittmar 2011: 90–95).

Zahlreiche Gestaltungselemente leisten einen Beitrag zur Charakterisierung von Figuren. Hierzu gehören der Zeichenstil, die Perspektive, der Bildausschnitt sowie der Einsatz von Farben, die etwa einer spezifischen Figur oder einem bestimmten emotionalen Zustand

zugeordnet sein können. Auch Panels und ihre Anordnung im *Panel Grid,* der Hintergrund der Panels und schließlich die Seitenhintergründe können Informationen über eine Figur vermitteln. (vgl. Abel/Klein 2016: 103f.). Dunkle Landschaften können so auf melancholische Stimmungen oder innere Zerrissenheit hinweisen (vgl. McCloud 2001: 140f.), Panelhintergründe den seelischen Zustand einer Figur darstellen. Darüber hinaus spielen die Darstellung von Figurenrede und Gedanken sowie das *Lettering*, die Gestaltung des Schriftbildes, eine zentrale Rolle. Die visuelle Darstellung von Sprechblasen und Blocktexten, etwa durch expressives Lettering oder die Verwendung von Symbolen, verstärkt die Emotionen und Zustände der Figuren (vgl. ebd.: 142), was wiederum Auswirkungen auf die Rezeption hat.

Die Untersuchung der Konzeption, Darstellung und Emotionalität der Figuren bietet somit ein umfassendes Bild der narrativen und ästhetischen Mittel, die im Comic zur Charakterisierung eingesetzt werden.

3.2 Sprachliche Kategorien

3.2.1 Arten von Texten

Zunächst ist es wichtig, die unterschiedlichen Textarten im Comic zu identifizieren und ihre jeweilige Funktion zu analysieren. Dazu gehören Sprechblasen, welche die direkte Figurenrede wiedergeben und häufig durch umgangssprachliche Elemente, Dialekte oder idiomatische Ausdrücke geprägt sind. Sie ordnet den Figuren Dialoge und andere Äußerungen mittels des sogenannten *Dorns* zu. Dieses Element ermöglicht es, sprachliche Äußerungen direkt in die visuelle Narration einzubinden, was Comics von traditionellen literarischen Texten unterscheidet (vgl. Press 2018: 13).

Gedankenblasen, die oftmals besonders markiert sind (z.B. in der Form von Wolken) ermöglichen Einblicke in die inneren Gefühlswelten und Gedanken der Figuren und sind oft introspektiv gestaltet (vgl. McCloud 1993: 134ff.). Blocktexte, die häufig als Kommentare oder Erzähltexte fungieren, bieten eine übergeordnete Perspektive und zeichnen sich durch eine retrospektive oder reflektierende Sprache aus. Ergänzt werden diese Textformen durch Onomatopoetika, die lautmalerische Effekte verwenden, um Dynamik und Dramatik zu verstärken (vgl. Dittmar 2011: 113f.).

3.2.2 Sprache

Die sprachliche Gestaltung in Comics variiert je nach Zielgruppe, kulturellem Kontext und erzählerischer Funktion. So dominieren in Dialogen kurze, prägnante Sätze, während in narrativen Texten komplexere Strukturen auftreten können. Das Vokabular reicht von alltagssprachlichen Wendungen über fachsprachliche Begriffe bis hin zu poetischen Ausdrucksformen. Dialekte und Umgangssprache tragen dabei zur Authentizität und Charakterisierung der Figuren bei (vgl. Corti/ Neuhofer 2022: 118).

Die visuelle Gestaltung des Textes, insbesondere die Typografie, spielt ebenfalls eine entscheidende Rolle. Unterschiede in Schriftart, Größe, Farbe und Platzierung können die emotionale Wirkung der Sprache verstärken oder verändern. Große, breite Schrift steht dann für Lautstärke oder Bedeutung, während kleine, schlichte Schrift Intimität vermittelt. Farben und grafische Effekte betonen zusätzlich die Stimmung und Emotionen einer Szene (vgl. Willberg/Forssman 1999: 88–91). Auch die Integration des Textes in die Bildsprache, etwa durch die Positionierung von Sprechblasen oder Inserts, beeinflusst die Wahrnehmung der narrativen und visuellen Ebenen (vgl. McCloud 1993: 138ff.).

Bei der Analyse fremdsprachlicher Comics, wie dem vorliegenden Werk, sind die sprachlichen Register, Varietäten und kulturellen Aspekte von zentraler Bedeutung. Durch viele Dialoge zeichnen sich Comics durch die Verwendung von umgangssprachlichen Wendungen und Dialekten aus, die dazu beitragen, kulturelle und soziale Kontexte zu vermitteln. Dies kann für SchülerInnen im Fremdsprachenunterricht allerdings eine Herausforderung darstellen, da diese oft schwer übersetzbar sind und ein hohes Maß an kulturellem Vorwissen erfordern. Darüber hinaus variieren die stilistischen Register je nach Zielgruppe und Genre. Während manche Comics durch formelle Sprache geprägt sind, setzen andere auf Jugendsprache oder literarisch anspruchsvolle Ausdrucksweisen. Idiome, Sprichwörter und feste Redewendungen sind ebenfalls typisch für Comics und bieten wertvolle Lernanlässe, da sie kulturelle Besonderheiten und Sprachgewohnheiten reflektieren (vgl. Dittmar 2011, S. 98–101).

Die sprachlichen Formen und Strukturen in Comics reichen von einfachen, kurzen Sätzen in Dialogen bis hin zu komplexeren narrativen Strukturen in Blocktexten. Insbesondere die Syntax ist von Bedeutung, da sie oft stark verkürzt und auf das Wesentliche reduziert ist, was die Dynamik der Handlung unterstützt. Morphologische Besonderheiten, wie die Verwendung spezifischer Verbformen oder Zeitstrukturen, können ebenfalls aufschlussreich sein, insbesondere wenn es um die Vermittlung grammatischer Phänomene geht. Das Vokabular

variiert stark und ist oft kontext- oder genrespezifisch, wobei es von alltäglichen Wendungen bis hin zu fachspezifischen oder poetischen Ausdrücken reichen kann (vgl. Eisner 2005: 48ff.). Ein weiterer, wesentlicher Aspekt der Analyse der Sprache ist der Umgang mit (inter-) kulturellen Elementen. Comics enthalten häufig kulturell spezifische Anspielungen, die sich in sprachlichen und visuellen Elementen widerspiegeln. Diese Referenzen, wie humoristische oder historische Bezüge, bieten einen Einblick in die Kultur des Herkunftslands des Comics, können jedoch auch Herausforderungen für die Übersetzung darstellen. Die Übertragung von Wortspielen, idiomatischen Ausdrücken und kulturellen Eigenheiten in eine andere Sprache und Kultur erfordert kreative Lösungen und führt oft zu Abweichungen zwischen Original und Übersetzung (vgl. Dittmar 2011: 114f.).

Besonders auch im Kontext von Literaturadaptionen ergeben sich zusätzliche Analyseperspektiven. Die Transformation eines Romans in das Medium Comic stellt eine Art Übersetzung dar.

Hierbei können Unterschiede zwischen der Originalversion und der adaptierten Fassung aufschlussreiche Einblicke in die medientechnische Anpassung geben (vgl. Stuhlfauth-Trabert/Trabert 2015: 12).

Die sprachliche Analyse von Comics kann allerdings nicht isoliert erfolgen, sondern muss stets in Wechselwirkung mit den visuellen und narrativen Ebenen betrachtet werden. Nur durch eine ganzheitliche Betrachtung lässt sich das komplexe Zusammenspiel von Text und Bild im Medium Comic angemessen erfassen und bewerten.

3.3 Visuelle und multimodale Aspekte

3.3.1 Zeichenarten und Zeichenstil

Comics kombinieren unterschiedliche Zeichensysteme, darunter sprachliche, grafische und teilweise akustische Zeichen. Neben Texten enthalten sie visuelle Elemente wie Bilder, Symbole und Linien, die von den LeserInnen interpretiert werden müssen. Die Zeichenarten eines Comics sind dabei nicht immer konventionalisiert oder sofort verständlich, sondern können auch im spezifischen Kontext des Werks erst eingeführt werden (vgl. Dittmar 2011: 139f.).

Die Analyse eines Comics beginnt mit der Identifikation der verwendeten Zeichenarten, einschließlich der Frage, ob ausschließlich Bilder genutzt wurden oder auch Texte, Zahlen oder akustische Elemente integriert sind. Zudem ist zu untersuchen, in welchem Umfang diese Zeichen kulturell geprägt sind oder universelle Bedeutung haben. Diese Betrachtung hilft, die Wirkung und kommunikative Funktion des Comics zu verstehen. Dabei steht auch die Frage im Vordergrund, ob bestimmte Konventionen genutzt werden oder ob der Comic ein eigenes Zeichensystem etabliert (vgl. Abel/Klein 2016: 80).

Die Vielfältigkeit von Comics zeigt sich insbesondere in der stilistischen Gestaltung ihrer Bilder, die durch verschiedene Faktoren wie Verlagsvorgaben, kulturelle Traditionen oder die individuelle Handschrift der ZeichnerInnen geprägt sein kann. Eine Analyse der Bildgestaltung erfordert zunächst eine Untersuchung des dargestellten Stils: Werden die Bilder realistisch, fotografisch, cartoonhaft oder abstrakt dargestellt? Besonders interessant ist die Frage, ob verschiedene Bereiche oder Elemente der dargestellten Welt unterschiedlich stilisiert sind, etwa durch Kontraste zwischen realistischen und abstrahierten Darstellungen. Ein weiterer, wichtiger Aspekt ist die Linienführung, bei der untersucht werden sollte, ob die Striche klar und präzise, weich und fließend oder expressiv und dynamisch sind. Die Linienführung trägt wesentlich zur atmosphärischen Wirkung eines Comics bei und beeinflusst, wie die LeserInnen die dargestellte Welt wahrnehmen (vgl. Abel/Klein 82f.).

3.3.2 Gestaltung der Seite

Eine Comicseite wird zunächst als ein Gesamteindruck wahrgenommen, der als *Tableau* bezeichnet wird. Der spezifische Aufbau der Seite, die sogenannte *Seitenarchitektur*, spielt eine zentrale Rolle für die Dramaturgie, da sie sowohl die Stimmung als auch den Erzählverlauf steuert. Laut Schüwer (2008: 203–206) lassen sich vier Grundtypen der Seitenarchitektur unterscheiden, die das Verhältnis zwischen Erzählung und Gestaltung beschreiben: Bei einer konventionellen Seitenarchitektur bleibt die Seite neutral gegenüber der Erzählung, während sie bei einer dekorativen Gestaltung als künstlerisches Element hervortritt. Eine rhetorische Seitenarchitektur dient funktional der Erzählung, während bei einer produktiven Gestaltung das Layout dominiert und die Handlung beeinflusst.

Ein wesentlicher Bestandteil der Seitenarchitektur ist das Rahmengitter (*Panel Grid*), das entweder gleichmäßig (uniform) oder frei gestaltet sein kann. Zusätzlich sollte die Analyse die Gestaltung der Panelrahmen umfassen: Gibt es Besonderheiten wie Doppellinien,

Unterbrechungen oder Farbabweichungen? Dabei ist auch zu beachten, ob Panelrahmen vorhanden sind, wie dick sie gezeichnet wurden und in welchem Verhältnis sie zum Inhalt stehen. Ebenso spielen Position, Größe und Form der Panels eine wichtige Rolle, um Besonderheiten sowohl auf Panel- als auch auf Seitenebene zu identifizieren (Abel/Klein 2016: 89-93).

3.3.3 Farbgebung

Die Wahl des Farbschemas in einem Comic ist von entscheidender Bedeutung, da sie die emotionale Wirkung und den Informationsgehalt des Werks maßgeblich beeinflusst. Schwarz-Weiß-Bilder enthalten im Vergleich zu farbigen Darstellungen in der Regel weniger visuelle Informationen, was eine stärkere Konzentration auf Kontraste und Formen erfordert. Farbige Bilder hingegen bieten durch die zusätzliche Dimension von Farbgebung und -intensität vielfältigere Ausdrucksmöglichkeiten (Dittmar 2011: 167ff.). Die Intensität und Auswahl der Farben können die Wahrnehmung und Interpretation einer Szene entscheidend prägen.

Die Verwendung von Farben in Comics lässt sich auf unterschiedlichen Ebenen analysieren, die jeweils spezifische Funktionen und Bedeutungen erfüllen. Eine wichtige Dimension ist die räumliche Zuordnung von Farben. Dabei wird untersucht, ob Farben gezielt auf bestimmte Aspekte der Bilder beschränkt werden, etwa auf Figuren, Gegenstände oder den Hintergrund.

Darüber hinaus spielt die narrative Funktion von Farben eine zentrale Rolle. Hierbei wird analysiert, ob Farben dazu eingesetzt werden, Zeiträume darzustellen, die Wiedererkennung von Figuren zu erleichtern oder bestimmte Details hervorzuheben. Schließlich kann auch die expressive Wirkung von Farben betrachtet werden. Dies betrifft den bewussten Einsatz von Farben, um Emotionen oder Spannungen zu verdeutlichen und die Stimmung einer Szene visuell zu verstärken. Diese verschiedenen Dimensionen der Farbverwendung tragen wesentlich zur ästhetischen und narrativen Gestaltung eines Comics bei (Abel/Klein 2016: 83).

Die Analyse dieser Aspekte ermöglicht es, die ästhetische und erzählerische Rolle der Farbgestaltung in einem Comic besser zu verstehen. Die bewusste Farbwahl schafft eine Verbindung zwischen visueller Gestaltung und narrativer Bedeutung, die die Lesenden sowohl kognitiv als auch emotional anspricht.

3.3.4 Bewegung

Bewegung wird im Comic durch verschiedene gestalterische Mittel auf mehreren Ebenen evoziert. Auf der Sequenz-Ebene entsteht der Eindruck von Bewegung vor allem durch den Prozess der Induktion (eng. *closure)*. Hierbei verbinden die LeserInnen zwei unbewegte Bilder zu einer zusammenhängenden Sequenz und erzeugen so den Eindruck von Bewegung selbst (vgl. Platthaus 2009: 120). Diese Technik wird besonders bei *action-to-action*-Verknüpfungen (McCloud 1993: 70f.) (weitere Verknüpfungsarten s. Anhang) genutzt, welche unterschiedliche Phasen einer Bewegung darstellen. Ein weiteres gestalterisches Mittel zur Darstellung von Bewegung auf der Sequenz-Ebene ist die Platzierung von Figuren oder Objekten in aufeinanderfolgenden Panels, die vor einem unveränderten Hintergrund in verschiedenen Positionen erscheinen. Dies vermittelt Dynamik und ermöglicht die Nachverfolgung einer Bewegung im Raum.

Auf der Panel-Ebene wird Bewegung durch visuelle Zeichen erzeugt, wie etwa durch *Speedlines*, die die Richtung und Geschwindigkeit eines bewegten Objekts anzeigen. Eine alternative Technik sind fotografische Schlieren, bei denen das bewegte Objekt verschwommen dargestellt wird, während der Hintergrund klar bleibt. Hierdurch entsteht der Eindruck von Dynamik. Umgekehrt erzeugen *Fließlinien* einen ähnlichen Effekt, indem der Hintergrund verwischt wird, während das sich bewegende Objekt klar bleibt. Figuren werden zudem oft in dynamischen Posen dargestellt, die einen Moment inmitten einer Bewegung einfangen und so die kinetische Energie der Szene unterstreichen.

Für die Analyse der Bewegung im Comic ist es wichtig zu untersuchen, inwiefern die Darstellung dynamisch oder reduziert ist und welche visuellen Zeichen verwendet werden, um Bewegung zu markieren. Diese Techniken und Zeichen spielen eine entscheidende Rolle dabei, wie LeserInnen die Dynamik und den Fluss der Erzählung wahrnehmen. (Abel/Klein 2016: 87ff.).

3.3.5 Text-Bild Beziehungen

Die Darstellung und Funktion von Texten in Comics lassen sich aus verschiedenen gestalterischen und narrativen Perspektiven betrachten. Texte in Comics sind primär sichtbare Zeichen, die der zwischenmenschlichen Kommunikation dienen (vgl. Nöth 2000: 356). Über ihren reinen Informationsgehalt hinaus besitzen sie jedoch auch optische und ästhetische Qualitäten, die ihre Wirkung beeinflussen. Abhängig von ihrer Funktion innerhalb eines

Comics – etwa als Kommentar, Sprechblase, Denkblase oder Geräuschdarstellung – variiert ihre grafische Gestaltung erheblich. Eine besondere Rolle spielt das Titelblatt, das als Erkennungssignal und häufig als Eröffnungselement der Erzählung fungiert (vgl. Wienhöfer 1980: 69).

Texte können als Bildelemente ohne Markierung durch Sprech- oder Denkblasen, in den Comic integriert werden, beispielsweise in Form von Beschriftungen oder Aufschriften. Diese sogenannten Inserts heben spezifische Bildteile hervorheben und ordnen sie in den narrativen Kontext ein (vgl. Gombrich 2002: 62).
Die Typografie und Schreibweise der Texte geben Hinweise auf beabsichtigte Zuordnungen zu kulturellen oder narrativen Konzepten. Der Bezug zwischen Text- und Bildebene kann dabei direkt oder indirekt erfolgen. Während direkte Bezüge Text und Bild zu einer kohärenten Erzählung verbinden, können sie auch unterschiedliche, parallele Geschichten erzählen.

Besonders auffällig ist die Darstellung von Geräuschen, die oft durch Buchstabenformen und Schriftgrößen visuell in das Bild integriert werden.
Die Raumwahrnehmung und die Beziehung zwischen Text und Bild beeinflussen Sprech- und Denkblasen. Sie gelten als zentrale Elemente, welche direkte Rede und Gedanken darstellen. Sie schaffen eine unmittelbare Verbindung zwischen der Figur und ihrer sprachlichen Äußerung, während Kommentare und erklärende Texte oft zur Kontextualisierung der Handlung dienen. Der Textanteil in einem Comic ist ein wesentliches Stilmittel, dessen Gestaltung sowohl die Wirkung der Bilder beeinflusst als auch eigenständige ästhetische und narrative Funktionen übernimmt. Die Sprache in Comics – sei es in Dialogen, Monologen oder Kommentaren – trägt zur geografischen, sozialen oder kulturellen Einordnung bei. Der Einsatz von Dialekten, Szenesprache oder typografischen Besonderheiten kann diesen Effekt verstärken (vgl. Dittmar 2011: 98f.).

McCloud (2001: 160f.) unterscheidet unterschiedliche Typen von Text-Bild-Beziehungen nach qualitativen Aspekten. In einer *textlastigen* Gestaltung dienen die Bilder primär der Illustration des Textes, während bei einer *bildlastigen* Ausrichtung der Text lediglich die Hauptaussage der Bilder untermalt. Eine *zweisprachige* Kombination von Text und Bild vermittelt dieselbe Botschaft auf beiden Ebenen, wohingegen in einer *additiven* Verbindung Text und Bild sich

gegenseitig verstärken. In der *parallelen* Verwendung agieren Text und Bild unabhängig voneinander und ohne inhaltliche Überschneidungen. Bei der *Montage* werden Wörter als integraler Bestandteil in die Bilder eingebunden, während in einer *korrelativen* Verbindung Text und Bild sich wechselseitig ergänzen, sodass keine der beiden Ebenen allein die vollständige Bedeutung vermitteln könnte.

Text und Bild können aber auch bewusst widersprüchlich gestaltet sein (vgl. Abel/Klein 2016: 100). Solche gegenläufigen Tendenzen sind insbesondere in autobiografischen Comics produktiv, da sie unterschiedliche Perspektiven und Interpretationen der Handlung ermöglichen. Die verschiedenen Formen der Interaktion zwischen Bild und Text sowie mögliche Spannungsverhältnisse zwischen beiden Ebenen sind zentrale Elemente der narrativen und ästhetischen Gestaltung von Comics. Für die Analyse der Beziehung zwischen Text und Bild in Comics stellt sich die Frage, ob eine vorherrschende Art der Text-Bild-Beziehung existiert oder ob sich Besonderheiten erkennen lassen, die auf den narrativen oder ästhetischen Stil des Comics hinweisen. Dabei ist insbesondere zu untersuchen, ob der Text das Bild dominiert, das Bild den Text unterstützt oder beide Ebenen korrelativ zusammenwirken, um eine gemeinsame Bedeutung zu erzeugen. Ein weiterer analytischer Schwerpunkt liegt auf der Frage nach der Erzählinstanz. Es gilt zu klären, ob eine spezifische Instanz die Erzählung steuert und in welchem Verhältnis die zeigende zur erzählenden Instanz steht.

Die Darstellung von Figurenrede und Gedankenrede ist ein weiterer zentraler Aspekt. Hierbei ist zu analysieren, ob diese durch Sprech- und Denkblasen erfolgt oder ob alternative Mittel der Darstellung, wie Blocktexte oder visuelle Metaphern, genutzt werden. Auch die visuelle Darstellung von Geräuschen ist von Interesse, insbesondere die Frage, welche typografischen oder grafischen Mittel eingesetzt werden, um Lautstärke, Intensität oder Klangfarbe zu visualisieren.

Ein besonderes Augenmerk sollte auch hier auf das Lettering, gelegt werden, das als wesentlicher Bestandteil der visuellen Gestaltung fungiert. Dabei sind Unterschiede zwischen den verschiedenen Kategorien von Text, wie Dialogen, Kommentaren, Geräuschdarstellungen oder Beschriftungen, zu analysieren. Die Wahl der Schriftart, Schriftgröße, Farbe und räumlichen Anordnung kann Hinweise auf die Funktion und die intendierte Wirkung des Textes geben (vgl. Abel/Klein 2016: 102).

3.4 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden die grundlegenden Merkmale von Comics beleuchtet, indem eine analytische Betrachtung ihrer narrativen, sprachlichen und visuellen Dimensionen stattgefunden hat.

Die narrativen Elemente betonen die sequenzielle Struktur von Comics, die in erster Linie über die Abfolge von Panels vermittelt wird. Diese Sequenzialität ermöglicht es, Geschichten in einer visuellen Sprache zu erzählen, die sowohl simultane als auch sukzessive Zeitwahrnehmung erlaubt. Zeit und Raum werden dabei durch die Gestaltung des Gutters und den Wechsel von Perspektiven und Bildausschnitten vermittelt. Prolepsen und Analepsen erweitern die narrative Komplexität und fordern die aktive Beteiligung der LeserInnen, die Leerstellen eigenständig füllen müssen. Die sprachliche Dimension umfasst verschiedene Textarten wie Sprechblasen, Gedankenblasen und Blocktexte, die jeweils spezifische narrative Funktionen erfüllen. Während Sprechblasen Dialoge darstellen, geben Gedankenblasen Einblicke in die innere Gefühlswelt der Figuren. Blocktexte dienen oft der Kontextualisierung oder retrospektiven Kommentierung. Die Verwendung von Sprache unterscheidet sich maßgeblich von ihrer Funktion innerhalb der Comic-Seite. Ihre sprachliche Gestaltung wird durch typografische Elemente, wie Schriftart, -größe und -farbe ergänzt, welche emotionale Nuancen und narrative Schwerpunkte verstärken. Die visuelle Gestaltung eines Comics umfasst die Wahl des Zeichenstils, die Seitenarchitektur sowie die Farbgebung. Die Panelanordnung sowie das Layout bestimmen den Lesefluss und die dramaturgische Wirkung der Erzählung. Farben tragen zur emotionalen Atmosphäre bei und können sowohl narrative als auch expressive Funktionen erfüllen. Text-Bild-Beziehungen variieren von illustrativen bis hin zu korrelativen Verknüpfungen, die eine tiefere narrative Interaktion ermöglichen.

Aus der Analyse wird deutlich, dass eine isolierte Betrachtung einzelner Punkte nur schwer zu realisieren ist, da die Verknüpfung von Text und Bild zu einer mehrschichtigen Charakteristik des Comics beiträgt. Weitere Elemente und Kategorien schwingen daher immer mit und müssen bei einer Analyse berücksichtigt werden.

Die Kenntnis zentraler Elemente der Comics-Theorie ist für den Einsatz im Italienischunterricht von wesentlicher Bedeutung. Daneben muss sich im Zuge des kompetenzorientierten Unterrichts stets die Frage gestellt werden, welche Kompetenzen und Fertigkeiten mit einem Unterrichtsgegenstand geschult werden können. Das folgende Kapitel nähert sich daher dem

Thema Comics aus didaktischer Perspektive. Aus diesen Überlegungen lässt sich in Verbindung mit den theoretischen Grundlagen der Comic-Analyse eine eingehende Betrachtung der Graphic Novel „L'amica geniale" unter der Fragestellung des Einsatzes im Unterricht durchführen.

4. Comics im Italienischunterricht

Während der Einsatz von Comics für den Unterricht erst seit den 2000er Jahren zunehmend an Bedeutung in den Didaktiken der verschiedenen Fächer gewonnen hat, hat die Fremdsprachendidaktik ihr Potenzial schon früher erkannt. Dabei wird vor allem die Eigenschaft von Comics herausgestellt, authentische Sprachbeispiele sowie -anlässe zu ermöglichen, die SchülerInnen im Fremdsprachenunterricht motivieren (vgl. Pohl-Otto 2022: 102). Die zunehmende Akzeptanz des Mediums im schulischen Unterricht ist dabei auf die allgemeine „Visualisierung und Mediatisierung aller Kommunikation" (Hallet 2012: 2) zurückzuführen. Besonders für die Fächer Französisch und Englisch, aber auch für das Spanische liegen viele nennenswerte theoretische Untersuchungen sowie konkrete Handreichungen für den Einsatz von Comics im Unterricht vor (siehe u.a. Vignaud 2009 [Französisch]; Elsner 2013 [Englisch]; Bermejo Muñoz / Vernal Schmidt 2016 [Spanisch]; Morys 2018 [Französisch]; Koch 2014 [Französisch, Englisch und Spanisch]). Für das Fach Italienisch in Deutschland hingegen liegen keine nennenswerten Arbeiten vor. Ein von Bartoli Kucher/ Iurlano (2022: 17) veröffentlichter Sammelband zum Thema Comics aus didaktischer Perspektive kommt immerhin aus dem deutschen Sprachraum, allerdings mit einem Fokus auf Österreich.

Der Einsatz von Comics wird im Italienischunterricht zwar gemeinhin als sinnvoll angesehen, doch handelt es sich hierbei um Randnotizen in einem größerem didaktischen Themenfeld (z.B. Snaidero 2017: 201). Dies kann mehrere mögliche Gründe haben, zum einen mag es auf den Umstand zurückzuführen sein, dass zu Italienisch als *kleinem* Fach in Deutschland im fachdidaktischen Bereich grundsätzlich weniger publiziert wird, zum anderen kann es aber auch auf die lange geringe Rezeption der italienischen *fumetti* in Deutschland, aber auch in Italien selbst zurückzuführen sein. Denn obwohl auch Italien eine lange Comic-Tradition besitzt, hat sich die Perzeption des Mediums erst ab den 2000er Jahren durch die breitere Etablierung des Konzepts der Graphic Novel gewandelt (vgl. Minisci 2020: 28). Mittlerweile sind ca. zehn Prozent der publizierten fiktionalen Literatur in Italien der Graphic Novel zuzuschreiben (vgl. Calabrese/Zagaglia 2017: 7). Mit einer wachsenden Zahl an Comic-Verlagen und der in Europa größten Comic-Messe in Lucca (vgl. Minisci 2020: 30), haben sich Comics in Italien mittlerweile als ernstzunehmendes Medium etabliert. Somit hat sich auch die Wahrnehmung italienischer Comics in Deutschland gewandelt, wie der Länderfokus Italien auf dem Comic-

Festival Comic-Invasion in Berlin 2023 (vgl. Comic-Invasion 2023) zeigt. Das zunehmende Interesse an italienischen Comics in beiden Ländern wurde auch auf der Frankfurter Buchmesse 2024 deutlich, auf der Italien als Ehrengastland (vgl. Frankfurter Buchmesse 2024) fungierte und italienische Comics zu einem Schwerpunkt erklärt hat (vgl. Italia Francoforte 2024).
Mit dem zunehmenden Interesse an italienischen Comics wird sicherlich die Zahl an wissenschaftlichen Arbeiten auch mit fachdidaktischem Schwerpunkt wachsen. Für das Nicht-Vorhandensein fachdidaktischer Arbeiten zum Thema Comics für das Fach Italienisch könnte sich noch ein weiterer Grund ausmachen lassen. Die fehlende Beschäftigung könnte auf die Einstellung der Italienisch-Lehrkräfte zurückzuführen sein. Zwar lässt sich ein grundsätzliches Interesse an der Einbindung in die unterrichtliche Praxis feststellen, wie u.a. auch an den Studientagen „Il fumetto: teoria, letteratura, didattica“ und „Didaktik der romanischen Sprachen“ an der Freien Universität im Sommer 2023 deutlich wurde, doch oftmals fehlt es an konkreten Anreizen und dem nötigen Vorwissen für eine tatsächliche Umsetzung im Unterricht. In der Praxis gaben Lehrkräfte des Französischunterricht in einer Befragung von Morys (2018: 173f.) als Grund für die geringe umfassende Beschäftigung (z.B. in Form von Ganzschriften) mit Comics den Zeitmangel, die Fokussierung auf das Lehrwerk sowie einen erhöhten Mehraufwand an.

Für das Fach Italienisch sind die angeführten Gründe mit Sicherheit nochmals deutlicher ausgeprägt. Zum einen fehlt es an Materialien, zum anderen kommt hier die Tatsache zum Tragen, dass Italienisch erst als spät einsetzende dritte (oder sogar vierte, seltener zweite) Fremdsprache ab der Klassenstufe 7, 8 oder 9 angeboten wird (vgl. Snaidero 2017: 117) und somit neben dem Erwerb der funktionalen kommunikativen Kompetenzen landeskundliche Themen aus der Alltagswelt der SchülerInnen behandelt werden. Auch der Rahmenlehrplan sieht für die Sekundarstufe I vor allem kurze, funktionale Texte vor (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 21).

Erst mit zunehmendem Kompetenzniveau und vor allem in der Sekundarstufe II sind auch längere literarische und ästhetische Texte vorgesehen (Rahmenlehrplan Sek. II 2022: 22; 28).
Während bei den dritten Fremdsprachen allgemeine Kompetenzen der Schülerinnen bereits weit entwickelt sind, ist das Sprachniveau zunächst noch sehr gering. Daher ist es verständlich, wenn der Fokus zunächst auf dem Erreichen von funktionalen kommunikativen Kompetenzen

liegt. Lehrkräfte könnten es möglicherweise auch vorziehen, sich in der wenigen Unterrichtszeit lieber mit Klassikern der italienischen Literatur zu beschäftigen, sofern das Sprachniveau der SchülerInnen dies zulässt oder zumindest ein literaturgeschichtlich orientiertes Sprechen *über* diese Klassiker zu ermöglichen.
Dabei scheint doch besonders im Kontext des spät beginnenden schulischen Italienischunterrichts die Integration von multimedialen Werken wie Comics vielversprechend, um SchülerInnen auf ansprechende Weise an die neue Sprache heranzuführen.

4.1 Persönliche Motive zum Einsatz von Comics im Italienischunterricht

An dieser Stelle möchte ich den Blick kurz auf meine eigenen Erfahrungen im Italienischunterricht, wie auch auf meine Comic-Sozialisation lenken.
Ich habe Italienisch ab der 11. Klassenstufe als vierte Fremdsprache erlernt und die Erfahrung gemacht, dass der Italienischunterricht zwar formal ansprechend gestaltet war, mich inhaltlich aber nicht gefordert hat, da letztlich vor allem Themen behandelt wurden, die mir bereits aus dem Englisch- und vor allem Französischunterricht der Mittelstufe geläufig waren. In der Tat sieht auch der Rahmenlehrplan die Erweiterung bereits erworbener Kompetenzen und den Rückgriff auf Lernerfahrungen aus den vorherigen Fremdsprachen vor (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 18).
Während ich allerdings durch ein Auslandschuljahr in Italien sprachlich in der Lage war, mich in meiner Freizeit auch mit italienischer Literatur und Kultur zu befassen, war im Unterricht für meine MitschülerInnen die Lektüre italienischer Literatur nicht vorgesehen, was stets als Nachteil empfunden wurde. Während meines Praxissemesters 2023 habe ich SchülerInnen nach ihren Motiven für die Wahl des Faches Italienisch befragt. Neben einem Interesse an der italienischen Sprache und Urlauben in Italien, gaben fast alle SchülerInnen an, die italienische Kultur interessant und vielfältig zu finden.
Doch während der Italienischunterricht oft einen guten Einblick in das italienische Alltagsleben bietet, bleibt der kulturelle Aspekt in der Regel zu wenig berücksichtigt.
Dabei ist Italien reich an Kunst und Literatur. Dieses historisch gewachsene Kontinuum beeinflusst das Ansehen Italiens in der Welt wesentlich und prägt nicht zuletzt auch das Selbstverständnis vieler ItalienerInnen. Doch oftmals können SchülerInnen mit Italienisch als dritter Fremdsprache an großen Teilen dieser vielfältigen Kultur kaum aktiv teilhaben.

Was haben nun Comics mit Kultur zu tun?

Als ich im Sommersemester 2023 an der Freien Universität das didaktische Seminar “Comics” belegte, wollte ich mir zunächst ein Grundwissen zum Thema aufbauen. Mir war zwar theoretisch durchaus bewusst, dass Comics sinnvoll in den Unterricht integriert werden können, allerdings hatte mich das Format als Kind und Jugendliche nie wirklich angesprochen: zu bunt und plakativ, zu trivial, mit zu wenig Tiefgang. Auch heute noch urteilen erstaunlicherweise viele Jugendliche ähnlich wie Erwachsene und sehen Comics mehrheitlich nicht als Teil der Kulturlandschaft an, während die bildenden Künste, das Theater und Literatur Teil ihres Kulturverständnissen sind (vgl. Süßlin 2015: 13).

So kam ich zwar mit Comics in Kontakt, unter anderem durch die allseits bekannten Mickey Maus-Hefte, habe mich sonst aber nie intensiv mit ihnen beschäftigt.

Dies scheint auch heute noch so zu sein, was Zahlen der KIM- (2017) JIM- Studien (2017) bestätigen. In diesen wurden Kinder und Jugendliche befragt, in welchem Umfang sie Comics lesen.

Während bei den 6- bis 13-Jährigen noch 38 Prozent angaben, immerhin wöchentlich Comics (vgl. KIM 2017: 11) zu lesen, gaben dies bei den 12- bis 19-Jährigen nur 20 Prozent an (vgl. JIM 2017: 40).

In letzterer wurde der Comic-Konsum allerdings zusammen mit dem Zeichentrickfilm abgefragt, so merkt Giesa zurecht an, dass die tatsächliche Beschäftigung mit Comics sehr wahrscheinlich noch niedriger ausfällt. Er schlussfolgert, dass nicht zuletzt aufgrund eines recht ungenauen Frageprofils davon auszugehen ist, dass Comics bei Kindern und Jugendlichen eher zur Gelegenheitslektüre dienen, als eine präferierte Erzählform zu sein (vgl. Giesa, Felix, 2020: 227). Dennoch haben Kinder- und Jugendliche grundsätzlich noch positive Einstellungen zu Comics (Morys 2018: 227) was man für den Unterricht nutzen kann.

Ich selbst wurde im Verlauf des Seminars immer wieder positiv überrascht von der Vielfalt in Gestaltung und Themenwahl aktueller italienischer Comics.

Besonders beeindruckt hat mich die von Chiara Lagani und Mara Cerri veröffentlichte Graphic Novel „L’amica geniale“ (2022), eine Adaption des gleichnamigen Romans von Elena Ferrante (2011), der den ersten Teil ihrer Tetralogie darstellt. Zunächst begeisterte mich die ästhetische Gestaltung in gedeckten Aquarell-Farben, die meiner stereotypen Idee von Comics diametral entgegenstand. Doch besonders auch inhaltlich faszinierte mich die Graphic Novel. War ich doch selbst durch das Lesen der Romane dem „Ferrante-Fieber“ (siehe Kap. 5.1) erlegen und

hatte alle Bände der Tetralogie verschlungen, war ich wider Erwarten erstaunt darüber, wie viel an Inhalt und Emotionen diese Graphic Novel transportieren konnte. Erst mit dem Lesen dieser Literaturadaption in Comicform wurde mir auf der Grundlage meiner Erfahrungen mit dem zuvor erschienenen Roman deutlich, welchen tatsächlichen Mehrwert und Nutzen Comics und Graphic Novels haben können. Die Fähigkeit, eine Fülle an Emotionen zu transportieren hatte ich vorher nur klassischer Literatur zugetraut, nicht jedoch einer Erzählung in Bildern und mit wenig Text. Dies hat meinen Blick auf das Potenzial von Comics völlig neu beleuchtet und erweitert.
Im Hinblick auf den Italienischunterricht war ich sofort begeistert von der Idee, diese Graphic Novel, deren literarische Vorlage einen weltweiten Erfolg zu verzeichnen hat, auch mit SchülerInnen besprechen zu können und sie somit an einem bedeutenden Teil der jüngeren italienischen Literatur- und Kulturgeschichte teilhaben zu lassen.
Denn während der Roman mit über 300 Seiten Text zu umfangreich und sprachlich auch aufgrund der dialektal gefärbten Dialoge für den Unterricht zu komplex ist, schien mir die Graphic Novel-Version deutlich zugänglicher. Die textuellen Anteile sind sehr gering gehalten, der visuelle Anteil überwiegt deutlich. Dennoch finden sich viele universelle Themenkomplexe des Romans wie Freundschaft, Adoleszenz, Schule, Rivalität und Lebensgestaltung, welche die Lebensrealitäten Heranwachsender global betreffen, auch in der Graphic Novel wieder.
Doch auch die Ausgestaltung der einzelnen Bildsequenzen, die sowohl einen hohen ästhetischen Anspruch aufweisen als auch multiple Deutungsebenen und Verweise enthalten, schien mir überaus gewinnbringend im Italienischunterricht einsetzen zu lassen, da sich hieraus viele Interpretationsmöglichkeiten, wie auch Sprechanlässe ergeben.
Nicht zuletzt stellte sich für mich die Erzählung auch als geeignet dar, neben geschichtlichen auch kulturelle Themen zu behandeln.

Als Literaturadaptionen kann zugleich dem Bedürfnis entsprochen werden, authentische literarische Texte zu lesen. Das Kernproblem mag vielleicht darin liegen, dass Comics nach wie vor nicht als genuin literarische und ästhetische Texte im schulischen Kontext verstanden, sondern oft in dienlicher Funktion zum Einstieg in ein Thema, zur Grammatikvermittlung oder schlichtweg zur Erheiterung genutzt werden. Ein kurzer Blick auf die mögliche Nutzung von Comics zur Schulung unterschiedlicher Kompetenzen soll daher im Folgenden den Wert und Nutzen von Comics im Italienischunterricht herausstellen.

4.2 Kompetenzförderung durch Comics

Die modernen Fremdsprachenkompetenzen, wie sie im Berliner Rahmenlehrplan definiert sind, umfassen fünf zentrale Bereiche: die funktionale kommunikative Kompetenz, die interkulturelle kommunikative Kompetenz, die Text- und Medienkompetenz, die Sprachbewusstheit und schließlich die Sprachlernkompetenz. Diese Kompetenzen bilden die Grundlage für den kompetenzorientierten Fremdsprachenunterricht und ermöglichen es den Lernenden, die Fremdsprache nicht nur kommunikativ anzuwenden, sondern auch kulturelle, mediale und metakognitive Aspekte zu berücksichtigen (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 22–32) und (Rahmenlehrplan Sek II 2022: 19-29).

Die funktionale kommunikative Kompetenz steht im Mittelpunkt des Fremdsprachenunterrichts und beinhaltet die Beherrschung der vier Grundfertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben) sowie der Sprachmittlung. Sie wird durch die Verfügbarkeit über angemessene sprachliche Mittel und kommunikative Strategien unterstützt und bildet die Grundlage für einen erfolgreichen Spracherwerb (ebd.: 22). Comics können diese Kompetenz insbesondere durch dialogbasierte Inhalte und visuelle Unterstützung fördern, da sie authentische Sprachsituationen darstellen und die sprachliche Interaktion durch Sprechblasen und narrative Texte simulieren. Durch ihre doppelte Codierung können verschiedene Lesestrategien gefordert, aber auch gefördert werden, so können SchülerInnen angeregt werden, Skimming und Scanning (s. z.B. Bergfelder/ Caspari 2008: 59) auf natürliche Weise anzuwenden, um Informationen effizienter zu extrahieren und zu verarbeiten.

Dabei können Comics das Textverständnis begünstigen, sofern Bild und Text kohärent miteinander verknüpft sind. Diese visuelle Unterstützung führt in diesem Fall dazu, dass Lernende weniger durch unbekannte Vokabeln oder komplexe Satzstrukturen behindert werden, was sie wiederum dazu ermutigen kann, sich mit weiteren literarischen Texten zu beschäftigen. Gerade auch schwächere SchülerInnen können so gezielt gefördert werden. Darüber hinaus bieten Comics eine Plattform für die Förderung der produktiven Fertigkeiten Sprechen und Schreiben, indem Inhalte thematisiert, Hypothesen über Handlungsverläufe gebildet und Interpretationen erstellt werden (vgl. Feix 2017: 40).

Die Text- und Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, unterschiedliche Textsorten und Medien kritisch zu analysieren, zu verstehen und selbst zu erstellen (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 31).

Comics und Graphic Novels als multimediale Werke fördern diese Kompetenz, da sie Text, Bild und oft auch symbolische Elemente kombinieren. Die LeserInnen werden herausgefordert, narrative und visuelle Ebenen zu verbinden und die spezifische „Grammatik" des Mediums zu entschlüsseln, was einen medienkritischen Umgang schult.

Die Förderung der *Visual Literacy*, also der Fähigkeit, visuelle Informationen zu interpretieren und kritisch zu bewerten, ist im heutigen Bildungswesen von großer Bedeutung. Comics spielen hierbei eine wesentliche Rolle, da sie sowohl Bilder als auch Texte integrieren und somit eine exzellente Plattform bieten, um visuelle Kompetenzen zu entwickeln. Diese Fähigkeit ist notwendig, um in einer zunehmend bildorientierten Gesellschaft kritisch mit visuellen Medien umgehen zu können (vgl. Stieger 2014: 159f.).

Denn die Fähigkeit zur Entschlüsselung komplexer visueller Informationen erfordert Übung und analytische Fähigkeiten, die durch den Einsatz von Comics geübt werden können. Die SchülerInnen werden dazu angeregt, die Rolle von Perspektive, Symbole und Metaphern in der Bildsprache zu erkennen und kritisch zu hinterfragen, wie solche Elemente zur Wirkung der narrativen Sequenz beitragen.

Die Sprachbewusstheit bezieht sich auf die Reflexion sprachlicher Strukturen, Funktionen und kultureller Prägungen von Sprache (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 32). Comics können durch ihre oft spielerische Nutzung von Sprache, wie etwa Dialekten, Redewendungen oder Lautmalereien, die Sprachbewusstheit fördern. Lernende können dabei die Wirkung und Funktion sprachlicher Mittel im interkulturellen Kontext analysieren.

Schließlich umfasst die Sprachlernkompetenz Strategien, die es den Lernenden ermöglichen, ihr Sprachenlernen eigenständig zu steuern und lebenslang fortzusetzen. (vgl. ebd: 32). Comics unterstützen diese Kompetenz, indem sie durch ihre visuelle Unterstützung und narrativen Elemente die Motivation erhöhen und gleichzeitig einen niedrigschwelligen Zugang zur Fremdsprache bieten.

Die interkulturelle kommunikative Kompetenz zielt auf die Fähigkeit ab, mit Menschen aus anderen Kulturen erfolgreich zu kommunizieren, indem man deren Perspektiven und kulturelle Prägungen versteht und gleichzeitig die eigene kulturelle Identität reflektiert (vgl. ebd.: 30). Comics bieten hier ein besonders großes Potenzial, da sie oft kulturell spezifische Inhalte

transportieren und Einblicke in unterschiedliche Lebenswelten ermöglichen. Die Analyse von Figuren, Dialogen und Handlungsorten in Comics kann dazu beitragen, interkulturelle Sensibilität und Verständnis zu entwickeln. Lernende sind in der Lage, unterschiedliche Perspektiven kennenzulernen und Empathie zu entwickeln, was zu einem tieferen Verständnis von Charakteren und deren Handlungsweisen führt (vgl. Snaidero 2017: 68).

4.3 Motivation

Im Bildungsbereich werden Comics schon länger eingesetzt, um die Motivation der Schüler zu steigern (vgl. Corti/ Neuhofer 2022: 102), indem sie Geschichten visuell ansprechend und durch das Einbeziehen von Illustration und Text interessant darstellen. Dies ermöglicht es, SchülerInnen verschiedene Fähigkeiten und Interessen einzubeziehen und sie in den Lernprozess zu integrieren Das visuelle Erzählen, kombiniert mit narrativen Elementen, fördert zudem die emotionale Involvierung der Lernenden und ermöglicht eine nachhaltigere Verankerung der Lerninhalte. Dies geschieht dadurch, dass der visuelle Charakter es den SchülerInnen ermöglicht, sich leichter in die dargestellten Welten hineinzufühlen und eine emotionale Verbindung zu den Protagonisten zu entwickeln, was in anderen Lehrmaterialien oft fehlt (vgl. Schneider/ Führer 2022: 4).
Einer der Schlüsselfaktoren, weshalb Comics als motivierend empfunden werden, liegt in ihrer Fähigkeit, Geschichten in einem dynamischen und oft ansprechenden Stil zu präsentieren. Die in Comics angesprochenen Themen stammen oft aus der Lebenswelt der SchülerInnen oder können ihnen durch die visuellen Komponenten nahbarer gemacht werden (vgl. Bermejo Muñoz/ Vernal Schmidt 2016: 15). Der Einsatz von klar erkennbaren Handlungssträngen und lebendigen Figuren unterstützt die SchülerInnen dabei, Geschichten nachvollziehbar zu erleben und diese mit ihren eigenen Erfahrungen zu verknüpfen.

4.4 Zusammenfassung

Comics eignen sich zur Förderung aller zentralen Kompetenzen des Italienischunterrichts. Durch ihre Kombination aus sprachlichen und visuellen Elementen bieten sie authentische, oft kulturell spezifische Inhalte, die sowohl die sprachliche als auch die interkulturelle Kompetenz schulen. Zudem fördern sie durch ihre narrativen und medialen Besonderheiten die Text- und

Medienkompetenz sowie die Sprachbewusstheit. Ihre Erzählweise und die lebensweltlichen Themen sind zudem Faktoren, welche die Motivation von SchülerInnen im Fremdsprachenunterricht begünstigen können.

5. Die Graphic Novel "L'amica geniale"

Im folgenden Kapitel wird die Graphic Novel „L'amica geniale" einer eingehenden Untersuchung unterzogen. Unter Rückgriff auf den Titel erfolgt zunächst eine Betrachtung des Phänomens des sogenannten „*Ferrante-Fiebers"* und seiner Relevanz für die Rezeption des Werks. Anschließend wird die Entstehungsgeschichte der Literaturadaption erfasst und schließlich folgt eine Analyse der formalen Merkmale der Graphic Novel.

Darauf aufbauend wird das Werk beschrieben und analysiert. Da eine umfassende Untersuchung den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würde, liegt der Fokus dieser Analyse auf ausgewählten Kategorien aus Kapitel 3, die exemplarisch herausarbeiten, wie es der Graphic Novel gelingt, das „*Ferrante-Fieber"* zu evozieren. Die Argumentation wird durch konkrete Beispiele aus dem Werk veranschaulicht und belegt.

5.1 Das Ferrante-Fieber

Das Phänomen des „Ferrante-Fiebers" beschreibt die weltweite Begeisterung für die Werke der italienischen Autorin Elena Ferrante, insbesondere für ihre neapolitanische Tetralogie, die seit dem Erscheinen des ersten Bands „L'amica geniale" (2011) eine weltweite Erfolgsgeschichte verzeichnet. Der Begriff geht zurück auf die Dokumentation „Ferrante-Fever" des Regisseurs Giacomi Durzi aus dem Jahr 2017. Diese taucht ein in die Welt der Elena Ferrante und ergründet die Autorin, die unter einem Pseudonym schreibt und deren Identität bis heute nicht eindeutig geklärt ist sowie ihre Romane und den damit verbundenen Erfolg (vgl. BR-Klassik o.D.). Durch das Geheimnis um ihre Identität hat Ferrante das Interesse an ihrem Werk noch verstärkt (vgl. Ricciardi 2021: 1f.). In der Folge haben sich unter dem Hashtag „ferrantefever" Ferrante-Fans über ihre Tetralogie und die Autor-Person hinter Ferrante ausgetauscht (vgl. NW Nachrichten 2016).
Zahlreiche positive Kritiken und eine Nominierung für den renommierten Premio Strega (vgl. Bullaro/Love 2016: 1f.) folgten. Erst kürzlich wurde der Roman „L'amica geniale" von der New York Times zum besten Buch des 21. Jahrhunderts gekürt (vgl. The New York Times 2024). Ferrantes Werk zeichnet sich durch die Untersuchung von Themen wie weiblicher Freundschaft, Identität, sozialer Mobilität und den Herausforderungen des Erwachsenwerdens aus. Die Darstellung der komplexen Beziehung zwischen Elena und Lila bietet Einblicke in die

Dynamik von Nähe und Konkurrenz, Liebe und Rivalität. Zudem reflektiert die Tetralogie die gesellschaftlichen Veränderungen in Süditalien und beleuchtet die Rolle der Frau in einer patriarchalischen Gesellschaft.
Der große Erfolg der Romane führte zu der Produktion einer Serie, welche die Geschichte der beiden Freundinnen visuell umsetzt und somit ein noch breiteres Publikum erreichen konnte. Diese und weitere Adaptionen verstärkten das „Ferrante-Fieber" und trugen zu einer weiteren Verbreitung der Ferrante-Welt bei.

5.2 Die Entstehung der Graphic Novel „L'amica geniale"

Die grafische Umsetzung des Romans „L'amica geniale" ist am 19.05.2022 erschienen. Illustriert wurde das Werk von Mara Cerri, die Texte stammen von Chiara Lagani. Publiziert wurde das Werk im Verlag Coconino Press, der sich auf die Veröffentlichung von Comics und Graphic Novels spezialisiert hat (vgl. Coconino Press Verlag o.D.). Es handelt sich um eine Adaption des gleichnamigen Romans von Elena Ferrante. Der Bezug zur literarischen Vorlage wird bereits auf dem Titelbild mit dem Hinweis „Dal romanzo di Elena Ferrante" kenntlich gemacht.

Auf dem Einband der Graphic Novel wird diese als „trasposizione appassionata che, sfruttando le potenzialità espressive del linguaggio a fumetti, illumina da nuove angolazioni l'opera più iconica di Elena Ferrante" (vgl. Lagani/Cerri 2022) beschrieben. Diese Aussage verdeutlicht den Anspruch des Werks, die vielfältigen strukturellen und literarästhetischen Möglichkeiten des Mediums Comic zu nutzen und dadurch neue Perspektiven auf Ferrantes Kosmos zu eröffnen.
Interessant ist die gewählte Terminologie zur Einordnung des Werks. Der Begriff *Graphic Novel* wird auf dem Werk selbst nicht verwendet, stattdessen ist von *trasposizione* und *adattamento* die Rede. Auch die Autorinnen Cerri und Lagani bezeichnen das Werk in Interviews als „forma a fumetto" (Cecchinato 2024). Auf der Verlagsseite werden die Begriffe „libro a fumetti" und „graphic novel" schließlich synonym verwendet (Coconino Press o.D.).
Die Entscheidung, das Werk als Graphic Novel zu bezeichnen, scheint somit eher eine nachträgliche Entscheidung des Verlages zu sein, die möglicherweise strategischen Vermarktungszwecken dient. Diese Terminologie hebt das Werk in den Kontext eines

gehobenen und künstlerisch anspruchsvollen Comics, was zu seiner Positionierung innerhalb eines literarisch interessierten Publikums beiträgt.

Wie auch die Roman-Reihe Elena Ferrantes, soll auch die Graphic Novel in vier Bänden erscheinen (vgl. Cecchinato 2024). Die Veröffentlichung des zweiten Teils „Storia del nuovo cognome“ ist für das Frühjahr 2025 geplant (vgl. Lo Spazio Bianco 2024).

Während die überaus erfolgreiche Buchreihe mit über zehn Millionen verkauften Exemplaren bereits in über 50 Sprachen übersetzt wurde (vgl. Mirandola 2020), hat auch die Graphic Novel, obwohl sie aufgrund des Mediums einen kleineren Kreis an möglichen Rezipienten aufweist, bereits Übersetzungen in elf Sprachen (u.a. Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch) zu verzeichnen (vgl. Lo Spazio Bianco 2024).

Die Umsetzung des weltweiten Erfolgsromans von Elena Ferrante in Bildern agiert dabei innerhalb eines intermedialen Kontexts von Adaptionen, welche sich dem Stoff des Romans aus unterschiedlichen Perspektiven nähern. Während der Roman zunächst filmisch adaptiert wurde und ab dem Jahr 2018 als Serie erschien, wurde die gesamte Tetralogie auch als Theaterstück adaptiert (vgl. Bevione 2023).

Nach der Veröffentlichung als Graphic Novel wurde wiederum ein Theaterstück konzipiert, bei dem die Texte aus der Graphic Novel rezitiert werden und im Hintergrund zudem die Zeichnungen des Werks zu sehen sind (vgl. IIC Monaco 2024). In Neapel wurde jüngst schließlich eine Hybridform aus Theaterstück und Konzert präsentiert (vgl. Napoli da Vivere 2024).

In einem umfangreichen Netzwerk an Medienformen beeinflussen diese Adaptionen sich gegenseitig und erweitern auf diese Weise die Rezeption.

Die Idee zur Adaption von „L’amica geniale“ als Graphic Novel ging indes nicht von den beiden Autorinnen aus, sondern wurde von Giovanni Ferrara, dem Redaktionsleiter des Verlagshauses Coconino Press, initiiert (vgl. Cecchinato 2024).

Sowohl Cerri, als auch Lagani hatten jedoch bereits zuvor intensiv mit Ferrantes Werk gearbeitet und die Tetralogie mit großer Begeisterung gelesen.

Die Illustratorin Mara Cerri hatte Ferrantes Kinderbuch „La Spiaggia di notte“ illustriert (vgl. Tonfoni 2022) und Animationen für die Dokumentation „Ferrante-Fever“ erstellt. Chiara Lagani, Schauspielerin und Dramaturgin, hatte mit ihrem Theaterstück „Storia di un’amicizia“ die Tetralogie als Bühnenadaption umgesetzt (vgl. Bevione 2023). Beide teilten ein großes Interesse an der Verbindung von Wort und Bild, was den Anstoß zu ihrer

Zusammenarbeit gab. Die Kollaboration entstand somit aus einer gemeinsamen Begeisterung für Ferrantes Werke und der Möglichkeit, diese in einem neuen Medium zu interpretieren.

Die unterschiedlichen Arten der Adaptionen zeigen dabei das große Interesse am Stoff der Erzählung und machen gleichzeitig das Potenzial der Synergien unterschiedlicher Kunst- und Medienformen deutlich. Gleichzeitig positioniert sich die Graphic Novel dabei innerhalb des „L'Amica Geniale"- Kosmos und trägt dazu bei, das „Ferrante-Fieber" weiter aufrecht zu erhalten und die fiktionale Welt des Stoffes zu erweitern und zu dieser eine andere Art des Zugangs zu entwickeln. Durch den klaren Bezug zur Romanvorlage auf dem Titelblatt wird die Erwartungshaltung geschaffen, das Werk in seinem Kontext wahrzunehmen, Bezüge zu anderen medialen Darstellungen herzustellen und somit in die Welt der Ferrante einzutauchen.

5.3 Beschreibung und Analyse

Im folgenden Kapitel wird die Graphic Novel anhand ausgewählter Kategorien analysiert. Im Zentrum der Untersuchung steht die Frage, auf welche Weise das sogenannte „Ferrante-Fieber" durch die Graphic Novel hervorgerufen wird. Die in Kapitel 3 eingeführten Kategorien dienen dabei als Grundlage für die Analyse.
Der Schwerpunkt liegt darauf zu ergründen, wie die Graphic Novel die Atmosphäre, Stimmung und Emotionen, die den Ferrante-Kosmos prägen und im „Ferrante-Fieber" ihren Ausdruck finden, darzustellen vermag. Dabei wird untersucht, wie Emotionen vermittelt werden, welche Techniken eingesetzt werden, um Nähe zu den LeserInnen herzustellen und wie sich die besonderen Stimmungen des Ferrante-Kosmos in der visuellen und narrativen Gestaltung der Graphic Novel widerspiegeln.

5.3.1 Narration und Storytelling

Das Unterkapitel Narration und Storytelling widmet sich der Analyse der narrativen Strukturen und Erzähltechniken, die in der Graphic Novel „L'amica geniale" verwendet werden. Ziel ist es zu untersuchen, wie die Adaption zentrale Elemente der Narration im Medium Comic darstellt und welche Besonderheiten dabei zum Tragen kommen.
Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei der Sequenzstruktur, der Gestaltung von Zeit und Raum sowie den Perspektiven, welche LeserInnen in die dargestellte Welt eintauchen lassen. Darüber

hinaus wird betrachtet, wie die Graphic Novel durch ihre visuelle Erzählweise die Handlung und die Beziehungen der Protagonistinnen Elena und Lila vermittelt.
Die Analyse soll aufzeigen, wie diese narrativen Mittel dazu beitragen, eine Atmosphäre zu erzeugen, welche LeserInnen in die fiktionale Welt hineinzieht. Dabei wird die Verknüpfung von visueller und textueller Narration als zentrales Merkmal des Storytellings hervorgehoben.

Format und Genre

Die Graphic Novel stellt die Kindheit und Jugend der Protagonistinnen Elena und Lila auf 256 Seiten in 25 Episoden dar. Das Werk nutzt ein großzügiges Format und dickes Papier. Es ist in drei Hauptkapitel gegliedert, die direkt aus dem Roman übernommen wurden:

1. **Prologo – *Cancellare le tracce*** (Lagani/Cerri 2022: 5–20)
2. **Infanzia – *Storia di Don Achille*** (Lagani/Cerri 2022: 21–112)
3. **Adolesenza – *Storia delle Scarpe*** (Lagani/Cerri 2022: 113–256)

Die Dreiteilung sowie die Titel dieser Kapitel entsprechen der Struktur des Romans, ebenso wie die zunehmende Länge der Kapitel. Jedoch verzichtet die Graphic Novel auf die Trennung der Episoden durch eine Vielzahl an nummerierten Unterkapiteln, wie sie im Buch zu finden sind (vgl. Ferrante 2011). Stattdessen wird eine Verbindung oder auch Trennung zwischen einzelnen Sequenzen durch visuelle und narrative Gestaltung erzeugt, ohne diese explizit durch formale Unterteilungen zu markieren.
Durch das Format der Graphic Novel und die Stärke des Papiers wirkt das Werk sehr mächtig. Auch die hohe Anzahl an Seiten trägt dazu bei, dass man ein großes, schweres Buch vor sich hat, dass mit der allgemeinen Klischeevorstellung von Comics in dünnen Heftchen auf günstigem Papier nichts mehr gemein hat.

Inhalt

Die Graphic Novel „L'amica geniale" handelt von den Freundinnen Elena Greco und Raffaella Cerullo (letztere wird von allen Lina, von ihrer Freundin Elena jedoch Lila genannt).
Die beiden wachsen in den 1950er Jahren in einem ärmlichen Vorort Neapels auf. In der Erzählung selbst wird das Viertel geografisch nicht explizit verortet, sondern lediglich *rione* genannt. Die Graphic Novel erzählt die Geschichte der Freundinnen von der Kindheit bis in ihre Jugendjahre.

Das erste Kapitel (Prologo) spielt in der Gegenwart und ist Teil der Rahmenhandlung.
Die ältere Protagonistin und Ich-Erzählerin Elena erhält einen Anruf von Rino, dem Sohn ihrer Freundin Lila. Dieser teilt ihr mit, dass seine Mutter verschwunden ist und mit ihr alle Belege über ihre Existenz (Fotos, Dokumente, Kleidung). Die Protagonistin Elena beschließt daher, die Geschichte Lilas und ihrer gemeinsamen Freundschaft zu erzählen.
Das zweite Kapitel (Infanzia – Storia die Don Achille) markiert den Beginn der Binnenerzählung und thematisiert die Kindheit der Freundinnen. In mehreren Episoden werden verschiedene Momente ihrer Freundschaft, der Grundschulzeit und von Erlebnissen im *rione* dargestellt.
Der im Titel des Kapitels erwähnte Don Achille, ein im Viertel gefürchteter Mann und Inhaber einer *salumeria*, wird von Elena und Lila beschuldigt, ihre Puppen gestohlen zu haben. Diese hatten die beiden Mädchen zuvor als Mutprobe in seinen Keller geworfen, doch als sie nach ihnen suchen, sind die Puppen verschwunden. Als sie ihn mit dem vermeintlichen Diebstahl konfrontieren, streitet dieser den Diebstahl ab und gibt den beiden stattdessen Geld, damit sie sich neue Puppen kaufen können. Mit diesem Geld kaufen sie sich jedoch an späterer Stelle ihr erstes Buch, in dem sie fortan gemeinsam lesen.
In der Schule sind beide ausgezeichnete Schülerinnen, wobei Lilas schulische Leistungen Elenas stets übertreffen. Sie bringt sich selbst Schreiben und Lesen bei. Die Grundschullehrerin schlägt sowohl Elena als auch Lila vor nach der Grundschulzeit weiter zur Schule zu gehen, was zu dieser Zeit nicht selbstverständlich ist. Es ist jedoch erforderlich, private und zu bezahlende Unterrichtsstunden bei ihr zu nehmen, um die Aufnahmeprüfung zu den *scuole medie* bestehen zu können.
Während Elenas Eltern einwilligen, darf Lila nicht weiter zur Schule gehen, teils aus Geldnot, teils aber auch, damit sie in der Schusterei ihres Vaters mitarbeiten kann. Während die Lebenswege der Freundinnen bis zu diesem Punkt parallel verlaufen sind, findet hier ein erster Bruch statt. Elena verbringt die Nachmittage fortan bei Maestra Oliviero. Lila hingegen lernt für sich weiter und schreibt sogar ein eigenes Buch, *La fata blu*, das jedoch lediglich von Elena große Anerkennung erhält.
Schließlich unternehmen die Protagonistinnen heimlich einen Ausflug, bei dem sie zum ersten Mal die Grenzen des *rione* - markiert durch eine Bahnunterführung - überschreiten. Ihr Ziel ist das Meer, doch nachdem sie bereits einen weiten Teil der Strecke zurückgelegt haben, kehren sie auf Lilas Wunsch hin zurück in ihr Viertel, ohne dass sie das Meer gesehen haben.

Das letzte und längste Kapitel (Adolescenza – Storia delle scarpe) markiert deutlich den Beginn der Pubertät der beiden Mädchen. Das Einsetzen der Periode und die Veränderungen der Körper werden ausführlich thematisiert.

Während Lila sich mit ihrer Situation arrangiert hat und erneut ihre Genialität unter Beweis stellt, indem sie einen eigenen und neuartigen Schuh entwirft, sind Elenas schulische Leistung in der ersten Klasse der *scuole medie* nicht zufriedenstellend. Ohne die Präsenz von Lila und die damit verbundene Rivalität der beiden Mädchen, fehlen Elena Motivation und Lust am Lernen.

Lila beginnt schließlich, Elena beim Lernen zu unterstützen. Wieder einmal hat sie sich die schulischen Inhalte selbst beigebracht. Das Lernen motiviert Elena enorm und am Ende des Schuljahres wird sie in die nächste Klassenstufe versetzt. Die Lebensverläufe der beiden sind nun zunehmend wechselseitig geprägt. Lila wird von Marcello Solara, einem jungen Mann aus dem Viertel, zu einer Beziehung gedrängt. Elena hingegen darf ihre Sommerferien auf der Insel Ischia verbringen, wo sie sich in Nino Sarratore verliebt, der ebenfalls aus dem *rione* stammt. Doch als sie von Ninos Vater sexuell missbraucht wird und ins Viertel zurückkehrt, erfährt sie, dass Lila sich gegen Marcello entschieden hat und nun mit Stefano Caracci, dem Sohn Don Achilles, verlobt ist, um der Beziehung mit Marcello zu entgehen.

Die Protagonistinnen sind mittlerweile 15 Jahre alt, Elena ist im letzten Jahr des *ginnasio* und absolviert ihre Abschlussprüfungen. Auch sie hat mittlerweile eine Beziehung, vor allem, um Lila nachzueifern.

Am Ende dieses letzten Kapitels findet Lilas Hochzeit statt. Auch Elena ist glücklich, da Nino Sarratore anwesend ist und ihr sogar vorschlägt, einen ihrer Aufsätze in seiner Zeitung zu veröffentlichen. Doch für Lila endet ihre eigene Hochzeit tragisch. Obwohl sie ihren Ehemann gebeten hatte, die Brüder Solara nicht zum Fest einzuladen, kommen sie schließlich zur Feier und Marcello Solara, den sie zuvor abgewiesen hatte, trägt die von ihr gefertigten Schuhe, was für sie einem Verrat gleichkommt.

Im Handlungsverlauf der Erzählung sind zahlreiche weitere Episoden eingebunden. Diese treiben den Verlauf der Handlung allerdings weniger voran, sondern verdeutlichen die historischen und sozialen Umstände, in denen die Protagonistinnen aufwachsen. Gewalt, männliche Dominanz, Selbstbestimmtheit, Armut, die erste Verliebtheit, Freundschaft und Rivalität sind nur einige der Themen, die in der Graphic Novel thematisiert werden, wenn auch teils nur subtil.

Der Hauptfokus der Erzählung liegt aber auf den beiden Protagonistinnen Elena und Lila, weitere Figuren werden stets zu ihnen in Beziehung gesetzt und treten nicht losgelöst von ihnen auf. Im Vergleich zur Roman-Vorlage sind das Figurentableau wie auch die behandelten Themen deutlich reduziert, was den Zugang zur fiktionalen Welt der Graphic Novel aber deutlich vereinfacht.
Dieser niedrigschwellige Zugang und der klare Fokus auf die Protagonistinnen ermöglichen es LeserInnen auch ohne tiefgreifende Kenntnisse der italienischen Nachkriegszeit ein Verständnis für den Inhalt zu entwickeln. Mittels des universalen Themas der Freundschaft zwischen zwei heranwachsenden Mädchen, an das die unterschiedlichen thematischen Aspekte gekoppelt sind, gelingt es so einen persönlichen und intimen Einblick in unterschiedliche Komponenten des Lebens in Italien in den 1950er Jahren zu erhalten.
Da sich die Handlung klar um die beiden Protagonistinnen herum entwickelt und das Verhältnis zwischen Elena und Lila von zentraler Bedeutung für Rezeption der Graphic Novel ist, wird im Folgenden eine Charakterisierung der beiden Figuren vorgenommen.

Die beiden Hauptfiguren Elena und Lila aus „L'amica geniale*"* zeichnen sich durch ihre gegensätzlichen Charaktereigenschaften und Lebenswege aus. Ihre Beziehung ist einerseits geprägt von Unterstützung und gegenseitigem Ansporn, andererseits aber auch von Abhängigkeit und einem dauerhaften Konkurrenzkampf.
Elena ist zurückhaltend, zielstrebig und ehrgeizig. Sie verfolgt ihre Ziele konsequent und schafft es, durch Bildung eine neue Lebensperspektive zu entwickeln. Dennoch ist sie innerlich oft unsicher und empfindet Neid gegenüber Lila, was zeigt, dass auch sie mit inneren Konflikten zu kämpfen hat. Trotz ihres Erfolgs bleibt Elena in gewisser Weise eine tragische Figur, da sie es nicht vollständig schafft, aus dem Schatten ihrer Freundin herauszutreten und ihr Unterlegenheitsgefühl abzulegen.
Lila hingegen ist mutig, kreativ und verfügt über eine außergewöhnliche Schaffenskraft. Sie zieht oftmals die Aufmerksamkeit auf sich, oft ohne dies bewusst zu wollen. Ihre Energie und Kreativität machen sie zu einer bewundernswerten Figur, doch ihre teils destruktiven Handlungen wirken sowohl auf sie selbst als auch auf die Menschen um sie herum. Sie möchte ihr Leben selbstbestimmt führen, ist jedoch durch die sozialen Zwänge und Umstände ihres Umfelds stark eingeschränkt.

Beide Frauen stehen für authentische Charaktere, die durch ihre Stärken und Schwächen nahbar wirken. Elena und Lila sind keine klassischen Heldinnen, gerade ihre charakterlichen Schwächen, nämlich Elenas Unsicherheit und Lilas destruktive Tendenzen, machen sie für LeserInnen, gerade auch für junge Menschen, zugänglich. Sie können sich leicht in die Figuren hineinversetzen und deren Herausforderungen nachvollziehen, da diese Aspekte universelle Themen wie Identität, Selbstbestimmung und die Suche nach Anerkennung behandeln.
Der Fokus einer Erzählung über zwei Mädchen, die sich den patriarchalen Strukturen ihrer Lebenswelt entziehen möchten, macht die Graphic Novel zu einer feministischen Lektüre, gerade auch, weil Themen wie das Einsetzen der Periode dargestellt werden, die klassischerweise tabuisiert werden. Dies kann die Lektüre auch für Mädchen und junge Frauen interessant machen, die sonst in Comics wenige weibliche Identifikationsfiguren finden.

Organisation der Seiten

Die Panels werden von Panel Grids, hier realisiert durch grob gezeichnete schwarze Linien, umrandet, die den Charakter der subjektiven Erzählperspektive unterstreichen. Mehr als die Hälfte der Seiten der Graphic Novel besteht aus zwei großflächigen, horizontal übereinander angeordneten Panels (s. Abb. 1).

Abbildung 1: Anordnung Panels (105)

Diese Panels sind durch Gutter, dem Abstand zwischen den Panels, voneinander getrennt. Die Größe der Gutter ist zumeist gleichbleibend und regelmäßig. Abweichungen von der Gutter-Größe finden sich zumeist dort, wo sich zusätzlich über dem Panel noch ein Blocktext befindet. Die Gestaltung erinnert durch ihren horizontalen Schnitt und die regelmäßige Struktur an den Aufbau einer Filmrolle, was den Eindruck einer cineastischen Erzählweise erweckt. Des Weiteren gibt es auch Seiten mit drei sowie vier Panels, die sich allerdings stets in das Panelraster einfügen (s. Abb. 2). Neben den regulären Panels werden zum Teil Splash-Panels, Spread Panels sowie Full-Page-Shots als Eröffnung oder Abschluss einer Sequenz genutzt (s. Abb. 3).

Abbildung 2: Anordnung Panels (196f)

Abbildung 3: Beispiel Splash Panel (126)

Sequenz

Innerhalb der Sequenzen wechseln die Übergänge zwischen moment-to-moment, action–to action und aspect-to-aspect-Verküpfungen (s. Abb. 4/5/6).

Abbildung 4: Kombination moment-to-moment und aspect-to-aspect Verknüpfung (9)

Abbildung 5: Kombination aspect-to-aspect und action-to-action Verknüpfung (28f)

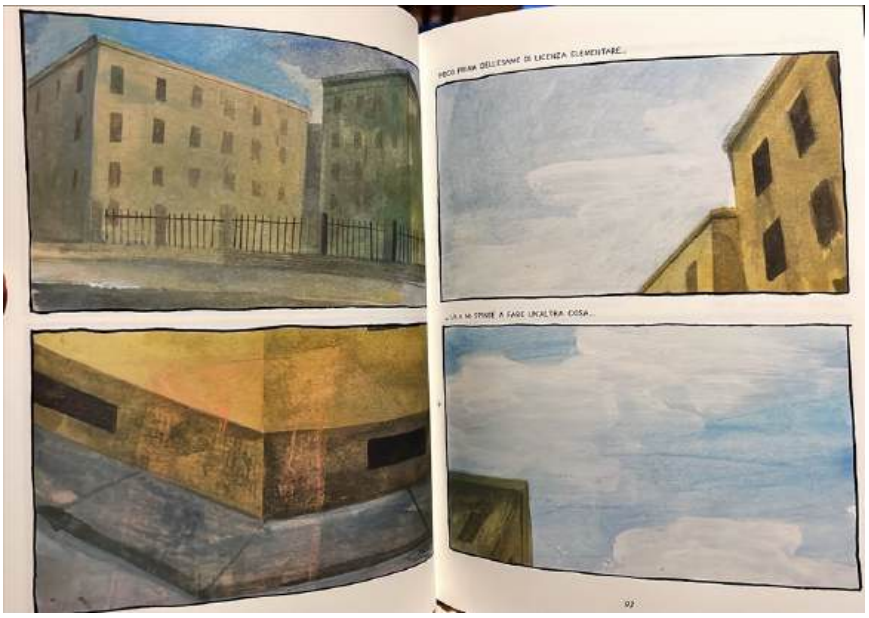

Abbildung 6: klassische aspect-to-aspect Verknüpfung (92f)

Abbildung 4 zeigt eine aspect-to-aspect Verknüpfung in den beiden oberen Panels, während die unteren durch eine moment-to-moment verbunden sind. Ebenso zeigt Abbildung 5 die Verknüpfung von aspect-to-aspect und action-to-action Verknüpfung. Abbildung 5 stellt eine klassische aspect-to-aspect Verknüpfung dar.

Somit sind die Übergänge sehr dynamisch und evozieren abermals Bezüge zum Film. Scene-to-scene Wechsel finden zwischen Sequenzen statt und werden durch Seitenwechsel markiert. Da sich aber auch einzelne Sequenzen über mehrere Seiten erstrecken können, ist dieser

Wechsel eher subtil gehalten. Lediglich in einigen Fällen markieren Splash oder Spread Panels Übergänge und sorgen so dafür, dass der Lesefluss kurzzeitig verlangsamt wird.

Abbildung 7: Visuelle Verschmelzung (172f)

Non-sequitur-Verknüpfungen lassen sich nicht direkt ausmachen. Sequenzen sind stets miteinander verknüpft, auch wenn sie inhaltlich nicht direkt zusammenhängen. Dies geschieht entweder durch eine narrative Verknüpfung im Blocktext (vgl. Lagani/Cerri 2022: 67f.) oder auch auf visueller Ebene. Abbildung 7 zeigt eine solche Verschmelzung zweier Sequenzen auf visueller Ebene.

Während die erste Sequenz ein Gespräch zwischen Lila und Elena zeigt, stellt die zweite Sequenz eine Silvesterfeier dar. Im Verlauf des Gesprächs errötet Elena. Die letzten Panels dieser Sequenz bilden nur sie ab. Ihre Konturierung wird zunehmend schwächer, während die Farbe Rot deutlicher hervortritt. Schließlich wird ihr Gesicht zusätzlich mit blauer Farbe überlagert, bis es nicht mehr zu sehen ist. Auf der Folgeseite wiederholt sich die Kombination der Farben Blau und Rot, nur zeigt sie hier das rote Licht eines Feuerwerks am blauen Nachthimmel.

Die Variation der unterschiedlichen Arten der Übergänge zwischen und innerhalb von Sequenzen machen die Erzählung dynamisch. Zudem trägt die stete Verknüpfung dazu bei, die insgesamt große Zeitspanne der erzählten Zeit zu überbrücken und einen kontinuierlichen Lesefluss zu erzeugen.

Funktion der Gutter

Die Gutter sind innerhalb der Sequenzen meist gleichmäßig und prominent gestaltet, was die klare Abgrenzung der Panels untereinander unterstützt und den Lesefluss strukturiert.

Die durch die Gutter überbrückte Zeit unterscheidet sich je nach Sequenz. So können zwischen den Guttern keine erzählte Zeit, oder nur wenige Sekunden vergehen (vgl. Lagani/Cerri 2022:

8), es kann aber auch eine längere Zeitspanne zwischen ihnen liegen. (vgl. Lagani/Cerri 2022: 119). An einigen Stellen weichen die Abstände jedoch gezielt ab, beispielsweise um mehr Platz für Blocktexte zu schaffen oder um narrative Akzente zu setzen (vgl. Lagani/Cerri 2022: 117). Eine interessante Szene (s. Abb. 8) zeigt einen Exhibitionisten, der Elena und Lila während ihres beabsichtigten Ausflugs ans Meer belästigt. Der Mann ist über zwei übereinanderliegende Panels, dem sogenannten *Split Panel* dargestellt. Er ist von hinten zu sehen und hat die Hose heruntergelassen, wobei der Genitalbereich durch den Gutter getrennt ist. Diese Trennung lenkt umso mehr die Aufmerksamkeit der LeserInnen, indem der Blick auf dem Gutter verweilt. Der Fokus auf die Leerstelle regt zur Reflexion über Gewalt und Dominanz in einer patriarchalen Gesellschaft an.

Abbildung 8: Split Panel (102)

An anderer Stelle werden die Gutter von Sprechblasen überlagert. In einem Telefonat der Protagonistin Elena mit Rino, dem Sohn Lilas, zu Beginn der Erzählung ragen die Sprechblasen der Figuren zu jeweils gleichen Teilen in den Gutter hinein (vgl. Lagani/Cerri 2022: 10f.). Die geografische Distanz zwischen den beiden kann durch das Telefonat überbrückt werden. Parallel dazu

Abbildung 9: Sprechblasen in Gutter 1 (11)

wird die durch den Gutter aufgezeigte visuelle Trennung der Figuren durch die Überlappung der Sprechblasen aufgehoben. Ähnlich wird bei einem Wortwechsel Elenas mit Lila verfahren (s. Abb. 10).

Abbildung 10: Sprechblase in Gutter 2 (227)

Es besteht zwischen den Figuren hier keine räumliche Trennung, sehr wohl allerdings eine emotionale Distanz, was durch die Darstellung auf zwei nebeneinander liegenden Panels zum Ausdruck gebracht wird. Im Unterschied zum vorigen Beispiel ist hierbei allerdings interessant, dass die Sprechblasen der Figur Lila nicht nur in den Gutter, sondern sogar in das Panel der Ich-Erzählerin hineinragen. Die Sprechblasen Elenas hingegen schneiden nur leicht den Bereich des Gutters. Dies macht den Grad der Positionierung der beiden Figuren zueinander deutlich. Dominanz- und Abwehrhaltungen, sowie die innere Distanz werden hiermit zum Ausdruck gebracht.

Zeit

Zunächst ist die Rahmenhandlung in der Gegenwart verortet, die Binnenerzählung spielt in der Vergangenheit und liegt mehrere Jahrzehnte zurück. Sie umfasst einen Zeitraum von circa zehn Jahren. Die Erzählung beginnt in der ersten Klasse der Grundschule und endet mit der *quinta ginnasio*.

Während im Buch sehr genaue Zeitangaben gemacht werden (vgl. Ferrante 2011: 85) und auch exakte Daten genannte werden (vgl. ebd.: 221), wird auf diese Angaben in der Graphic Novel bewusst verzichtet. Eine Orientierung bietet der schulische Werdegang Elenas (und Lilas). Die Sommerferien auf Ischia markieren das Ende eines Schuljahres. Weitere Angaben durch die Ich-Erzählerin beziehen sich auf das Erreichen neuer Klassenstufen (vgl. Lagani/Cerri 2022: 230). Erst hieran werden die teils großen Zeitspannen deutlich.

Die vergangene große Zeitspanne der Erzählung wird auch nicht in der Darstellung der Figuren kenntlich gemacht, sie sind gleichbleibend gezeichnet. Während der Beginn des zweiten Kapitels und damit der Binnenerzählung eine Analepse darstellt, findet sich auch innerhalb dieser Erzählung eine weitere Rückblende, die nicht kenntlich gemacht wird (vgl. Lagani/Cerri 2022: 72f.). Zusätzlich werden durch die Ich-Erzählerin bewusst ungenaue Zeitangaben

gemacht, die verdeutlichen, dass die tatsächlich vergangene Zeit innerhalb des fiktionalen Handlungsverlaufs in der Graphic Novel eine untergeordnete Rolle einnimmt. Die Ich-Erzählerin macht oftmals Angaben, wie „In un tempo non troppo distante, dieci giorni, un mese, chi lo sa...“ (Lagani/Cerri 2022: 38).
Somit finden sich LeserInnen in einem Raum wieder, der zeitlos ist und keine Brüche aufweist. Dies unterstreicht zum einen, dass es sich um Erinnerungen der Protagonistin Elena handelt, die oftmals keine klaren Abgrenzungen besitzen und zum anderen sorgt es dafür, dass die Wahrnehmung der emotionalen Positionierung der Figur Elena zu einzelnen Episoden ihrer Kindheit verstärkt wird.

Leserichtung

Die Leserichtung der Panels folgt grundsätzlich ihrer vertikalen Anordnung (auf Seiten mit zwei übereinander angeordneten Panels), bei der die Panels von oben nach unten gelesen werden. Diese Orientierung wird durch die regelmäßige Anordnung der Panels auf den meisten Seiten vorgegeben.
Doch in der Graphic Novel wird auch gezielt aufgezeigt, dass andere Leserichtungen möglich, wenn nicht sogar erwünscht sind, beispielsweise auf den Seiten mit vier Panels. Diese scheinen darauf ausgelegt zu sein, dass LeserInnen einen Gesamteindruck aus mehreren Einzelaspekten gewinnen, indem sie die Panels in ihrer Gesamtheit wahrnehmen. Dies ermöglicht eine flexiblere Rezeption und eröffnet Raum für unterschiedliche Lesemodi.

Besonders hervorzuheben sind auch die Doppelseiten. Hier besteht oft die Möglichkeit, die Panels über beide Seiten hinweg zusammenzuziehen und sie als Einheit wahrzunehmen (s. Abb. 11). Solche Layouts schaffen eine größere narrative und visuelle Kohärenz, die LeserInnen dazu einlädt, Bezüge zwischen den Bildern herzustellen, auch wenn diese nicht direkt aufeinander folgen. Diese Gestaltung unterstreicht die spezifischen Möglichkeiten des Mediums Comic. LeserInnen können verschiedene Blickwinkel einnehmen, bei einzelnen

Abbildung 11: Unterschiedliche Leserichtungen (8f)

Bildern verweilen, vor- und zurückspringen oder narrative Verbindungen selbst herstellen.
Auch ist ein Vor- und Zurückspringen zwischen Seiten impliziert, wenn Motive wie das schwarze Oval, Symbol für das Gefühl Lilas sich aufzulösen, das letztlich auch zu ihrem Verschwinden führt, als wiederkehrende Elemente (s. Abb.12/13/14) erscheinen.

Abbildung 12: smarginatura 1 (14f)

Abbildung 13: smarginatura 2 (184f)

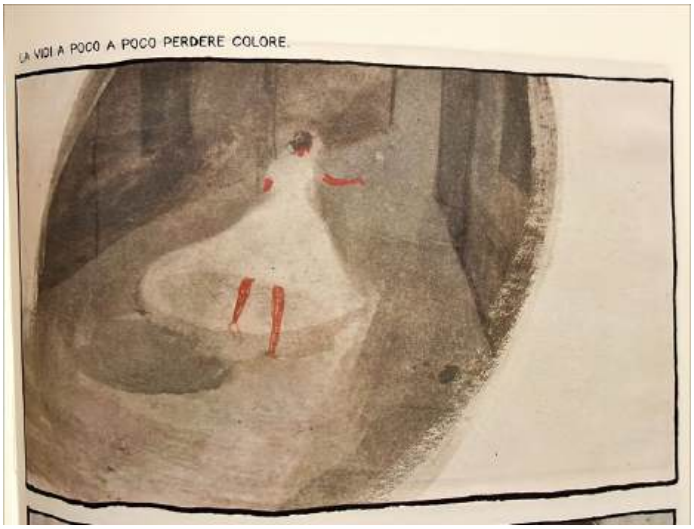

Abbildung 14: smarginatura 3 (249)

Die Struktur der Graphic Novel lädt somit ein, die inhärenten Eigenschaften des Mediums zu erkunden. Sie fungiert beinahe als implizite Anleitung, um Comics als narratives und visuelles Format neu zu entdecken und die vielfältigen Möglichkeiten der Rezeption bewusst zu nutzen. Dies macht „L'amica geniale" nicht nur zu einem adaptierten Werk, sondern auch zu einem Medium, das die Potenziale der Comic-Kunst reflektiert und erweitert.

Durch das Aufzeigen der unterschiedlichen Leserichtungen wird LeserInnen bewusst gemacht, dass die Graphic Novel auf unterschiedlichen Ebenen gelesen werden kann und eine mehrdimensionale Lektüre die Ebene des Verstehens erweitert.

5.3.2 Sprachliche Kategorien

Die sprachliche Gestaltung der Graphic Novel „L'amica geniale" ist ein zentraler Aspekt, der vor allem die Authentizität der Charaktere unterstreicht. Dabei werden unterschiedliche sprachliche Stile und Register eingesetzt, die zwischen gesprochener und geschriebener, lokaler und standardsprachlicher sowie formeller und informeller Sprache wechseln und so die Erzählung lebendig und vielschichtig machen. Es wird untersucht, wie verschiedene Textarten eingesetzt werden, um die Erzählung voranzutreiben, die Charaktere zu charakterisieren und die emotionale Wirkung der Handlung zu verstärken.Dieses Kapitel beleuchtet zudem, wie die sprachlichen Kategorien der Graphic Novel dazu beitragen, die Dynamik der Figurenbeziehungen und die sozialen Umstände des neapolitanischen Viertels zu vermitteln. Es

wird dargelegt, dass über die Verwendung der Sprache Nähe zwischen LeserInnen und dem Inhalt der Graphic Novel hergestellt wird. So wird verdeutlicht, welche Rolle die Sprache in der multimodalen Erzählweise der Graphic Novel spielt und wie sie zum Gesamteindruck des Werks beiträgt.

Dialoge

Dialoge zwischen den Figuren werden comictypisch in Sprechblasen dargestellt, welche weiß unterlegt sind. Zumeist finden sich nicht mehr als ein bis zwei Sprechblasen pro Panel. Sofern SprecherInnen nicht auf dem Panel zu sehen ist, ist der sonst direkt zur Sprecherfigur verlaufende Dorn durch Zacken gekennzeichnet (s. Abb. 15).

Abbildung 15: Dorn mit Verweis auf externe Sprecherin (11)

Die Dialoge der Sprechblasen geben direkte Einblicke in die Interaktionen der Figuren und zeichnen sich durch die Merkmale gesprochener Sprache aus. Größtenteils werden einfache Ausdrücke verwendet, welche die Alltagskommunikation der Figuren realistisch widerspiegeln. In wenigen Fällen findet der Einsatz dialektaler Elemente und idiomatischer Ausdrücke statt, wie die Aufforderung „Viene ‘cca” (Lagani/Cerri 2022: 23). Diese Ausdrücke betonen den regionalen Bezug der Geschichte und verorten sie in Süditalien. Es wird sich jedoch meist auf einzelne Wörter beschränkt, wodurch die Verständlichkeit für die LeserInnen nicht beeinträchtigt wird.

Die Dialoge sind geprägt von kurzen, prägnanten Sätzen und enthalten viele Imperative, die die Dynamik der Interaktionen unterstreichen. Charakteristisch ist auch die häufige Verwendung von Objektpronomen, sowohl in direkter als auch indirekter Rede. Das Vokabular ist einfach und somit Ausdruck der meist jungen Figuren des Romans. Doch auch das Vokabular der erwachsenen Figuren ist einfach gehalten und kennzeichnet sie somit als Teil der unteren Bildungsschichten.
In wenigen Fällen finden sich auch Monologe in Sprechblasen, in denen die Protagonistin Elena ihre Überraschung zum Ausdruck bringt und zu sich selbst spricht (vgl. Lagani/Cerri 2022: 117). In zwei weiteren Fällen scheint Elena die LeserInnen direkt anzuschauen und anzusprechen (s. Abb. 16).

Abbildung 16: Kommunikation mit LerserInnen (230)

Tatsächlich wird hier durch eine Point-of-view Darstellung die Sicht einer Figur der fiktionalen Welt imitiert. Elena könnte womöglich zu einer Klassenkameradin sprechen, die neben ihr sitzt. Diese Sicht wird auf die Darstellung im Bild übertragen, sodass LeserInnen das Gefühl haben, Teil dieser Szene zu sein, was eine starke Verbindung mit der fiktionalen Welt der Graphic Novel erzeugt.

Blocktexte

Die Blocktexte stehen über dem jeweiligen Panel. Sie dienen dazu, Hintergrundinformationen, Beschreibungen, Gedanken der Ich-Erzählerin oder Zusammenfassungen zu liefern.

Die Blocktexte sind in Hochitalienisch verfasst und verwenden grammatische Formen wie das *passato prossimo* und das *passato remoto* sowie den Konjunktiv, was auf einen höheren sprachlichen Stil hinweist. Im Gegensatz zu den Dialogen steht hier die geschriebene Sprache im Vordergrund, wobei die indirekte Rede und eine strukturierte Syntax die narrative Distanz der retrospektiven Erzählung betonen.
Trotz dieser Merkmale bleibt die Sprache der Blocktexte insgesamt einfach gehalten. Die Erzählerin, die aus der Gegenwart auf die Ereignisse ihrer Kindheit und Jugend zurückblickt, spricht mit einer Stimme, die eher der Perspektive einer jüngeren Person entspricht. Dies spiegelt sich in der Verwendung eines zugänglichen Vokabulars und einfacher Satzstrukturen wider. Dadurch verringert sich die Distanz zwischen der älteren Elena der Rahmenhandlung und ihrem jüngeren Ich der Binnenerzählung.

Erklärende oder resümierende Texte

Teilweise finden sich zusammenfassende oder erklärende Passagen, die narrativ als Gedanken der Protagonistin oder als ergänzende Kommentierung eingebunden sind.
Die Kombination dieser Textarten unterstreicht die narrative Komplexität der Graphic Novel und spiegelt die Vielschichtigkeit der literarischen Vorlage wider. Sie bieten vielfältige Anknüpfungspunkte für Analysen, beispielsweise zur Rolle der Schrift in der Visualisierung oder zur Verbindung zwischen Text und Bild.
Insgesamt sind die textuellen Anteile im Vergleich mit den visuellen Elementen gering gehalten. Die Sprechblasen innerhalb der Panels sind häufig sparsam eingesetzt, meist mit ein bis zwei Sprechblasen pro Panel. Dies trägt zur Übersichtlichkeit bei und unterstützt die Lesbarkeit, selbst in dialogreichen Szenen. Auch die Blocktexte werden sehr dosiert eingesetzt. Die handschriftlich anmutende schwarze Druckschrift der Sprechblasen und Blocktexte ist leicht lesbar und vermittelt eine persönliche, authentische Note. An einigen Stellen wird mit der Schriftgröße experimentiert, etwa um Lautstärke oder Betonung darzustellen.

Schriftart

Sowohl Sprechblasen als auch Blocktexte wurden in einer handschriftlich wirkenden Typografie in Majuskeln verfasst, die klar und leserfreundlich gehalten ist. Die Schriftgröße ist in den Sprechblasen, wie auch Blocktexten in der Regel identisch. Abweichungen finden sich

in einigen wenigen Sprechblasen, in denen mittels Vergrößerung der Schrift Lautstärke imitiert werden soll (vgl. Lagani/Cerri 2022: 198).
Somit findet auf typografischer Ebene keine Gewichtung der beiden Elemente statt. Dies unterstützt die Narrativität als authentische Ich-Erzählung der Protagonistin Elena und lässt die Grenze zwischen Gedanken und Dialogen zunehmend verschwimmen.
Zusätzlich enthält die Graphic Novel schriftliche Elemente wie Briefe oder Beschriftungen von Skizzen, die ebenfalls an den Stil der Erzählung angepasst sind. Diese Details betonen den persönlichen und reflektierenden Charakter der Geschichte und verleihen der visuellen Gestaltung zusätzliche Tiefe.

Schrift innerhalb der Panels

Die Schrift innerhalb der Panels trägt dazu bei, die Authentizität der Erzählung zu verstärken und zusätzliche narrative Ebenen zu schaffen. Diese schriftlichen Elemente bereichern die visuelle und erzählerische Tiefe des Werks und bieten den LeserInnen Einblicke in die Gedankenwelt und kreativen Ausdrucksformen der Protagonistinnen. Es lassen sich unterschiedliche Arten von Schrift in den Panels identifizieren:

Ein zentrales Element ist ein Auszug aus einem Brief Lilas, der innerhalb der Panels abgebildet wird. Die Darstellung vermittelt Authentizität und betont die intime, persönliche Perspektive der Erzählung. Die handschriftliche Gestaltung verstärkt dabei den Eindruck, es handele sich um echte, spontane Kommunikation.

Elena, die Ich-Erzählerin und Protagonistin, erstellt in einigen Panels Skizzen, die ebenfalls mit Schrift versehen sind. Diese zeichnerischen Notizen dienen sowohl der Charakterisierung als auch der räumlichen Orientierung. Sie machen die dargestellte Welt greifbarer, gleichzeitig kontrastieren sie die oft emotional aufgeladenen visuellen Darstellungen. Auch werden bereits geschehene Ereignisse auf den Skizzen erwähnt, so der Mord an der Figur Don Achille. Diese Randnotiz, die sehr nüchtern gehalten ist, macht die Alltäglichkeit der Brutalität in der Welt Elenas und Lilas deutlich (s. Abb. 17).

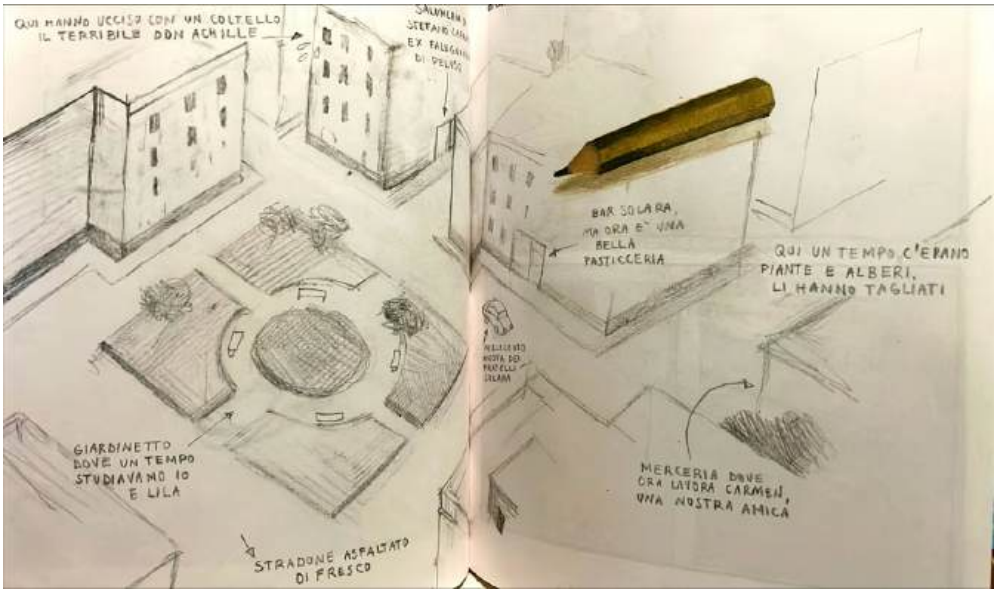

Abbildung 17: Skizze des Viertels (114f)

Weitere schriftliche Elemente

Schrift wird auch gezielt eingesetzt, um körperliche Merkmale oder Zustände der Figuren zu benennen. Diese Technik dient dazu, die physische und emotionale Verfassung der Charaktere abseits der narrativen Handlung hervorzuheben.

Durch die schriftliche Verankerung körperlicher Aspekte wird eine zusätzliche Ebene der Charakterisierung geschaffen, die visuelle und sprachliche Elemente kombiniert. Benennungen von Körperteilen oder – haltungen können als Verstärker innerhalb der Panels fungieren. Auf diese Weise trägt die Schrift dazu bei, innere Zustände der Figuren wie Unsicherheit, Schmerz oder Stärke greifbar zu machen und ihre Präsenz im narrativen Kontext zu betonen.

Darüber wird auf diese Weise eine Verbindung zwischen der visuellen Darstellung und der Reflexion über Sprache angeregt.

5.3.3 Visuelle und multimodale Aspekte

In diesem Unterkapitel werden die visuellen Gestaltungselemente in „L'amica geniale" analysiert. Als zentrales Merkmal des Mediums Comic spielen die visuellen und multimodalen Dimensionen eine Schlüsselrolle in der narrativen und ästhetischen Wirkung der Erzählung. Im Fokus der Untersuchung stehen die Zeichenarten und der Zeichenstil, die Farbgebung, die Gestaltung der Seite sowie die Beziehung zwischen Text und Bild. Diese Elemente prägen den

narrativen Verlauf des Werks und ermöglichen es, die bereits genannte emotionale und thematische Tiefe weiter auszuführen.

Ein besonderes Augenmerk gilt dabei der Frage, wie die visuelle Gestaltung zur Vermittlung von Stimmungen, sozialen Dynamiken und den zentralen Konflikten der Protagonistinnen beiträgt. Darüber hinaus wird beleuchtet, wie die multimodale Verbindung von Text und Bild die Rezeption und das Verständnis der Erzählung beeinflusst.

Dieses Kapitel zeigt somit nicht zuletzt auf, wie die visuellen und multimodalen Aspekte der Graphic Novel die literarische Vorlage erweitern und neue Perspektiven auf den Ferrante-Kosmos eröffnen.

Farbgebung und Technik

Bilder nehmen in der Graphic Novel viel Raum ein und sind vorwiegend in gedeckten Aquarellfarben mit einem charakteristischen Grauschleier gehalten. Dieser Schleier vermittelt ein nostalgisches Moment und verstärkt den Eindruck, dass es sich bei der Erzählung um Erinnerungen handelt. Die Farben sind eng mit der Stimmung der Panels und Sequenzen verknüpft. Graubraune Töne dominieren die Sequenzen, die das neapolitanische Viertel darstellen, und reflektieren dessen Eintönigkeit und die Begrenztheit der Lebensmöglichkeiten (s. Abb. 18).

Abbildung 18: Farbgebung Viertel (23)

Die wiederkehrende Darstellung des neapolitanischen Viertels vermittelt so einen Grundeindruck und lässt die LeserInnen immer wieder die allgegenwärtige Stimmung des Viertels und der Positionierung zu diesem durch die Ich-Erzählerin Elena zu.
Im Gegensatz dazu stehen Episoden wie der Sommer auf Ischia, die in leuchtenden Gelb- und Blautönen gehalten sind (s. Abb. 19).

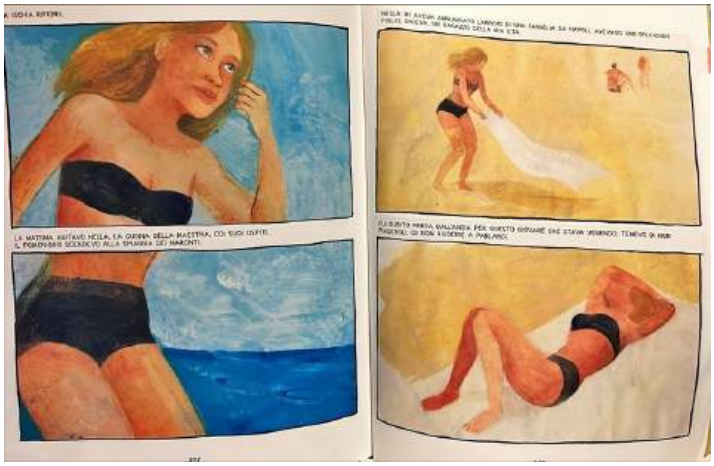

Abbildung 19: Farbgebung Urlaub Ischia (208f)

Diese Szenen symbolisieren Freiheit und Leichtigkeit, die der Protagonistin Elena außerhalb des Viertels möglich sind. Es scheint, dass dort, wo die Protagonistinnen dem Viertel mit seiner Determiniertheit und Fremdbestimmung entgehen können, die Farben allgemein klarer gestaltet sind.
Farbwechsel wie einer Vergewaltigungsszene auf Ischia, die plötzlich in Schwarz-Weiß übergeht, betonen drastische emotionale Brüche und die Ambivalenz selbst in sonst positiven Momenten. Diese Farbdramaturgie unterstützt die Eindrücklichkeit, die mittels der Graphic Novels dargestellt werden soll.

Visuelle Gestaltung von Raum und Perspektive

Die Raumdarstellung besitzt vor allem symbolischen Charakter. Sie ist eng mit der narrativen Struktur und den emotionalen Zuständen der Figuren verknüpft. Der dargestellte Raum spiegelt häufig die soziale und emotionale Enge wider, die die Protagonistinnen in ihrem neapolitanischen Viertel erleben. Das *rione*, das zentrale Viertel der Handlung, wird durch enge, düstere und erdrückende Straßen charakterisiert, die die soziale Determiniertheit und die Armut der Figuren symbolisieren. Die zahlreichen Darstellungen des *rione* werden aus

unterschiedlichen Perspektiven gezeigt. Oftmals werden hier nur Detail- und keine Panoramaaufnahmen genutzt, was bei LeserInnen dazu beiträgt, dass sie sich selbst in der emotionalen Enge und Orientierungslosigkeit des Viertels wiederzufinden. Die perspektivisch beengten Darstellungen des Viertels werden an Stellen aufgebrochen, in denen die Protagonistinnen im Handlungsverlauf dieser Enge entfliehen, sei es konkret durch einen Ausflug ans Meer oder nur figurativ durch die Zukunftsperspektive, die durch den zunehmenden Bildungsstand erreicht wird. Eindrücklich wird dies bereits auf dem Titelbild deutlich (s. Abb. 20).

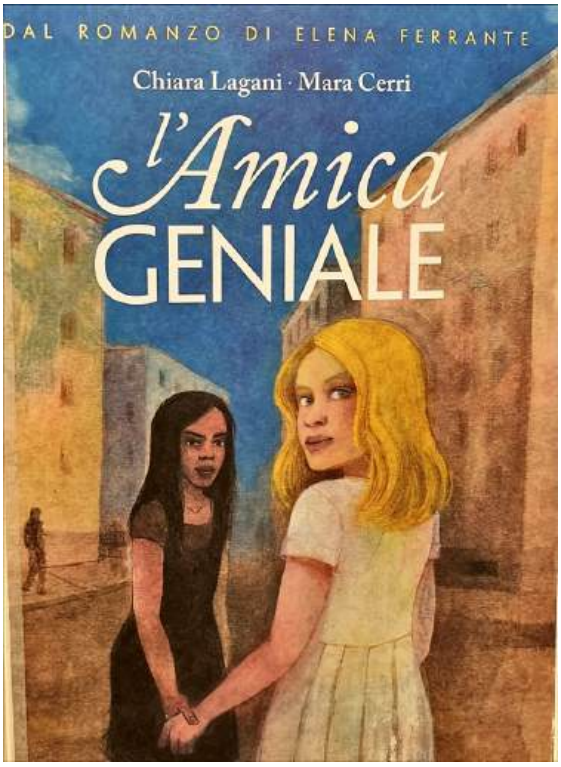

Abbildung 20: Titelbild

Elena und Lila werden aus einer leichten Untersicht heraus zwischen den hohen Häusern des Viertels dargestellt. Sie halten sich lose an der Hand und blicken beide in Richtung der BetrachterInnen, zwischen ihnen bricht der blaue Himmel die Enge der Häuser auf, indem er bis in das untere Bilddrittel hineinragt. Die enge Verknüpfung zwischen Freundschaft und Rivalität, die beide zu Höchstleitungen anspornt und das zentrale Motiv der Graphic Novel ist, bietet den Protagonistinnen die Möglichkeit dem öden Alltag des Viertels zu entfliehen.
Im Kontrast zu den Detailaufnahmen des Viertels stehen Szenen, die außerhalb des Viertels spielen, wie beispielsweise die Ferien auf der Insel Ischia. Neben der bereits erwähnten

konträren farblichen Gestaltung wurden weitläufige, offene Räume mit Panoramadarstellungen realisiert. Sie unterstützen die Vermittlung der emotionalen Beziehung der Figuren zu diesen Räumen. In ihrer gewohnten Umgebung sind die Figuren häufig in Zentralperspektive gezeichnet, was eine Nähe zum Betrachter suggeriert. Die Erfahrungen Elenas und Lias erscheinen so nahbar. Ober- und Untersicht kommen häufig in Dialogen zum Einsatz, um Machtverhältnisse darzustellen. Auch Panels, welche die innere Dynamik der Figuren zeigen, nutzen bevorzugt diese Darstellungsweise.
Innenräume wie Wohnungen oder die Schumacherwerkstatt von Lilas Vater erscheinen oft klar beengt und reduziert in ihrer Darstellung. Diese Gestaltung unterstreicht die Begrenztheit der Lebensrealität der Figuren.
Einige Panels nutzen die *Point-of view* Darstellung, um die direkte Wahrnehmung der Figuren Elena und Lila wiederzugeben und so die emotionale Verbindung der LeserInnen mit den Figuren zu verstärken. Insgesamt tragen die Raumdarstellung und die Perspektivwahl entscheidend zur atmosphärischen Dichte und zur Strukturierung in „L'amica geniale" bei.

Figuren

Die visuelle Darstellung der Figuren ist durch eine ausdrucksstarke Ausarbeitung von Mimik und Gestik charakterisiert. Sie spielt eine zentrale Rolle, um die emotionalen Zustände und die Beziehungen der Protagonistinnen Elena und Lila zu vermitteln.
Die Mimik der Figuren ist oft zurückhaltend, aber präzise. Emotionen können so in der Regel schon durch kleinste Veränderungen in der Gesichtsstruktur sichtbar werden (vgl. Lagani/Cerri 2022: 8). Elenas Mimik ist meist Ausdruck ihrer nachdenklichen oder zurückhaltenden Art, was ihre beobachtende Natur unterstreicht. Lila hingegen zeigt eine stärkere Bandbreite an Emotionen. Diese reichen von Strenge und Entschlossenheit bis hin zu Verletzlichkeit, was ihre widersprüchliche und dynamische Persönlichkeit spiegelt. Insgesamt ist sie im Vergleich zu Elena deutlich expressiver dargestellt. In Panels mit emotionalen Konflikten, wie Streit oder Trauer, wird die Mimik deutlich stärker hervorgehoben. Dabei werden die Gesichtszüge verzerrt oder Augenpartien betont (vgl. Lagani/Cerri 2022: 69), womit die Dramatik der Handlung verstärkt wird. Gerade die Darstellung erwachsener Figuren aus dem Viertel zeugt von einem entbehrungsreichen Leben, Sorgen und Nöten, indem Falten betont werden und gerade die Eltern deutlich gealtert gezeichnet werden (s. Abb. 21).

Abbildung 21: Gesichtszüge und Mimik erwachsener Figuren

Die Gestik der Figuren ergänzt die Mimik und wird oft verwendet, um die Dynamik zwischen den Charakteren darzustellen. Lilas Gestik ist oft energisch und entschlossen, was gerade in Kombination mit der Farbgebung ihre rebellische Natur und ihren Einfluss auf ihre Umgebung widerspiegelt. Elena hingegen wird häufig mit zurückhaltenderen Bewegungen gezeigt, was ihre Rolle als eher passive Beobachterin unterstreicht.

Ein weiterer interessanter Aspekt stellt die Darstellung männlicher Figuren dar. Sie werden häufig mit markanten, groben Gesichtszügen und einer kräftigen Statur dargestellt (vgl. Lagani/Cerri 2022: 198). Diese körperliche Präsenz hebt ihre Dominanz und Macht hervor, sowohl im sozialen Gefüge des Viertels als auch in ihren Beziehungen zu Frauen. Besonders die Figur Don Achille wird mit einer bedrohlichen Physis in Szene gesetzt, die seine Rolle als Antagonist und Repräsentant patriarchaler Gewalt verstärkt.

Einige männliche Figuren, wie Nino Sarratore, heben sich visuell von diesem Typus ab. Nino wird mit feinen Gesichtszügen und einer schmalen Gestalt dargestellt (vgl. Lagani/Cerri 2022: 211). Das Gesicht wirkt dadurch allerdings künstlich und unpersönlich, was eine Vorausdeutung auf den weiteren Handlungsverlauf der Tetralogie und das Verhalten Ninos möglich macht.

Text- Bild Beziehungen

In der Graphic Novel „L'amica geniale" wird die Beziehung zwischen Text und Bild in vielfältiger Weise gestaltet, wobei beide Elemente entweder die Handlung vorantreiben oder die psychologische Tiefe der Figuren und die Atmosphäre der dargestellten Welt betonen. Dieses Zusammenspiel von dynamischer Handlung und atmosphärischem Innehalten unterstreicht die vielschichtige Erzählweise des Werks und trägt dazu bei, die narrative Struktur emotional aufzuladen.

Die Graphic Novel ist insgesamt als bildlastig anzusehen, da die visuellen Elemente die textuellen deutlich übersteigen. Einzelne Panels, insbesondere einige Splash Panels, stellen jedoch den Text in den Vordergrund, indem die visuellen Anteile stark reduziert oder vollständig weggelassen werden. Ein Beispiel hierfür sind vollständig schwarze Seiten, die meist Elenas retrospektive und reflektierende Sicht als Ich-Erzählerin wiedergeben. In diesen textlastigen Panels erscheinen Texte als Inserts, die als kommentierende und erklärende Instanz fungieren. Sie ergänzen Informationen, die durch die Bilder allein nicht vermittelt werden könnten (vgl. Lagani/Cerri 2022: 42).

In vielen Sequenzen übernehmen jedoch die Bilder die narrative Hauptlast. Diese Passagen zeichnen sich durch eine reduzierte oder fehlende Textbegleitung aus und erscheinen vor allem in Momenten großer emotionaler Intensität oder bei der Darstellung von Landschaften und sozialen Räumen, wie dem *rione* oder der Insel Ischia. Solche Sequenzen betonen die visuelle Erzählkraft der Graphic Novel und laden die LeserInnen dazu ein, die Atmosphäre und Stimmung allein durch die Bilder zu erfassen.

Die häufigste Text-Bild-Beziehung in der Graphic Novel ist korrelativ. Text und Bild ergänzen sich wechselseitig, sodass weder das eine noch das andere Medium allein die volle Bedeutung einer Szene transportieren könnte. Diese Verknüpfung zeigt sich beispielsweise in Dialogen, die durch die Mimik und Gestik der Figuren visuell untermalt werden. Gedanken und Gefühle der Figuren werden durch Blocktexte oder Sprechblasen ausgedrückt, während die Bilder die emotionale Atmosphäre und Handlung veranschaulichen. Dieses Zusammenspiel ermöglicht den LeserInnen eine tiefere Einsicht in die Innen- und Außensicht der Figuren und erleichtert die Perspektivübernahme.

Die Text-Bild-Beziehung wird gelegentlich aber auch bewusst retardiert oder widersprüchlich gestaltet. Ein Beispiel hierfür findet sich in einer Sequenz nach einem heimlichen Ausflug von Elena und Lila. Während ein Panel Lilas Gesicht in einer Großaufnahme mit einem leicht

hämischen Grinsen zeigt, verweist eine Sprechblase im selben Panel mit ihrem Dorn auf Elenas Mutter, die außerhalb des Panels steht und ihre Tochter beschimpft (s. Abb. 22).

Abbildung 22: Ausdruck Lila (109)

Die Bedeutung von Lilas Mimik erschließt sich nicht sofort vollständig und wird erst in den nachfolgenden Panels durch Elenas retrospektive Reflexion aufgeklärt: Lila könnte den Ausflug bewusst initiiert haben, um Elena zu schaden. Diese Deutung wird auf einem schwarzen Full Page Shot dargestellt, der Elenas Erkenntnis durch weiße Inserts vermittelt (s. Abb. 23). Die LeserInnen sind hier also zunächst gefordert, die komplexen emotionalen Verbindungen zwischen den Figuren selbst zu interpretieren, erhalten aber nachträglich eine mögliche Einordnung durch die Ich-Erzählerin.

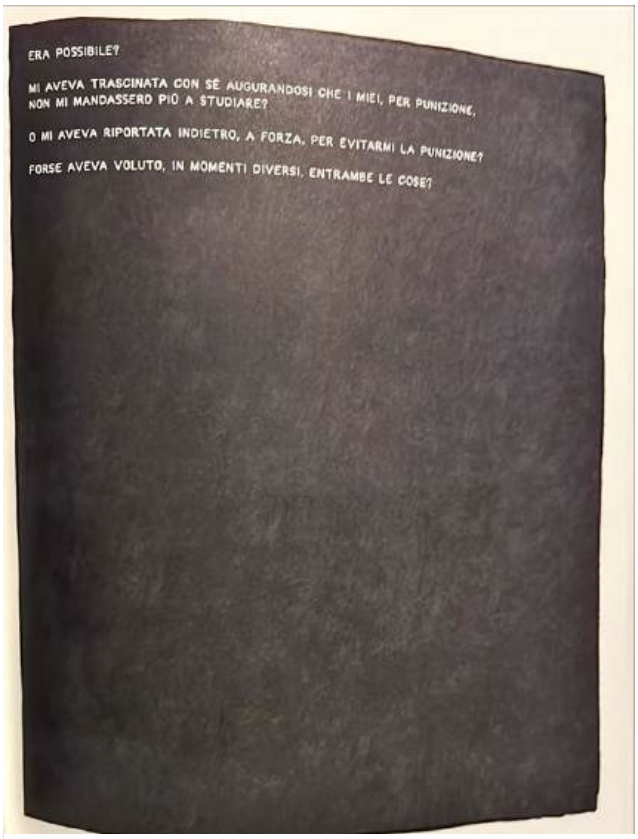

Abbildung 23: Reflexion Elena (111)

Ein weiteres Beispiel für die vielschichtige Text-Bild-Beziehung zeigt sich in der Darstellung des Schulkameraden Enzo, nachdem er einen Stein auf Lila geworfen hat. Elena beschreibt ihn im Blocktext als "tipo pericoloso" (Lagani/Cerri 2022: 62), während

die visuelle Darstellung im nächsten Splash Panel Enzo aus einer leichten Obersicht zeigt, die ihn verletzlich und schwach erscheinen lässt (s. Abb. 24).

Abbildung 24: Darstellung Enzo (63)

Seine Mimik wirkt reumütig und traurig, was in den folgenden Panels durch seine Entschuldigung und versöhnliche Gesten unterstrichen wird. Aus der Kombination von Text und Bild ergibt sich in diesem Fall das Phänomen des unzuverlässigen Erzählens (vgl. Demirdögen/ Arnold 2024: 117). Diese Diskrepanz zwischen Text und Bild reflektiert die kindliche und naive Sicht der Ich-Erzählerin, die komplexe soziale und psychologische Strukturen noch nicht vollständig erfassen kann. Zugleich deutet die visuelle Darstellung auf Enzos zukünftige Entwicklung hin. In der Tat wird Enzo sich auch im Laufe der Tetralogie als die vielleicht verlässlichste und gutmütigste männliche Figur der gesamten Erzählung erweisen, die sich nicht den patriarchalen Strukturen des *rione* bedient. Eine Reflexion über die komplexen Dynamiken des sozialen Gefüges im neapolitanischen Viertel wird durch diese Darstellung angeregt.

Zudem kann durch die Diskrepanz der Rezeption, die das unzuverlässige Erzählen verursacht, bei Leserinnen ein Mitdenken und Miterleben evoziert werden: Eine zentrale Sequenz der Graphic Novel zeigt das Zusammenspiel von Text und Bild in einem besonders intensiven Moment auf der Insel Ischia (s. Abb. 25/26).

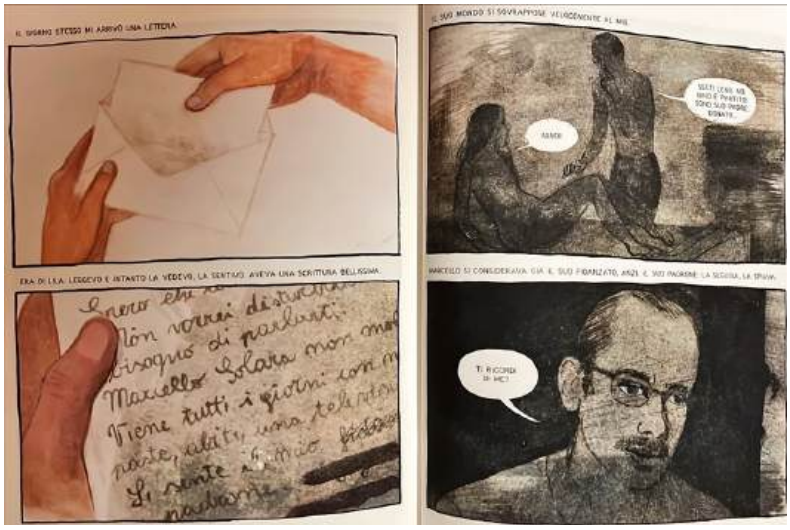

Abbildung 25: Text-Bild Verknüpfung Ischia 1(218f)

Abbildung 26: Text-Bild Verknüpfung Ischia 2 (220)

Die Sequenz zeigt, wie visuelle und textuelle Elemente genutzt werden, um emotionale und narrative Komplexität zu erzeugen, wobei die spezifischen Gestaltungsentscheidungen die psychologische Tiefe der Handlung verstärken. Zunächst wird der Erhalt des Briefs durch einen Blocktext beschrieben, der die narrative Grundlage der Szene legt. Auf den Panels wird das Öffnen des Briefs visuell dargestellt, gefolgt von einem Auszug aus dessen Inhalt, der durch Lilas Handschrift gekennzeichnet ist. Aufmerksame LeserInnen können diese Handschrift bereits aus früheren Szenen wiedererkennen, etwa aus einem Tafelanschrieb oder dem von Lila verfassten Buch *La fata blu*.

Die nächsten beiden Seiten bestehen aus jeweils zwei übereinanderliegenden Panels, die sowohl Blocktexte als auch Sprechblasen enthalten. Im Kontrast zur farblich lebendigen Darstellung der Ischia-Episode sind diese Panels in Schwarz-Weiß gehalten, wodurch ein deutlicher Bruch markiert wird. Dieser Wechsel in der Farbgestaltung reflektiert den Ernst und emotionale Schwere der dargestellten Ereignisse.

Im Blocktext kommentiert Elena retrospektiv die gesamte folgende Sequenz mit der Aussage „Il suo mondo si sovrappose velocemente al mio″ (Lagani/Cerri: 218). Während sie beschreibt, wie Lila von Marcello Solara physisch und psychisch bedrängt wird, zeigen die Panels Elena auf Ischia, wie sie von Donato Sarratore, dem Vater ihres Schwarms Nino Sarratore, vergewaltigt wird. Auf den ersten Blick scheint es sich hier um eine parallele Verknüpfung zu handeln, da die beiden Situationen rein objektiv nicht miteinander in Verbindung stehen.

Auf inhaltlicher Ebene verstärken sich die beiden Perspektiven hinsichtlich der Emotionen jedoch, was kennzeichnend für die additive Text-Bild-Verknüpfung ist. Diese Verknüpfung verdeutlicht die immer wieder parallel verlaufenden oder sich überschneidenden Realitäten der Protagonistinnen. Darüber hinaus könnte diese Form der Text-Bild-Verknüpfung aber auch korrelativer Art sein. Indem die innere Verbundenheit und gegenseitige Einflussnahme der beiden Protagonistinnen symbolisch dargestellt werden, erzeugt das Nebeneinander von Elenas und Lilas Erfahrungen eine weitere Bedeutungsebene. Beachtenswert scheint mir hierzu auch die comic-technische Darstellung dieser Sequenz. Während die Perspektive Lilas in (hand-) *textueller* Form, bis auf die Darstellung des Briefes im Blocktext *über* den Panels gezeigt wird, erscheinen Elenas in *visueller* Form dargestellte Erlebnisse in den Panels *darunter*. Gleichzeitig nehmen die ausdruckstark gezeichneten Geschehnisse auf der Insel Ischia auf den Seiten der Graphic Novel deutlich mehr Platz ein als die Schilderungen Lilas, die so fast zu einer Randnotiz verkommen. Eine Reflexion über die Hierarchien innerhalb der Freundschaft der beiden Protagonistinnen drängt sich an dieser Stelle geradezu auf.

Diese komplexe Darstellung der Verknüpfung veranschaulicht, wie eng die Lebensrealitäten der beiden Figuren trotz oder gar wegen ihrer Unterschiedlichkeit miteinander verflochten sind. Ausgehend von den inhaltlichen und visuell dargestellten Verknüpfungen ermöglicht diese Sequenz eine Reflexion über die vielschichtige Beziehung zwischen Text und Bild im Medium Comic sowie ihre Möglichkeiten und Grenzen. Die Verwobenheit, die aus der wechselseitigen Beziehung zwischen den Protagonistinnen Elena und Lila resultiert, kann dabei als Beispiel für die Mehrdeutigkeit und Vielschichtigkeit der Text-Bild-Verknüpfungen im Medium Comic verstanden werden und eröffnet einen Einblick in die intermedialen Möglichkeiten dieser Graphic Novel.

Intermediale Elemente werden in der Graphic Novel auf unterschiedliche Weise eingesetzt, sodass es Cerri und Lagani gelingt, gerade durch die Verknüpfung von Bild und Text, Komplexität zu erzeugen. Dadurch, dass zentrale Elemente des Romans, wie die Ich-Erzählung der Protagonistin, um visuelle die Komponente ergänzt werden, erweitert und verdichtet dich deren Wirkung. Der Einsatz von Blocktexten innerhalb der Panels ermöglicht es, introspektive und retrospektive Passagen des Romans beizubehalten, während die Bilder die Erzählung emotional und atmosphärisch untermalen.

Die visuelle Gestaltung greift Techniken des Films auf, wie beispielsweise die Verwendung von Perspektiven, Kameraeinstellungen und Bildausschnitten. Sequenzwechsel und Panel

erinnern dabei an Elemente des Filmschnitts, während Großaufnahmen und Totalen räumliche sowie emotionale Dynamiken betonen. Die durch Farbe erzeugten Stimmungen, wie gedeckte Töne im *rione* oder die hellen Farben auf der Insel Ischia, erzeugen eine visuelle Ästhetik, die durch die Verwendung von Licht- und Farbdramaturgie Ähnlichkeiten zum Film aufweist.

Die Graphic Novel stellt auch Bezüge zu andere Medienformen her, so verleihen die Zeichnungen Cerris der Graphic Novel eine künstlerische Tiefe, die Bezüge zu den traditionellen bildenden Künsten herstellt. Darüber hinaus wird durch die Nutzung literarischer und filmischer Zitate und Anspielungen aus dem Roman und der Serie der Dialog zwischen der Graphic Novel und ihren Vorlagen erzeugt. Textpassagen aus Ferrantes Roman werden teils direkt übernommen, teils auch gekürzt, verändert oder umstrukturiert. Auch Szenenbilder aus der Serie finden sich in der Graphic Novel wieder. Die Skizze des rione (vgl. Lagani/Cerri 2022: 114f) stammt ebenso aus der Serie, wie eine Ansicht auf der Hochzeit Lilas (vgl. Lagani/Cerri 2022: 240f).

Doch zum Teil sind die Vorlagen in der visuellen Darstellung bewusst verändert worden:

Die Ansicht der spielenden Protagonistinnen vor einem Keller scheint zunächst direkt aus der Serie übernommen zu sein (vgl. Lagani/Cerri 2022: 39). Doch bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass die beiden Figuren seitenverkehrt dargestellt wurden. Solche intermedialen Aspekte der Graphic Novel „L'amica geniale" verdeutlichen die komplexe Beziehung zwischen Literatur, bildender Kunst und Film und betonen zugleich die Eigenständigkeit der Graphic Novel.

Neben Zitaten zeitgenössischer Literatur finden sich in der Graphic Novel an prominenter Stelle immer wieder Bezüge zur antiken Literatur. Auch in der literarischen Vorlage gibt es an vielen Stellen (vgl. z.B. Ferrante 2011: 154/ 184), was sich unter anderem dadurch erklären lässt, dass die lateinische Sprache und Kultur im (Schul-) Alltag italienischer Heranwachsender sowie allgemein im italienischen Bildungsdiskurs nach wie vor fest verankert sind. Diese literarischen Bezüge finden sich auch in der Graphic Novel (z.B. der Bezug zur Dido Vergils, der durch das Lesen des antiken Autors im Schulunterricht Elenas hergestellt wird). Eine bemerkenswerte Deutung ergibt sich jedoch im Speziellen durch das Einfügen eines *Inserts*, das den ersten lateinischen Satz aus dem Proöm der Metamorphosen Ovids zeigt (vgl. Lagani/Cerri 2022:). Elena übersetzt diesen Satz gemeinsam mit Lila. In der literarischen Vorlage übersetzen die beiden zwar immer wieder gemeinsam lateinische und griechische Texte (vgl. u.a. Ferrante 2011: 89, 154 u. 184), doch an keiner Stelle wird Ovid erwähnt. Die in der Graphic Novel

abgebildete Sequenz wurde zwar aus dem Roman entnommen (vgl. Ferrante 2011: 107), doch weder Ovid, noch sein Text werden dort erwähnt. Ein kurzer Blick auf den lateinischen Text lohnt:

In nova fert animus mutatas dicere formas
corpora: di, coeptis (nam vos mutastis et illas)
adspirate meis primaque ab origine mundi
ad mea perpetuum deducite tempora carmen.[1]

(Ovid Met. 1: 1-4)

Denn, bedenkt man, dass diese Verse aus einem Werk sind, welches von Verwandlungen handelt und in den zitierten Versen über die Umwandlung von Gestalten in Körper berichtet wird, so kann dies sowohl inhaltlich auf die Entwicklung der Protagonistinnen (besonders Elenas) hindeuten, mehr noch scheint es sich hier allerdings um eine bewusste Implikation zur Rezeption des Mediums Comic als Literaturadaption zu handeln, die an dieser Stelle von Cerri und Lagani herausgehoben wird. Ein ursprünglich rein literarischer Stoff wurde in einen neuen Körper, nämlich ein neues Medium übertragen und soll jetzt - auf neue Art und Weise - gelesen werden.
Die Kombination aus Text und Bild fordert dadurch von den LeserInnen immer wieder eine aktive Auseinandersetzung mit dem Werk und dem Ferrante-Kosmos sowie all seinen intertextuellen und intermedialen Bezügen.

5.3.4.Zusammenfassung

Die Beschreibung und Analyse der Graphic Novel haben aufgezeigt, dass diese sich durch eine Vielfalt an Darstellungsformen auszeichnet, die sich besonders in der engen Verknüpfung von Text und Bild manifestiert. Diese Verbindung ermöglicht nicht nur eine tiefere narrative Erfahrung, sondern bietet auch vielfältige Möglichkeiten zur Reflexion über das Medium Comic. Darüber hinaus lädt der Aufbau der Graphic Novel dazu ein, das Medium als solches Stück für Stück (neu) zu entdecken -wie es auch die Autorinnen Lagani und Cerri selbst während er Umsetzung getan haben- und dadurch regelrecht angeleitet zum Lesen und Verstehen der spezifischen ästhetischen und narrativen Strukturen gebracht zu werden. Diese

[1] „Von Gestalten zu künden, die in neue Körper verwandelt wurden, treibt mich der Geist. Ihr Götter – habt ihr doch jene Verwandlungen bewirkt -, beflügelt mein Beginnen und führt meine Dichtungen ununterbrochen vom allerersten Uranfang der Welt bis zu meiner Zeit!“ (Übersetzung nach Albrecht 2003: 7).

didaktische Funktion unterstützt die LeserInnen dabei, die vielfältigen Ausdrucksformen des Comics zu erkennen und zu interpretieren. Das erklärte Ziel der in der Einleitung formulierten Fragestellung, ob und wie die Graphic Novel das sogenannte „Ferrante-Fieber“ sowohl narrativ als auch visuell evoziert, wurde in diesem Kapitel durch die Analyse beantwortet. Es wurde aufgezeigt, dass die Graphic Novel, eine starke immersive Kraft im Hinblick auf den „Ferrante-Kosmos“ entwickelt.

LeserInnen können auch durch das Lesen der Graphic Novel in die Welt von Elena und Lila hineinversetzt werden. Diese eindringliche Erfahrung wird durch die geschickte Verknüpfung des literarischen Stoffes mit visuell-ästhetischen Formen ermöglicht, was die Graphic Novel zu einem wertvollen Medium macht, um sowohl die narrative Tiefe als auch die emotionale Intensität von Ferrantes Werk zu vermitteln.

5.4 Didaktische Überlegungen – „L’amica geniale“ im Unterricht

In diesem Kapitel wird die zweite Zielsetzung der Arbeit fokussiert, nämlich die Darstellung des didaktischen Potenzials, welches sich aus dem „Ferrante-Fieber“ ergibt. Die Untersuchung in Kapitel 4.2 hat deutlich gemacht, dass Comics im Allgemeinen vielfältige Möglichkeiten zur Förderung verschiedener Kompetenzen bieten. Dies auch für die Graphic Novel „L‘Amica Geniale“ zu. In didaktischer Hinsicht stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten sich durch die Adaption des „Ferrante-Fiebers“ in der Graphic Novel für den Einsatz im Unterricht ergeben und welche spezifischen Kompetenzen dadurch gefördert werden können. Daher ist es zunächst ist dienlich, nochmals kurz auf die besonderen Merkmale des „Ferrante-Fiebers“ in der Graphic Novel einzugehen. Das Phänomen des „Ferrante-Fiebers“ umfasst im hier behandelten Werk sowohl die narrative Umsetzung des literarischen Stoffes, die unterschiedliche Bedeutungsebenen umfasst, als auch die ästhetisch ansprechende Gestaltung der Graphic Novel, die von ihrem äußeren Erscheinungsbild bis hin zur Darstellung in den Panels reicht.

Die Graphic Novel setzt den literarischen Stoff auf eine Art und Weise um, die sowohl erzählerische Tiefe als auch visuelle Attraktivität betont. Diese doppelte Fokussierung ermöglicht es LeserInnen, in die fiktionale Welt von Ferrante einzutauchen, während gleichzeitig die reale Welt, in der das „Ferrante-Fieber“ ungebrochenes Interesse findet, nicht außer Acht gelassen wird. Die weltweite Rezeption der Graphic Novel zeigt, wie stark dieser Stoff verschiedene Zielgruppen anspricht und zu immer neuen Interpretationen inspiriert.

Als besonders förderungswürdig erweisen sich daher nach meiner Ansicht zwei zentrale Kompetenzen, die sich aus der Auseinandersetzung mit der Graphic Novel im Hinblick auf das „Ferrante-Fieber“ ergeben: die literarästhetische Kompetenz und die interkulturelle Kompetenz. Im Folgenden werden diese beiden Kompetenzen erläutert und Perspektiven aufgezeigt, die ihre Förderung durch die Lektüre im Unterricht ermöglichen der Graphic Novel „L‘Amica Geniale“ ermöglichen.

5.4.1 Didaktisches Potenzial zur Förderung literarästhetischer Kompetenz

Die Beschreibung und Analyse zeigen die Vielfalt an Darstellungsweisen in „L’amica geniale” auf, welche die Grundlage für ein breites didaktisches Potenzial insbesondere zur Förderung der literarästhetischen Kompetenz im Italienischunterricht bietet. Die literarästhetische Kompetenz als Teil der Text- und Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, komplexe literarische Texte nicht nur inhaltlich zu erfassen, sondern auch ihre ästhetischen, sprachlichen und strukturellen Besonderheiten wahrzunehmen, zu analysieren und zu bewerten und dadurch „zu einer Form ästhetischen Genusses, einer ästhetischen Lust, die sich hiermit verbindet“ (Brune 2020: 13) zu kommen.

In den Worten Brunes wird deutlich, dass die literarästhetische Kompetenz auch an Emotionen gekoppelt ist. Kreuzberger (vgl. 2020: 226) betont, dass die multimodale Eigenschaft des Mediums Comic die emotionale Anteilnahme der LeserInnen steigern kann.

Die literarästhetische Kompetenz beinhaltet zudem das Erkennen von sprachlichen Mitteln, symbolischen Strukturen und ästhetischen Normen (vgl. Spinner 2006: 8), die nach Brune (vgl. 2020: 22) jeweils im Unterricht vermittelt und als spezifische Eigenschaften eines Werks im Rahmen der Lektüre gekennzeichnet werden müssen. Die Graphic Novel fördert dieses Erkennen, indem sie LeserInnen, die Interaktion von Text und Bild direkt und indirekt vor Augen führt.

Die Darstellungen in den einzelnen Panels und Sequenzen sind zum einen sehr reduziert und fokussieren bestimmte Elemente sowie Themen, sodass ein leichter Zugang zum Inhalt ermöglicht wird. Zum anderen bietet sich in der Gesamtbetrachtung eine Fülle an intertextuellen Bezügen, Symbolsprache und Referenzen, die eine mehrdimensionale Lesart fördern. So wird ein allmähliches Heranführen an das Lernen am und mittels des Mediums Comic ermöglicht. Ziel ist die Fähigkeit, multimodale Erzähltechniken zu erkennen und kritisch

zu interpretieren. SchülerInnen können anhand der mehrheitlich korrelativen Text-Bild-Verknüpfungen untersuchen, wie Bild und Text sich gegenseitig bedingen oder die visuelle Gestaltung Atmosphäre und Stimmung beeinflusst.

Das Format dieser Literaturadaption stößt immer wieder Möglichkeiten der Reflexion über intermediale Transformationsprozesse an. Lernende können analysieren, wie literarische, aber auch soziologische und psychologische Themen wie Freundschaft, soziale Ungleichheit oder Geschlechterrollen in ein visuelles Medium übertragen werden. Dies schärft ihr Verständnis für literarische Ästhetik und deren kulturelle sowie mediale Adaption. Vor allem aber bietet die Verknüpfung dieser Themen mit den Protagonistinnen auch immer wieder Möglichkeiten, sich inhaltlich tiefergehend mit diesen Themen und Motiven im Unterricht auseinanderzusetzen.

Die Analyse der Farbgebung, der Perspektiven und der Panelarchitektur fördert die Entwicklung eines kritischen Blicks auf die ästhetischen Mittel und deren Funktion innerhalb des Mediums. Zudem sind diese Elemente in „L'amica geniale" eng an Emotionen gekoppelt, die eine zentrale Rolle spielen und gerade auch für das Evozieren des „Ferrante-Fiebers" eine wichtige Funktion innehaben und durch ihren gezielten Einsatz intensiv vermitteln. Die Elemente ermöglichen es, die inneren Zustände und die emotionale Entwicklung der Protagonistinnen eindrücklich darzustellen und sie eng mit den zentralen Themen der Handlung zu verknüpfen.

Die Förderung der literarästhetischen Kompetenz wird durch die Analyse dieser emotionalen Ausdrucksformen unterstützt. SchülerInnen lernen, wie visuelle und narrative Mittel eingesetzt werden, um emotionale Tiefe zu erzeugen, und wie diese Mittel die Interpretation und das Verständnis der Figuren und ihrer Beziehungen beeinflussen. Die Untersuchung dieser Aspekte schult die Fähigkeit, komplexe ästhetische und erzählerische Strukturen zu erkennen und zu interpretieren, was einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung der literarästhetischen Kompetenz leistet.

Die episodische Struktur der Graphic Novel bietet mit ihrer Darstellung der Handlung bietet Anknüpfungspunkte, um narrative Techniken wie Pro- und Analepsen und Perspektivwechsel zu erfassen.

Die visuelle Darstellung der Handlung, der Figuren und der Räume erleichtert dabei den Zugang zu den komplexen Themen des Romans, was das Verständnis der Wechselwirkung von Text und Bild und fördert die aktive Auseinandersetzung mit literarischen Inhalten anstößt. Darüber hinaus kann nicht nur die Rezeption, sondern auch die kreative Produktion der

SchülerInnen gestärkt werden, indem sie selbst Sequenzen aus anderer Perspektive illustrieren oder Leerstellen füllen. Diese Leerstellen finden sich auf unterschiedliche Art in den Guttern, stummen Panels, Panels ohne Sprechblasen sowie auf Splash Panels, die kein visuelles Motiv, sondern lediglich die Gedanken der Ich-Erzählerin in Form von Inserts auf schwarzem Hintergrund zeigen. Im Unterricht können SchülerInnen Vermutungen darüber anstellen, was eine Figur gesagt haben könnte, oder diskutieren, wie der nicht gezeigte Inhalt eines schwarzen Panels dargestellt werden könnte. Die Leerstellen bieten somit zahlreiche produktive und handlungsorientierte Sprechanlässe, die gleichzeitig die Vorstellungskraft der SchülerInnen unterstützen und ihre Fähigkeit zur imaginativen Auseinandersetzung fördern.

Darüber hinaus ermöglichen diese Elemente verschiedene weitere kreative Ansätze, wie das Schreiben über die Figuren und ihre Beziehungen, das Ausarbeiten von Dialogen in stummen Panels oder das Zeichnen und szenische Darstellen der fehlenden Inhalte. Diese Ansätze eröffnen Differenzierungsmöglichkeiten, die auf die Interessen der SchülerInnen abgestimmt werden können.

Auch das Element des unzuverlässigen Erzählens kann thematisiert werden, indem es als literarisches Mittel genutzt wird, um die Unterschiede zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung in der Graphic Novel zu diskutieren. Die vielfältige Gestaltung der Panels in „L'amica geniale" macht den Vorschlag Grünewalds (vgl. 2020: 127) überflüssig, für die Unterrichtskonzeption einzelne Elemente wie Sprechblasen gezielt wegzulassen, da das Werk diese zuhauf bereits selbst anbietet.

Die verschiedenen Sprachregister und -stile tragen zur Schulung sprachlicher und formaler Merkmale bei. Zudem bieten die Elemente der unterschiedlichen Erzähltechniken, wie das unzuverlässige Erzählen und die Perspektivwechsel, wertvolle Ansatzpunkte für die Analyse und erweitern das Verständnis komplexer narrativer Strukturen.

Dadurch wird neben der literarästhetischen Kompetenz auch die Textkompetenz gefördert (vgl. Grünewald 1982: 72). Aus den unterschiedlichen Interpretationsangeboten und -ebenen in „L'amica geniale" ergeben sich zudem Differenzierungsmöglichkeiten, je nach Interesse oder Lernstand der SchülerInnen. Die Graphic Novel sollte sinnvollerweise als Ganzschrift gelesen werden, sodass die intertextuellen Bezüge und Entwicklungen der Protagonistinnen erfasst werden können. Durch die episodische Struktur in Sequenzen lassen sich aber auch einzelne Abschnitte ausgiebig besprechen und zur Schulung der literarästhetischen Kompetenz beitragen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Graphic Novel „L'amica geniale" narrative und visuelle Erzählformen miteinander verknüpft und eine kritische Reflexion über intermediale Prozesse anregt. Sie schafft einen niederschwelligen Zugang zur reichen Themenwelt der literarischen Vorlage und bietet zugleich vielfältige Anknüpfungspunkte für analytische und kreative Aufgabenstellungen. Damit eignet sich das Werk in besonderer Weise für den Einsatz im Unterricht zur Schulung der literarästhetischen Kompetenz.

5.4.2 Interkulturelles Lernen durch „L'Amica Geniale"

Die Graphic Novel „L'amica geniale" bietet durch ihre narrative und visuelle Darstellung sowie durch inhaltliche Aspekte einen umfassenden Zugang zu interkulturellen Themen. Als authentisches fremdsprachliches Produkt, das ursprünglich in Italienisch für ein italienisches Publikum veröffentlicht wurde, reflektiert die Graphic Novel die italienische Lebenswelt der 1950er Jahre. Dabei entspricht die erzählte Welt nicht stereotypen Darstellungen Italiens, sondern zeigt einen sonst wenig thematisierten Lebensraum. Während SchülerInnen in Italienisch- Lehrwerken in der Regel vorwiegend Informationen über italienische Großstädte oder idyllische Landschaften erhalten, stellt die Graphic Novel den *rione* als düsteren, trostlosen Ort dar. Neben dieser Darstellung des vorstädtischen Umfelds werden auch die Stadt Neapel sowie die Insel Ischia präsentiert. Durch die visuelle Gestaltung werden hier markante Kontraste zwischen der Peripherie, der Stadt und dem Land aufgezeigt, die im Unterricht weiter vertieft werden können. Darüber hinaus bietet die Graphic Novel die Möglichkeit, Bezüge zur klassischen italienischen Literatur herzustellen, insbesondere wenn man die räumliche Dreiteilung und deren Ausgestaltung mit der Dreiteilung von *Inferno*, *Purgatorio* und *Paradiso* in Dantes *Divina Commedia* vergleicht. Diese Parallele ermöglicht eine tiefere Auseinandersetzung mit den symbolischen und kulturellen Dimensionen der dargestellten Räume.

Wie in Kapitel 4 erläutert, besteht im Italienischunterricht häufig das Problem, dass neben der Arbeit mit Lehrbüchern selten längere authentische Texte gelesen werden. Die Graphic Novel bietet hier eine Lösung durch ihre geringe Textmenge und den einfachen Sprachgebrauch, wodurch selbst Lernende mit begrenzten fremdsprachlichen Kompetenzen in der Lage sind, den Inhalt zu verstehen.

Diese didaktische Ressource ermöglicht es Lernenden, sich mit einer fremden Lebenswelt auseinanderzusetzen, eigene kulturelle Prägungen zu reflektieren und Empathie für andere Perspektiven zu entwickeln. Das didaktische Potenzial von „L'amica geniale" liegt in der Verbindung von literarischer Darstellung individueller kultureller Erfahrungen und universeller Zugänglichkeit durch die visuelle und literarische Gestaltung. Die Graphic Novel agiert innerhalb eines dreifachen Geflechts der Interkulturalität.

Erstens beschreibt sie die spezifische Lebenswelt der Protagonistinnen im Italien der 1950er Jahre, indem sie Themen wie Armut, patriarchale Strukturen, soziale Konflikte und die Bedeutung von Gemeinschaft aufgreift. Dadurch erhalten Lernende Einblicke in eine geografisch und zeitlich entfernte kulturelle Lebenswelt, die sie in Beziehung zu ihren eigenen Erfahrungen setzen können. Gleichzeitig thematisiert die Graphic Novel universelle Fragestellungen wie Freundschaft, Geschlechterrollen, Rivalität und die Suche nach persönlicher Freiheit. Die Ich-Erzählung und die wechselnden Perspektiven durch *Point-of-view*-Darstellungen erleichtern den Zugang zur erzählten Welt und fördern das Verständnis sowohl für spezifische kulturelle als auch für universelle Themen. Diese Erzählweise ermöglicht es Lernenden, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den dargestellten Themen und ihren eigenen Lebenserfahrungen zu erkennen und zu reflektieren.

Die Themen der Graphic Novel lassen sich in der Sekundarstufe I innerhalb der Themenfelder „Individuum und Lebenswelt", „Gesellschaft und öffentliches Leben" sowie „Kultur und historischer Hintergrund" behandeln (vgl. Rahmenlehrplan Sek. I 2024: 34-36). In der Sekundarstufe II können sie in den Bereichen „Individuum und Gesellschaft", „Nationale und kulturelle Identität" sowie „Eine Welt – globale Fragen" integriert werden (vgl. Rahmenlehrplan Sek. II 2022: 32-34).

Die Graphic Novel als Literaturadaption bietet SchülerInnen ferner einen niedrigschwelligen Zugang zu einem in Italien erfolgreichen Roman und ermöglicht eine leichte Annäherung an die darin behandelten Themen. Die Verknüpfung von Text und Bild fördert das Erleben der dargestellten Welt, da die korrelativen Beziehungen zwischen Schrift und visuellen Elementen das Verständnis der Erzählung erleichtern. Die narrative Struktur der Graphic Novel, die Elenas Ich-Perspektive mit der visuellen Darstellung der Ereignisse kombiniert, unterstützt SchülerInnen dabei, die Welt durch die Augen der Figuren zu erleben, was einen Perspektivwechsel anregt. Insbesondere die in der Graphic Novel behandelten patriarchalen Strukturen und Geschlechterrollen eröffnen die Möglichkeit, eine Analyse von Rollenbildern

durchzuführen und eine kritische Reflexion über Normen und Werte im historischen und gesellschaftlichen Kontext anzustoßen.

Zusätzlich ist die interkulturelle Dimension der Graphic Novel durch ihre Zugehörigkeit zum sogenannten „Ferrante-Fieber“ von Bedeutung. In dieser Form wird sie besonders wirksam, indem (interkulturelle) Themen über die Text-Bild-Verknüpfungen mit Emotionen verbunden werden, wodurch die affektive Komponente des interkulturellen Lernens angesprochen wird (vgl. Decke-Cornill/Küster 2015: 35). Für SchülerInnen ist die Welt der Erzählung auf diese Weise greifbarer, als wenn sie den Roman aufgrund sprachlicher Hürden direkt lesen würden. Gleichzeitig ermöglicht die Graphic Novel ein tiefergehendes Verständnis als die Fernsehserie, da sie nicht unmittelbar erzählt, sondern den Lernenden die Möglichkeit bietet, einzelne Sequenzen eingehender zu betrachten.

Durch die gewonnenen Einsichten in die dargestellte Welt können im Unterricht bestehende Stereotype hinterfragt werden. Zudem regt die Ich-Erzählweise, die Elemente des unzuverlässigen Erzählens enthält, dazu an, die Darstellung dieser Welt kritisch zu hinterfragen und sie in einen globalen Kontext zu setzen. Die Graphic Novel schafft so einen Raum, in dem Lernende über die dargestellten Themen hinaus reflektieren und Perspektiven erweitern können.

Ein weiterer Vorteil der Graphic Novel liegt in ihren intermedialen Bezügen zu anderen Darstellungsformen innerhalb des Ferrante-Kosmos. Diese Bezüge können im Unterricht behandelt werden, was das „Ferrante-Fieber“ weiter verstärkt und die Motivation der SchülerInnen fördert, da sie reale Anknüpfungspunkte zu ihrem Erlernten entdecken. Zudem wird eine Reflexion über die Rolle von Literatur, Film und Comics in der Vermittlung kultureller Erfahrungen angestoßen.

6. Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit begann mit einer Begriffsdefinition des Mediums Comic und hat herausgearbeitet, dass für den Einsatz im Unterricht eine möglichst weite und offene Definition des Begriffs sinnvoll ist. Darüber hinaus wurden spezifische Charakteristika vorgestellt, die die Analyse von Comics erleichtern und als hilfreiche Kategorien mit Leitfragen dienen, um die Arbeit mit Comics im Unterricht zu strukturieren. Im Hinblick auf die Kompetenzförderung wurde aufgezeigt, dass Comics grundsätzlich zur Förderung sämtlicher Kompetenzen im Unterricht eingesetzt werden können.

Anschließend wurde die Frage untersucht, ob und inwiefern die Graphic Novel das Phänomen des „Ferrante-Fiebers" evoziert. Diese Analyse und Beschreibung der Graphic Novel „L'amica geniale" hat gezeigt, dass die Adaption durchaus in der Lage ist, das „Ferrante-Fieber" zu entfachen und sich sinnvoll im Unterricht zur Förderung literarästhetischer sowie interkultureller Kompetenzen einsetzen lässt.

Durch die geschickte Verknüpfung narrativer, visueller und sprachlicher Elemente gelingt es der Graphic Novel, die Atmosphäre und emotionale Intensität des Romans in ein neues Medium zu übertragen. So bewahrt „L'amica geniale" die thematische Tiefe und strukturelle Komplexität der Vorlage, während sie durch ihre visuelle Gestaltung neue Perspektiven auf den Stoff eröffnet. Das Phänomen des „Ferrante-Fiebers", das durch die emotionale Nähe und universelle Themen der Romane genährt wird, findet in der Graphic Novel eine überzeugende Fortsetzung. Zentrale Themen wie Freundschaft, soziale Ungleichheit, Bildung und die Dynamik der Identitätsfindung werden aufgegriffen und durch eine atmosphärische Bildsprache inszeniert, die das Leben im neapolitanischen *Rione* eindrucksvoll visualisiert.

Das didaktische Potenzial der Graphic Novel macht sie zu einem wertvollen Medium für den Italienischunterricht. Sie ermöglicht insbesondere die Förderung der literarästhetischen und interkulturellen Kompetenz und bietet einen niedrigschwelligen Zugang zu komplexen Themen. Darüber hinaus motiviert sie Lernende durch die Kombination aus Text und Bild. Damit zeigt die Arbeit, wie literarische Adaptionen in neuen Medienformaten nicht nur die Rezeption erweitern, sondern auch pädagogisch sinnvoll genutzt werden können.

Die Analyse verdeutlicht zudem, dass die Graphic Novel nicht lediglich ein „vereinfachtes" Medium darstellt, sondern ein eigenständiges Werk ist, das durch seine spezifischen Ausdrucksmittel eine neue Dimension zur literarischen Vorlage hinzufügt. Es wird deutlich, dass Adaptionen wie diese dazu beitragen können, Literatur in neue Kontexte zu überführen

und für Schülerinnen und Schüler im Italienischunterricht zugänglich zu machen. Ob und in welchem Maße das „Ferrante-Fieber“ in der Praxis tatsächlich evoziert werden kann und wie eine entsprechende Unterrichtsgestaltung gestaltet werden muss, war jedoch nicht Gegenstand dieser Arbeit und sollte in einem zweiten Schritt weiter untersucht werden.

Die Ergebnisse dieser Arbeit bieten vielfältige Ansatzpunkte für zukünftige Forschungen und praktische Anwendungen. Die Analyse weiterer Bände der Tetralogie könnte Aufschluss darüber geben, wie sich Themen, Bildsprache und narrativer Aufbau im Verlauf der Adaption entwickeln und inwieweit die visuelle Umsetzung der literarischen Vorlage neue Perspektiven auf die Romanwelt eröffnet.

Die intermediale Vernetzung des Ferrante-Kosmos, bestehend aus dem Originalroman, Theaterstücken, der TV-Serie und anderen künstlerischen Formen, bietet je nach Kompetenzstand der SchülerInnen eine Grundlage für vergleichende Analysen. Für den Italienischunterricht wäre es sinnvoll, Unterrichtskonzepte zu entwickeln, die den Einsatz der Graphic Novel als Medium zur Kompetenzförderung konkretisieren. Insbesondere könnte untersucht werden, wie die Integration der Adaption in projektorientierte Unterrichtseinheiten gestaltet werden kann, etwa durch die Erstellung eigener Comics oder durch interaktive Diskussionen zu den in der Graphic Novel behandelten Themen.

Neben dem Italienischunterricht könnte auch der Kunst- oder Deutschunterricht von einer Auseinandersetzung mit „L’amica geniale“ und einer Reflexion über das Medium Comic profitieren. Eine zentrale Frage, die in der Praxis untersucht werden muss, ist, ob der Einsatz der Graphic Novel dazu beitragen kann, bei SchülerInnen das Interesse an Literatur zu fördern. Die vorliegende Analyse hat gezeigt, dass Adaptionen in der Lage sind, die Reichweite literarischer Stoffe zu erweitern und neue Zugänge zu schaffen. Zukünftige Forschungen und didaktische Anwendungen können darauf aufbauen, um die Verbindung zwischen Literatur, Kunst und Medienformen wie dem Comic weiter zu stärken.

Herausforderungen für den Unterricht könnten vor allem in logistischer Hinsicht auftreten, da die Anschaffung der Graphic Novel in Klassenstärke kostspielig wäre. Eine mögliche Alternative wäre die Nutzung von Scans, wobei jedoch das parallele Erfassen der Symbolsprache auf verschiedenen Seiten erschwert wird, da das Vor- und Zurückblättern im Werk dadurch nicht möglich ist. Grünewald (1982: 78f) stellte bereits fest, dass Kopien von Comic-Seiten nicht adäquat in den Unterricht eingebunden werden können, insbesondere aufgrund des fehlenden Zugangs zu Farbkopierern in der Schullandschaft der damaligen Zeit.

Diese Feststellung bleibt auch heute noch relevant. Eine sinnvollere Lösung könnte daher eine projektorientierte Gruppenarbeit sein, bei der verschiedene Comics innerhalb der Gruppen gelesen werden – ähnlich dem Projekt *Francomics* (vgl. Morys 2014: 7), bei dem SchülerInnen mehrere Comics zu unterschiedlichen Themen gemeinsam bearbeitet haben.

Sprachlich bietet sich „L'amica geniale" aufgrund der grammatischen Phänomene in größeren Sequenzen oder als Ganzschrift ab dem Ende des zweiten Lernjahres an. Die frühzeitige Auseinandersetzung mit einem literarischen Werk kann ein hohes Motivationspotenzial entfalten. Schwierigere Passagen sollten jedoch gezielt von der Lehrkraft didaktisch aufbereitet werden. Auch die in der Graphic Novel subtil angesprochenen Themen wie Korruption und mafiöse Strukturen erfordern eine steuernde Begleitung durch die Lehrkraft. Einzelne Seiten und Panels können jedoch bereits im ersten Lernjahr behandelt werden, insbesondere bildlastige oder stumme Panels. Diese eignen sich gut, um die Fertigkeiten im Sprechen und Schreiben zu schulen, indem die Panels beschrieben, Vermutungen über den Handlungsverlauf aufgestellt oder Charakterisierungen der Figuren vorgenommen werden. Eine Einbindung eigener Texte in stumme Panels könnte ebenfalls eine interessante Methode darstellen.

Für Italienisch-Lernende sowie für Italienisch-Lehrkräfte stellt die Graphic Novel „L'amica geniale" einen erheblichen Mehrwert dar. In Anlehnung an die Worte Dahrendorfs (1972: 256) möchte ich hoffen, dass das untersuchte Werk seinen Weg in die Klassenzimmer findet und somit die Möglichkeit eröffnet, die „Kunst in L'amica geniale zu genießen. Sie bietet durch ihren Formenreichtum genügend Gelegenheit dazu."

7. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

FERRANTE, Elena (2011): *L'amica geniale*. Rom: e/o.

LAGANI, Chiara/CERRI, Mara (2022): *L'amica geniale. Dal romanzo di Elena Ferrante*. Rom: Coconino Press.

Forschungsliteratur

ABEL, Julia / KLEIN, Christian (2016): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung.* Stuttgart: J.B. Metzler.

ABRAHAM, Ulf/ LAY, Tristan (2020): Graphic Novels. Ein Medium zwischen Comic, Roman und Film im Unterricht. In: *Fremdsprache Deutsch. Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts* 63/2020: 3-8.

BAETENS, Jan/ FREY, Hugo (2015): *The graphic novel: an introduction*. New York: Cambridge University Press.

BARTOLI KUCHER, Simona/ IURLANO, Fabrizio (2022): Einleitung. In: dies. (Hg): *Quo vadis, italiano 2020?Letteratura, cinema, didattica e fumetti. Literatur, Film, Didaktik und Comics*. Berlin: Peter Lang: 17-25.

BERGFELDER, Angela/ CASPARI, Daniela (2008): Didaktisches Lexikon „Leseverstehen". In: *Praxis Fremdsprachenunterricht* 5/2008/6: 58-59.

BERMEJO MUÑOZ, Sandra/ VERNAL SCHMIDT, Janina (2016): Graphic Novels im Spanischunterricht. In: *Hispanorama* 2016/152: 14-19.

BRUNE, Carlo (2020): *Literarästhetische Literalität. Literaturvermittlung im Spannungsfeld von Kompetenzorientierung und Bildungsideal*. Bielefeld: transcript.

BULLARO. Grace Russo/ Love, Stephanie V. (2016): Introduction: Beyond the Margins: "Ferrante Fever" and Italian Female Writing. In: dies. (Hg.): *The works of Elena Ferrante. Reconfiguring the margins.* New York: Palgrave Macmillan: 1-12.

CALABRESE, Stefano/ ZAGAGLIA, Elena (2017): *Che cos'è il graphic novel*. Rom: Carocci.

CORTI, Agustín/ NEUHOFER, Monika (2022): Die Welt der „neunten Kunst": Comics in den romanischen Fremdsprachen. In: Heinrich Ammerer/ Markus Oppolzer (Hg.): *Was kann*

der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium, Münster: Waxmann, 2022: 99-122.

DECKE-CORNILL, Helene/ KÜSTER, Lutz (2015): *Fremdsprachendidaktik. Eine Einführung*. Tübingen: Narr Francke Attempto.

DEMIRDÖGEN, Dilara / ARNOLD, Antje (2024): Unzuverlässiges Erzählen und entdeckendes Lesen im postmodernen Bilderbuch. In: Sebastian Bernhardt (Hg.): *Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Medien. Didaktische Perspektiven*. Berlin: Frank & Timme: 101-126.

DITTMAR, Jakob F. (2011): *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.

DOLLE-WEINKAUFF, Bernd (2021): Comic, Manga, Graphic Novel lesen und schauen. In: Ulrich Deinet/ Benedikt Sturzenhecker/ Larissa von Schwanenflügel/ Moritz Schwerthelm (Hg.): *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*. Wiesbaden: Springer VS: 1395-1401.

EISNER, Will (1985): *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

EISNER, Will (2005): *Graphic Storytelling and Visual Narrative.* New York: W.W. Norton & Company.

ELSNER, Daniela (2013): Graphic Novels in the Limelight of Multiliteracies Approach to Teaching English. In: Daniela Elsner/ Sissy Helff/ Britta ViebrockFilms (Hg.): *Graphic Novels & Visuals. Developing Multiliteracies in Foreign Language Education – An Interdisciplinary Approach*. Wien/Berlin: LIT: 55-72.

FEIX, Jeannine (2017): Die Graphic Novel im Fremdsprachenunterricht. In: *Studia Universitatis Babeş-Bolyai. Philologia* 3/ 2017: 35-42.

FRAHM, Ole (2010): *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts.

FUCHS, Wolfgang J./ REITBERGER, Reinhold C. (1978): *Comics Handbuch*. Reinbek: Rowohlt.

GIESA, Felix (2014): *Graphisches Erzählen von Adoleszenz. Deutschsprachige Autorencomics nach 2000.* Köln: Peter Lang.

GIESA, Felix (2020): Comic, Manga und Graphic Novel. In: Tobias Kurwinkel/ Philipp Schmerheim (Hg.): *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart: Metzler: 220-229.

GIESA, Felix (2022): Comic, Graphic Novel & Co. als bildbasierte Erzählliteratur. In: Andreas Knopf/ Ulf Abraham (Hg.): *BilderBücher. Band 1 Theorie*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren: 58-72.

GOMBRICH, Ernst H. (2002): *Kunst und Illusion*. Berlin: Phaidon.

GRANZOW, Stefanie (2022): Über, mit und durch Comics reden Bild und Narration intersubjektiv aushandeln. In: *IMAGO. Zeitschrift für Kunstpädagogik* 14: 20-33.

GROENSTEEN, Thierry (2007): *The System of Comics*. University Press of Mississippi.

GRÜNEWALD, Dietrich (1982): *Comics - Kitsch oder Kunst? Die Bildgeschichte in Analyse und Unterricht. Ein Handbuch zur Comicdidaktik.* Weinheim/ Basel: Beltz Verlag.

HALLET, Wolfgang (2012): Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 2012/117: 2-9.

KLÜN, Jens-Uwe (2007): La BD – Fremdsprachenunterricht einmal anders. In: Bettina Bosold-DasGupta/ André Klump (Hg.): *Romanistik in Schule und Universität*. Stuttgart: ibidem: 139-156.

KOCH, Corinna (2014): Durch Comics den Englisch-, Französisch- und Spanischunterricht verbinden. In: *Zeitschrift für romanische Sprachen und ihre Didaktik* 8/2014/2: 87 - 101.

KRICHEL, Marianne (2006): *Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics „Calvin and Hobbes"*. Trier: WVT.

MCCLOUD, Scott (1993): *Understanding Comics.* New York: William Morrow Paperbacks.

MCCLOUD, Scott (2001): *Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren*. Hamburg: Carlsen.

MINISCI, Alessandra (2020): Il graphic novel in Italia: breve panoramico e qualche suggerimento didattico. In: *Babylonia. Journal of Language Education* 2/2020: 28-33.

MORYS, Nancy (2014): So vielfältig können BD sein!' Das Projekt ‚Francomics', in: *PRAXIS Fremdsprachenunterricht Französisch*, 3/2014: 7-11.

MORYS, Nancy (2018): *Bandes dessinées im Fremdsprachenunterricht Französisch. Annäherung an eine empirisch fundierte Teilbereichsdidaktik*. Berlin: Peter Lang.

NÖTH, Winfried (2000): *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart/Weimar: Metzler.

PACKARD, Stephan/ RAUSCHER, Andreas/ SINA, Véronique/ THON, Jan-Noël/ WILDE, Lukas R.A./ WILDFEUER, Janina (2019): *Comicanalyse: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.

PEETERS, Benoît (2003): *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion.

PLATTHAUS, Andreas (2009): Einbruch der Zeit. Zu einem Zwischenraum und einem Textkasten in Frank Kings *Gasoline Alley*. In: Stephan Ditschke/ Katerina Kroucheva/ Daniel Stein (Hg.): *Comics. Zur Theorie und Geschichte eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: Transcript: 119–30.

PLATTHAUS, Andreas (2008): *Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Mangas*. München: C. H. Beck.

POHL-OTTO, Karoline (2022): *Comics in Schule und Religionsunterricht*. Göttingen: V&R unipress.

PRESS, Alexander (2018): *Die Bilder des Comics*. Bielefeld: transcript.

SCHMITZ-EMANS (2012): *Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. Berlin: de Gruyter.

SCHÜWER, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT.

SCHNEIDER, Alexander/ FÜHRER, Carolin (2022): Editorial: Grafisches Erzählen. In: *IMAGO. Zeitschrift für Kunstpädagogik* 14/2022: 1-9.

SEIDL, Monika (2007): Visual Culture. Bilder lesen lernen, Medienkompetenz erwerben. In: *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch* 87/2007: 2-7.

SINA, Véronique (2020, 30. November): Comic. In: *Gender Glossar*. https://www.gender-glossar.de/post/comic [abgerufen am 18.12.2024].

SNAIDERO, Tiberio (2017): *Interkulturelles Lernen im Italienischunterricht. Eine Konzeption und Lernaufgaben für Italienisch als 3. Fremdsprache*. Berlin: Frank & Timme.

SPINNER, Kaspar H. (2006): Literarisches Lernen – Modelle und Konzeptionen. In: Ulf Abraham / Engelbert Thaler (Hg.): *Literaturdidaktik Deutsch.* Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren: 7–21.

STEIN, Daniel/ THON, Jan-Noël (2013): Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels. In: dies. (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/ Boston: De Gruyter: 1–23.

STIEGER, Bernd (2014): Visual Culture. In: Claudia Bethnien/ Brigitte Weingart (Hg.): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*. Berlin/Boston: De Gruyter: 159-174.

STUHLFAUTH-TRABERT, Mara/ TRABERT, Florian (2015): Vorwort. Graphisches Erzählen in Literaturcomics. In: Florian Trabert/ Mara Stuhlfauth-Trabert/ Johannes Wassmer (Hg.): *Graphisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics*. Bielefeld: transcript: 9-18.

VIGNAUD, Marie-Françoise (2009): En pleine forme dans ses bulles! La Bande dessinée en théorie et en pratique. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Französisch* 43/2009/97: 2-8.

SÜßLIN, Werner (2015): Die Zahlen. In: Rat für Kulturelle Bildung e. V.: J*ugend/Kunst/Erfahrung. Horizont 2015*. Essen: 11-26. https://www.pwc-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/12/1_Archiv_Weitere-Publ._RFKB_Allensbach_Studie_1307.pdf [abgerufen am 24.12.2024]

RICCIARDI, Alessia (2021): *Finding Ferrante: Authorship and the Politics of World Literature*. New York: Comumbia University Press.

WIENHÖFER, Friederike (1980): *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip. Dissertation*. Dortmund: PH Ruhr Dortmund.

WILLBERG, Hans/FORSSMANN, Friedrich (1999): *Lesetypografie. Typografie ist keine Kunst*. Mainz: Herrmann Schmidt.

Internetquellen

Bevione, Laura (2023, Januar 28): Storia di un'Amicizia. https://fannyalexander.e-production.org/storia-di-una-amicizia/ [abgerufen am 26.12.2024]

BR-Klassik (ohne Datum): Ferrante Fever. https://www.br-klassik.de/programm/fernsehen/ausstrahlung-2812482.html [abgerufen am 26.12.2024]

Cecchinato, Ilaria (2024, Januar 30): Nelle ombre del reale. L'amica geniale a fumetti. Gagarin Magazine. https://www.gagarin-magazine.it/2024/01/libri/nelle-ombre-del-reale-lamica-geniale-a-fumetti/ [abgerufen am 26.12.2024]

Coconino Press (ohne Datum): L'Amica Geniale. https://www.coconinopress.it/prodotto/amica-geniale/ [abgerufen am 26.12.2024]

Coconino Press Verlag (ohne Datum): Chi siamo. https://www.coconinopress.it/chi-siamo/ [abgerufen am 26.12.2024]

Comic-Invasion (2023): Der diesjährige Länderfocus der CIB ist ITALIEN! https://comicinvasion.de/festival/2023/focus [abgerufen am 26.12.2024]

Frankfurter Buchmesse (2024, Mai 28): Ehrengast Italien stellt Programm vor. https://www.buchmesse.de/presse/pressemitteilungen/2024-05-28-ehrengast-italien-stellt-programm-vor [abgerufen am 26.12.2024]

IIC Monaco (2024, September): L'amica geniale a fumetti – spettacolo teatrale di e con Chiara Lagani – XXIV Settimana della lingua italiana nel mondo. https://iicmonaco.esteri.it/it/gli_eventi/calendario/lamica-geniale-a-fumetti-spettacolo-teatrale-di-e-con-chiara-lagani/ [abgerufen am 26.12.2024]

Italia Francoforte (2024, Mai): Literarisches Fachprogramm. https://italiafrancoforte2024.com/sites/default/files/202405/Literarisches%20und%20fachprogramm.pdf [abgerufen am 26.12.2024]

JIM (2017): Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hg.): JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart. https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2017.pdf [abgerufen am 15.12.2024]

KIM (2017): Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hg.): KIM 2016. Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart. https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM_2016_Web-PDF.pdf [abgerufen am 15.12.2024]

Lo Spazio Bianco (2024, November 15): L'amica geniale tra graphic novel, teatro e serie tv. https://www.lospaziobianco.it/lamica-geniale-tra-graphic-novel-teatro-e-serie-tv/ [abgerufen am 26.12.2024]

Mirandola, Giulia (2020, Juli): Elena Ferrante und das deutsche Lesepublikum. https://www.goethe.de/ins/it/de/kul/lit/21936427.html [abgerufen am 26.12.2024]

Napoli da Vivere (2024, November 12): „L'Amica Geniale Experience", das erste Konzert – Theater auf der Bühne im Teatro Instabile in Neapel. https://www.napolidavivere.it/2024/11/12/lamica-geniale-experience-il-primo-concerto-teatrale-in-scena-al-teatro-instabile-di-napoli/ [abgerufen am 26.12.2024]

New York Times (2024): Best Books 21st Century
https://www.nytimes.com/interactive/2024/books/best-books-21st-century.html
[abgerufen am 26.12.2024]
NW-Nachrichten (2016, September 03): Im Ferrante-Fieber: Die Buchreihe einer anonymen Autorin begeistert weltweit
https://www.nw.de/nachrichten/kultur/literatur/literatur/20905875_Im-Ferrante-Fieber-Die-Buchreihe-einer-anonymen-Autorin-begeistert-weltweit.html
[abgerufen am 26.12.2024]
Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin / Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (2024): Teil C Moderne Fremdsprachen Jahrgangsstufen 1 – 10
https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/2024_06_17_Teil_C_Mod_Fremdsprachen_2024.pdf
[abgerufen am 26.12.2024]
Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin / Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (2022):
https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/faecher-rahmenlehrplaene/rahmenlehrplaene/rahmenlehrplan-italienisch-go-teil-c.pdf
[abgerufen am 26.12.2024]
Tonfoni, Virginia (2022, Juli 09): Mara Cerri, «L'amica geniale» a fumetti.
https://ilmanifesto.it/mara-cerri-lamica-geniale-a-fumetti [abgerufen am 26.12.2024]

Anhang

Glossar

Bewegungslinien / Action Lines / Speedlines

Man verwendet Bewegungslinien, um Figuren oder Objekte, die nicht klar oder verschwommen gezeichnet sind, vor einem gleichfalls klaren Hintergrund darzustellen und so deren Bewegtheit zu simulieren. Weitere Möglichkeiten, um Bewegung im Bild zu erzeugen sind die mehrfache Darstellung desselben Gegenstands in verschiedenen Stadien der Bewegung innerhalb eines Panels und die Darstellung mittels Wischtechnik, bei der Figuren und Gegenstände aufgrund der Geschwindigkeit verschwommen dargestellt werden (vgl. Dittmar 2011: 89).

Blocktext

Der Blocktext oder Blockkommentar befindet sich meist ober oder unterhalb eines Panels und ist oftmals von einem Kasten umgeben. Hier finden sich Äußerungen der Erzählinstanz oder seltener Figurenrede. Diese Äußerungen können zusätzliche Informationen enthalten, die benötigt werden, um den Handlungsverlauf nachvollziehen zu können. Zudem ist es möglich, Figuren über den Blocktext einzuführen (vgl. Lagani/Cerri 2022: 17). Auch Kommentare der Erzählinstanz sind in Blocktexten enthalten. Themen und abstrakte Konzepte, die nicht dargestellt werden können oder sollen, können somit in den Comic eingebunden werden. Dies kann die Narration vereinfachen oder auch komplexer gestalten (vgl. Dittmar 2011: 110).

Cliffhanger

Als Cliffhänger wird ein Gestaltungsmittel bezeichnet, dass als Spannungsmoment das in Comics das Ende eines Panels, einer Sequenz oder einer Seite markiert. Ursprünglich wurde der Cliffhanger in regelmäßig erscheinenden Comics am Ende einer Episode eingesetzt und wurde so zum Ausdruck der Serialität (vgl. Abel/Klein 2016: 79).

Im Cliffhanger können visuelle und textuelle Elemente kombiniert sein. Das Gestaltungsmittel kann explizit oder auch eher subtiler eingesetzt werden, indem beispielsweise Andeutungen gemacht oder den LeserInnen Vorausdeutungen ermöglicht werden. Der Einsatz von

Cliffhangern erzeugt eine Art Unsicherheit bei den Rezipienten und motiviert dazu, die Spannung aufrecht zu erhalten und weiterzulesen.

Denkblasen

Denkblasen funktionieren ähnlich wie Sprechblasen, enthalten jedoch die Gedanken einer Figur, die nicht laut geäußert werden. Ihre charakteristische Form, meist als Wolke, grenzt sie visuell von Sprechblasen ab (vgl. Abel/Klein 2016: 100f). Laut Eisner (vgl. Eisner 1985: 46–48) dienen Denkblasen dazu, die inneren Monologe oder Überlegungen einer Figur direkt sichtbar zu machen, wodurch der Leser einen tieferen Einblick in die psychologische Dimension der Charaktere erhält.

Dorn / Ventil (*tail*)

Der Dorn ist ein gestalterisches Element, das in Comics visuell den Bezug einer Sprech- oder Denkblase zu einer Figur markiert (auch Ventil oder tail) und verweist somit auf den Ursprung der Äußerung verweist. Häufig besteht er aus einem geraden spitz zulaufenden Strich, der von der Sprech- bzw. Denkblase direkt auf die Figur zeugt (Platthaus 2008: 26f).

Die Gestaltung kann aber variieren und somit zusätzliche Informationen vermitteln, so kann in Denkblasen der Dorn auch wolkenartig gestaltet sein, um die introspektive Wirkung der Gedanken zu unterstreichen. Weitere Modifikationen können zudem die Zuordnung zu einer Figur außerhalb des Panels markieren. Der Dorn hilft so, den Lesefluss und zu erleichtern, indem er die Aufmerksamkeit der Leserinnen auf die sprechenden oder denkenden Figuren steuert.

Gutter / Rinnstein und Closure

Die Bezeichnung *gutter* (Rinnstein) für die üblicherweise weißen Streifen zwischen den Panels geht auf Scott McCloud zurück und machen einen wesentlichen Teil seiner Theorie zu Comics aus. Diese freien Flächen signalisieren Leerstellen, die nach McCloud verantwortlich für die sogenannte Induktion (bei McCloud closure) sind. Damit bezeichnet er die aktive Leistung der LeserInnen, die Leerstellen zu schließen und aus den vorliegenden Einzelbildern eine zusammenhängende Geschichte zu machen. Die „Lücken“ zwischen den Panels und somit die Zeit, die zwischen der Handlung eines Panel und dem folgenden vergeht, haben Auswirkungen

darauf, wie viel Rezeptionsleistung LeserInnen aktiv erbringen müssen. McCloud unterscheidet dabei (vgl. McCloud 1993: 70-74):

1. Moment-to-Moment-Verknüpfungen: Diese Verknüpfungen zeigen kurze Übergänge von einem Augenblick zum nächsten. Der Gutter (der Zwischenraum zwischen den Panels) beinhaltet hier nur eine sehr geringe Zeitspanne. Dies erzeugt eine fließende, fast filmische Darstellung des Geschehens.
2. Action-to-Action-Verknüpfungen: Hier wird eine Abfolge verschiedener Handlungen innerhalb einer Szene gezeigt, die von einer oder mehreren Figuren ausgeführt werden. Diese Art der Panel-Verknüpfung dient dazu, dynamische Entwicklungen und Ereignisse darzustellen, wie etwa eine Abfolge von Handlungen innerhalb eines Konflikts oder einer Interaktion.
3. Subject-to-Subject-Verknüpfungen: In diesem Fall wird innerhalb einer zusammenhängenden Szene von einem Motiv zum nächsten gewechselt. Der Fokus springt zwischen Elementen, die thematisch oder narrativ miteinander verbunden sind, beispielsweise verschiedene Figuren oder Objekte innerhalb derselben Umgebung.
4. Scene-to-Scene-Verknüpfungen: Diese Art der Übergänge stellt einen Wechsel von einer Szene zur nächsten dar, wobei häufig eine größere Zeitspanne im Gutter überbrückt wird. Es ist zudem möglich, dass der Raum wechselt, was häufig genutzt wird, um narrative Sprünge oder Ortswechsel zu zeigen.
5. Aspect-to-Aspect-Verknüpfungen: Hierbei werden verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Stimmung oder einer Figur aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet. Diese Art der Verknüpfung dient dazu, eine Atmosphäre oder Emotion zu vertiefen, indem verschiedene Facetten eines Moments oder einer Umgebung eingefangen werden.
6. Non-Sequitur-Verknüpfungen: Bei dieser Form gibt es keine offensichtliche, logische Verbindung zwischen den Panels. Solche Übergänge können dazu dienen, eine bewusste Irritation zu erzeugen oder assoziative Bedeutungen herzustellen, die der Interpretation der LeserInnen überlassen bleiben.

Insert

Texte, die direkt in ein Panel integriert sind, ohne in einer Sprechblase oder als onomatopoetische Elemente zu erscheinen, werden als Insert bezeichnet. Diese Inserts können

visuell auf verschiedene Weise gestaltet sein: Entweder sind sie durch einen Textrahmen eingefasst, der sie wie ein zusätzliches "Panel im Panel" erscheinen lässt, oder sie sind frei im Bild angeordnet, ohne jegliche visuelle Markierung.
Sie wirken oft als Teil der Illustration und stellen so eine engere Verbindung zwischen Bild und Text her (vgl. Abel/Klein 2016: 318).

Panel

Ein Panel bezeichnet die kleinste strukturelle Einheit eines Comics auf der Bildebene. Es stellt ein Einzelbild dar, das einen bestimmten Moment oder eine Handlung zeigt und meist durch Begrenzungslinien oder andere visuelle Trennungen von den angrenzenden Panels abgesetzt ist. Die Abfolge der Panels erzeugt den narrativen Fluss und steuert die Wahrnehmung von Zeit und Raum durch den Leser (vgl. McCloud 1993: 99-103). McCloud definiert das Panel als „Behälter für Zeit“ und analysiert dessen Bedeutung für die sequentielle Erzählstruktur des Comics.

Rahmengitter / Grid / Panel grid

Das Rahmengitter oder Grid (oder grid) umgibt das Panel und markiert so die Bildgröße. Dramaturgie und Erzählgeschwindigkeit können mittels des Panel Grids definiert werden, was auch die Wirkung der Seite beeinflusst. Ausrichtung, Breite und Farbe des Panel Grid haben Einfluss auf die Wirkung der Panels. Abweichungen von den im jeweiligen Comic sonst gängigen Mustern, erzielen bei den Leserinnen eine bestimmte Wirkung. Das Aufbrechen der Rahmengrenzen kann so beispielsweise Dramatik oder Dynamik erzeugen. Die Bilder des Comics treten innerhalb eines Rahmenraster auf, ist dieses einheitlich so spricht man von uniform grid. Die Bildgröße eines Einzelbildes orientiert sich dann stets an diesem Rahmen. Ein einheitliches Rahmenraster erzeugt Ruhe und Ordnung, während individuelle Rahmengrößen Dynamik erzeugen. Auch die Breite des Panel Grids kann variieren oder einheitlich gestaltet sein (vgl. Dittmar 2011: 64-66)

Seitenarchitektur

Bei der Seitenarchitektur handelt es sich um die Anordnung der Panels und visuellen Elemente auf einer Seite. Die Größe und Form, ebenso wie die Position und das Zusammenspiel insgesamt zählen darunter. Die Seitenarchitektur beeinflusst die Wahrnehmung von Zeit, Raum

und Handlung. McCloud beschreibt die Seitenarchitektur als ein Werkzeug, das sowohl die emotionale als auch die narrative Intensität eines Comics moduliert. Durch Panelgrößen und deren Anordnung könne die Zeitwahrnehmung der Leser gezielt gesteuert werden.
In *Understanding Comics* (vgl. McCloud 1993: 114 – 118) beschreibt McCloud die Seitenarchitektur als ein Werkzeug, das sowohl die emotionale als auch die narrative Intensität eines Comics moduliert. Durch Panelgrößen und deren Anordnung könne die Zeitwahrnehmung der Leser gezielt manipuliert werden.

Sequenz

Mit dem Begriff Sequenz wird die Abfolge einzelner Panels innerhalb eines Comics bezeichnet. Diese Abfolge bildet die Grundlage der narrativen Struktur und ist von entscheidender Bedeutung für die Bezeichnung von Comics sequentiell. Nach Eisner (vgl. Eisner 1985: 38–41) ist die Sequenz das zentrale Merkmal von Comics, da sie die visuelle Erzählung durch eine Kombination von Einzelbildern organisiert. Diese Definition unterstreicht die Bedeutung der Panels nicht nur als eigenständige Elemente, sondern auch in ihrem Zusammenspiel innerhalb der Gesamterzählung.

Soundword (Onomatopoetika)

Als Soundwords werden Onomatopoetika bezeichnet, die im Comic verwendet werden. Sie finden sich wie auch Inserts auf der Bildebene und sind meist nicht durch Panelgrids oder Sprechblasen abgesetzt. Neben dem dargestellten Laut, ist auch die Gestaltung des Soundwords wichtig, da sie seine Wirkung verstärken kann (vgl. Abel/Klein 2016: 101).

Splash Panel, Spread Panel* und *Full Page Shot

Splash Panels „sprengen“ das Panelraster eines jeweiligen Comics und sind sehr groß gezeichnete Panels, die zumeist eine ganze Seite einnehmen (vgl. Platthaus 2008: 23f). Werden zwei Seiten durch das Bild eingenommen, spricht man von spread panel (vgl. Abel/Klein 2016: 319). Von Full page shots unterscheiden sie sich dadurch, dass sie keinen Panel-Rahmen besitzen. (vgl. Dittmar 2011: 68). Es wird je nach Position im Comic zwischen *opening splash* und *interior splash* unterschieden. Die Größe der Splash Panels erzeugt bei LeserInnen Aufmerksamkeit und steuert die Rezeption (vgl. Abel/Klein 2016: 92).

Split panel

Split Panels halten das Panelraster in Bezug auf die Größe und den Gutter ein, erweitern jedoch die visuelle Erzählung, indem sie Bilder über mehrere Panels hinweg verteilen (vgl. Abel/Klein 2016: 92).

Das so entstandene Gesamtbild ermöglicht es, eine kontinuierliche Handlung oder eine tiefere emotionale Wirkung darzustellen. Laut Groensteen (Groensteen 2007: 31) verstärken Split Panels die visuelle Kohärenz und bieten eine erweiterte Wahrnehmung der Handlungsdimensionen, die über die Grenzen einzelner Panels hinausgehen.

Sprechblase

Durch Sprechblasen, die gewöhnlich innerhalb des Panels positioniert werden, wird Rede in den Comic integriert (vgl. Abel/Klein 2016: 320). Sie können aber auch in den Gutter hineinragen und so zwischen Panels stehen. Die Ränder der Sprechblase können bedeutungstragende Funktion besitzen, wenn sie zum Beispiel durch Zacken Wut signalisieren (vgl. Abel/Klein 2016: 100f).

Stummcomic (pantomime strip) und stumme Panel

Stummcomics sind Comics, die ohne Text auskommen. Sie verzichten auf Sprechblasen, Denkblasen oder andere schriftliche Elemente und vermitteln ihre Handlung ausschließlich durch Bilder. Diese Erzählweise fordert den Leser dazu auf, die narrative Struktur und die Emotionen der Figuren rein visuell zu entschlüsseln.

Nach Groensteen (vgl. Groensteen 2007: 45–47) fördern Stummcomics die kreative Verwendung von Mimik, Gestik und visuellen Metaphern fördern, um komplexe Geschichten zu erzählen.

Analog finden sich in einem *stummen Panel* weder Dialoge noch andere textliche Elemente wie Blocktexte oder Soundwords. Es kommuniziert ausschließlich durch visuelle Mittel wie Mimik, Gestik, Perspektive oder Komposition. Stumme Panels können besonders wirkungsvoll sein, da sie die LeserInnen dazu einladen, die dargestellte Szene intensiver zu betrachten und die narrative Bedeutung aus den Bildern selbst zu entschlüsseln. Laut McCloud (vgl. McCloud

1993: S. 120) verstärken stumme Panels oft emotionale oder dramatische Momente und bieten eine Pause im Erzählfluss, die den Fokus auf die visuelle Ebene lenkt

Die aufgeführten Begriffe stellen eine Auswahl dar und umfassen nicht sämtliche, jedoch die am häufigsten in Comics verwendeten Elemente. Für eine fundierte Analyse ist es notwendig, sich vorab ein grundlegendes Verständnis dieser Fachtermini anzueignen, um die spezifischen Merkmale und Funktionen des Mediums angemessen untersuchen und interpretieren zu können.

Ergänzend zu den genannten Begriffen erweist sich die Analyse eines Comics anhand bestimmter Kategorien als hilfreich. Im Folgenden werden ausgewählte Kategorien vorgestellt, die eine systematische Untersuchung von Comics erleichtern und vertiefen.