

# Zweitveröffentlichung



Birzer, Sandra; Steinbach, Andrea

## Comics im Russischunterricht

Datum der Zweitveröffentlichung: 12.03.2024

Verlagsversion (Version of Record), Beitrag in Sammelwerk

Persistenter Identifikator: urn:nbn:de:bvb:473-irb-933804

### Erstveröffentlichung

Birzer, Sandra; Steinbach, Andrea (2023): Comics im Russischunterricht. Dillingen: Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, S. 60-87.

### Rechtehinweis

Dieses Werk ist durch das Urheberrecht und/oder die Angabe einer Lizenz geschützt. Es steht Ihnen frei, dieses Werk auf jede Art und Weise zu nutzen, die durch die für Sie geltende Gesetzgebung zum Urheberrecht und/oder durch die Lizenz erlaubt ist. Für andere Verwendungszwecke müssen Sie die Erlaubnis der Rechteinhaberinnen und Rechteinhaber einholen.

Für dieses Dokument gilt eine Creative-Commons-Lizenz.



Die Lizenzinformationen sind online verfügbar:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

# COMICS IM RUSSISCH UNTERRICHT

In der Vergangenheit wurden Comics oft als bloße Unterhaltung oder Kinderspielzeug angesehen, bedeutet doch das ursprüngliche englische Adjektiv *comic* so viel wie "komisch", "lustig", "drollig".

Heutzutage werden Comics von vielen Leser:innen und Kritiker:innen jedoch als eine legitime Form der Kunst und Literatur angesehen, die sich mit komplexen Themen und Ideen auseinandersetzen kann. Daher sollte sie ihren Platz auch im Russischunterricht finden, wo sie in Lehrbüchern genauso wie im aktuellen Unterrichtsgeschehen bisher unterrepräsentiert ist.

Bevor wir den Einsatz im Russischunterricht erörtern, ist eine grundlegende Begriffsbestimmung zwischen Comics (*комиксы*) und *graphic novels* (*графический роман*) notwendig.

Comics und *graphic novels* sind beides Formen visueller Erzählungen, die oft mit Bildern und Texten arbeiten. Der Hauptunterschied zwischen ihnen liegt in der Art und Weise, wie sie präsentiert und veröffentlicht werden.

Comics (*комиксы*) sind in der Regel Serien von kurzen Comicstrips, die in Zeitungen oder Zeitschriften veröffentlicht werden. Auch die nachträgliche Veröffentlichung in Sammelbänden ist möglich. Die Geschichten sind oft humorvoll und werden mittels sogenannter Panels erzählt, die in der Regel eine einfache Handlung enthalten oder mit einer Pointe enden. Die Zeichnungen sind oft stilisiert und farbenfroh und dienen dazu, die Handlung zu illustrieren.

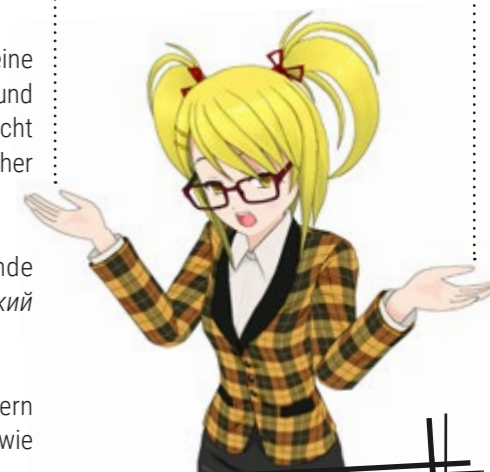
**Das Panel:** Einzelbild eines Comics. In einem Panel können Charaktere, Dialoge, Hintergründe und andere visuelle Elemente dargestellt werden. Es kann auch Text, wie Sprechblasen oder Bildunterschriften, enthalten, um zusätzliche Informationen oder Dialoge wiederzugeben. Die Größe, Form und Anordnung der Panels auf einer Seite kann variieren und beeinflusst die Art und Weise, wie die Geschichte präsentiert wird.

*Graphic novels* (*графический роман*) sind dagegen in der Regel längere Geschichten, die als einzelne Buchveröffentlichungen konzipiert sind. Sie können ernster sein als Comics und befassen sich häufiger mit politischen, gesellschaftlichen oder historischen Fragen oder beschreiben persönliche Erfahrungen. Die Illustrationen sind oft detaillierter und realistischer als in Comics und dienen häufig dazu, die Handlung zu vertiefen und die Stimmung zu unterstützen.

Ein weiterer Unterschied zwischen Comics und *graphic novels* ist, dass Comics meist als reine Unterhaltung betrachtet werden, während *graphic novels* als ernsthafte Kunstform gelten, die komplexe Themen aufgreift und anspruchsvolle Techniken und Stile einsetzt.

Beide Arten graphischer Erzählungen haben ihre Berechtigung im Russischunterricht. Comics werden dabei eher kontrastiv eingesetzt, z. B. zur visuellen Unterstützung von Grammatik- oder Landeskundeaspekten, während *graphic novels* die Lektüre klassischer Ganzschriften ersetzen bzw. ergänzen können. Des Weiteren ist auch die kreative Umsetzung gelesener Texte in ein anderes literarisches Format eine gewinnbringende Aktivität für den Russischunterricht.

Im russischen Sprachraum sind Comics und *graphic novels* weder von der Forschung so genau untersucht worden wie im englischsprachigen Raum, noch gibt es eine so lange und wertschätzende Rezeption. Dennoch sind Comics und *graphic novels* seit langem Bestandteil der russischen Literaturlandschaft.



## Geschichtliches

Die Geschichte der grafischen Literatur in Russland lässt sich über einen Zeitraum von fünf bis sechs Jahrhunderten verfolgen und entwickelte sich in verschiedenen Formen von Proto-Comics: Ikonenmalerei, mittelalterliche Buchminiaturen, populäre Holzschnitt-Drucke namens *лубок* und schließlich illustrierte Zeitschriften<sup>1</sup> wie *Сатирикон* («Сатирикон»)<sup>2</sup> und *Будильник* («Будильник»). Sie alle stellten politische und gesellschaftliche Themen durch Bilder und Karikaturen dar.



„Die Mäuse beerdigen die Katze“, ein Lubok von 1760, das eine Karikatur des Begräbnisses von Peter dem Großen darstellt.



Eine Karikatur aus dem *Сатирикон* zu Nikolaus II von 1917



Ein *Сатирикон*-Titelbild von 1918



Titelblatt des *Будильник* vom Dezember 1899



Eine Briefmarke von 1988 mit Hase und Wolf aus der Reihe «Ну, погоди!»



Eine Briefmarke mit *Крокодил Гена* und *Тscheburaschka* von 1988

Während der Sowjetzeit wurden Comics häufig als eine Form der Propaganda genutzt, um sozialistische Werte zu vermitteln und den Kommunismus zu fördern oder behandelten bewusst apolitische Themen. Bekannte (animierte) Comicfiguren aus dieser Zeit sind beispielsweise «*Крокодил Гена*» sowie «*Ну, погоди!*».<sup>3</sup>

Die ersten russischsprachigen Comics benutzten vorwiegend sogenannte proto-comic-Methoden, bei denen Bilder in einer sequenziellen Reihenfolge mit Bildunterschriften oder bildliche Szenen ohne Worte verwendet wurden. Die „klassische“ Form des Comics mit Sprechblasen, Bildunterschriften, spezifischer Grafik und Layouts der Seiten sowie komplexen dramatischen Konzepten entwickelte sich erst ab den späten 1980er Jahren aktiv.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Vgl. Evdokimova, Maria: The History of Russian Comics: An Interview with Misha Zaslavskiy by Maria Evdokimova <https://comicsforum.org/2015/12/09/the-history-of-russian-comics-an-interview-with-misha-zaslavskiy-by-maria-evdokimova/>

<sup>2</sup> Einen Blick in eine Ausgabe von 1918 ermöglicht der folgende Link: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9\\_%D0%A1%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BD\\_1918\\_%E2%84%9603.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9_%D0%A1%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BD_1918_%E2%84%9603.pdf)

<sup>3</sup> «Ну, погоди!» wurde von 2004-2011 als Zeitschrift mit einer Auflage von 35 000-45 000 herausgebracht, war also auch nach dem Ende der Sowjetunion eine beliebte Serie.

<sup>4</sup> Vgl. Evdokimova, Maria: The History of Russian Comics: An Interview with Misha Zaslavskiy by Maria Evdokimova <https://comicsforum.org/2015/12/09/the-history-of-russian-comics-an-interview-with-misha-zaslavskiy-by-maria-evdokimova/>

Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion erlebte die Comicindustrie in Russland einen Wandel. Es entstanden neue Verlage und Autoren, die eine breitere Vielfalt von Comics produzierten. Es wurden sowohl ausländische Comicserien lizenziert als auch eigene russischsprachige Serien entwickelt. Viele russische Comicautoren bzw. -zeichner erlangten internationalen Erfolg und verkauften ihre Werke ins Ausland oder kooperierten mit ausländischen Verlagen. So illustrierte Roman Surzhenko (\*1972) einen Spin-off der bekannten französisch-belgischen Comic-Fantasyserie „Thorgal“.

Die ersten *graphic novels* waren oft Übersetzungen aus dem Westen und/oder Adaptionen klassischer Stoffe. Einen guten Überblick über die Adaptionen von Klassikern bietet *Русская классика в картинках* (Атанасиевич, 2015). Die graphischen Versionen der klassischen Romane vereinfachen oft die Sprache des Originals bzw. liefern einen bildlichen Kontext, der es den Lernenden ermöglicht, Texte zu verstehen, die sie in der reinen Romanform noch nicht rezipieren könnten. Empfehlenswert ist z. B. *Борис Акунин в комиксах*. Ausschnitte aus diesem Werk finden sich unter [https://books.google.de/books?id=negl7CY6D9YC&pg=PA101&hl=de&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.de/books?id=negl7CY6D9YC&pg=PA101&hl=de&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false).

Der weitere Aufschwung der Comicszene in Russland wurde durch die globale Verbreitung des Internets vorangetrieben. Seit 1999 gibt es die Seite *КОМИКОЛЁТ* (<https://www.comicsnews.org>) von *Андрей Аёшин*, eine große Internetbibliothek für russische Comics. Das Forum der Website wurde zu einer der Hauptplattformen für Diskussionen und Zusammenarbeit von Comic-Kunst-Fans. Auch unter <https://acomics.ru/> kann man zahlreiche russischsprachige Comics lesen.

Auch im kulturellen Mainstream kamen Comics im neuen Jahrtausend zusehends an. Seit 2002 findet in Moskau das *Московский Международный фестиваль «Коммиссия»* statt, zuletzt 2023 im *Зарядье Park* (<https://www.kp.ru/afisha/msk/festivali/festival-kommissiya-v-moskve/>). In Petersburg entstand 2007 das *Бумфест* – фестиваль рисованных историй, das ein Jahr später zur Gründung des Comicverlags *Бумкнига* (<https://boomkniga.ru>) führte.

Die Comic-Szene in Russland befindet sich im stetigen Wandel. Anfangs dominierten vor allem die Adaptionen klassischer Werke und der Erfolg von Superheldencomics ähnlich den *Marvel-Comics* aus dem Westen. In den letzten Jahren hat jedoch auch die Popularität von **Manga** und **Anime** in Russland stark zugenommen. Manga-Shows und -Festivals werden regelmäßig in größeren Städten abgehalten, und einige russische Autor:innen und Künstler:innen haben begonnen, im Manga-Stil zu arbeiten.

In jüngerer Zeit haben sich digitale Medien und das Internet zusehends als primäre Plattform für die Verbreitung von Comics etabliert, und es entstehen immer mehr Online-Comics und Webtoons in Russland.

Besonders hervorzuheben in der russischsprachigen Comicgeschichte ist der Verlag *Bubble Comics* (<https://bubble.ru/>). Er ist der größte russischsprachige Comicverlag (Gründung 2011), hat sich vor allem auf Superheldencomics spezialisiert und verlegt die bekanntesten russischsprachigen Comicfiguren, darunter *Майор Гром*.

*Майор Гром* ist eine Comicfigur des russischen Verlags *Bubble Comics*, die von seinem Gründer, *Артём Арáмович Габрелянов*, entwickelt wurde. Die erste russische Comicadaption in Spielfilmlänge, *Майор Гром: Чумной Доктор* (2021), basiert auf der Figur

<sup>5</sup> Eine sehenswerte Sammlung von Illustrationen zu *Булгаковс Мастер и Маргарита* (keine Comics!) findet sich unter <https://www.masterandmargarita.eu/en/index.html>. Auf dieser Seite sind z. B. Werke zahlreicher bekannter sowjetischer Illustratoren zu finden, u.a. von *Геннадий Дмитриевич Новожилов* (1936-2007), dem ersten Illustrator von *Булгаковс Meisterwerk*.



**Manga** ist eine Form von Comics oder grafischen Romanen, die in Japan entstanden ist und sich weltweit großer Beliebtheit erfreut. Es umfasst eine Vielzahl von Genres und Themen, hat einen charakteristischen Zeichenstil und einen großen Einfluss auf die Popkultur.



**Anime** nennt man animierte Comics aus Japan. Sie haben weltweit eine große Fangemeinde. Mit seinen vielfältigen Stilen, Genres und Erzählformen hat Anime einen bedeutenden Einfluss auf die Popkultur und die Animationsindustrie insgesamt. Durch die Verbreitung von Streaming-Plattformen und internationalen Veröffentlichungen haben Anime-Fans auf der ganzen Welt Zugang zu einer breiten Palette von Inhalten.



**Webtoons** sind digitale Comics, die speziell für das Lesen im Internet entwickelt wurden. Mit ihrem vertikalen Scrollformat, der Integration von Multimedia-Elementen und einer breiten Auswahl an Genres haben sie eine neue Art des Comic-Konsums geschaffen. Obwohl ursprünglich in Südkorea entstanden, sind sie mittlerweile international beliebt.

Online stößt man immer wieder auf zahlreiche russischsprachige Seiten wie <https://readmanga.live/> oder <https://mangahub.ru/>, die die Leser:innen mit Werbung bombardieren und von zweifelhafter Legalität sind. Werbefrei und legal kann man bei Webtoons selbst zum Übersetzer werden und von Fans übersetzte Varianten lesen: <https://translate.webtoons.com/?language=RUS>

des *Майор Гром*, genau wie ein Kurzfilm aus dem Jahr 2017. Während der Film an den russischen Kinokassen nur spärlichen Erfolg hatte, erwies er sich bei Streamingdiensten wie Netflix als durchaus beliebt.

Interessanterweise wurden nach der Erstveröffentlichung des Comics Vorwürfe laut, dass der Verlag pro-Kreml Propaganda betreibe. Der Hauptbösewicht des Comics, der Serienmörder Чумной Доктор, tötet korrupte Beamte und Geschäftsleute und hinterlässt weiße Bänder (ein Symbol der anti-regierungsfeindlichen Proteste) an den Tatorten. Die ersten Leser:innen sahen eher in ihm den Helden als im regierungstreuen Beamten Гром. In der Folge wurde der Чумной Доктор immer mehr überzeichnet, so dass er sich nicht mehr als Identifikationsfigur eignete. Später entschied Габрелянов sich, politische Themen in *Майор Гром* nicht mehr anzusprechen.



Майор Гром: Чумной Доктор Filmplakat



Эпизод 7. Super Putin vs. The World

Die Comicszene in Russland fokussiert sich aktuell hauptsächlich auf Superheldencomics und versucht sich generell von politischen Themen fernzuhalten, um nicht mit dem Staat aneinanderzugeraten oder Teile der potentiellen Leserschaft zu vergraulen. Politische Themen werden eher anonym im Internet und/oder aus der Sicherheit des Auslandes angesprochen (vgl. <http://superputin.win>).

## Comics im Unterricht

Warum sollen Comics und *graphic novels* einen Platz im Fremdsprachenunterricht haben?

Historisch gesehen wurden Comics oft als Teil der „Low Culture“ betrachtet, da sie als Massenmedium angesehen und häufig mit Unterhaltung, Popkultur und niedrigem intellektuellem Wert in Verbindung gebracht wurden. Der Fremdsprachenunterricht dagegen sah es oft als seine Aufgabe an, die Lernenden mit der „High Culture“, der Hochkultur, in Berührung zu bringen.

**Nicht nur die Wahrnehmung von Comics als eigenständige Kunstform und Literaturgattung hat sich in den letzten Jahrzehnten gewandelt, sondern auch die Vorstellungen vom Fremdsprachenunterricht.**

Nicht nur die Wahrnehmung von Comics als eigenständige Kunstform und Literaturgattung hat sich in den letzten Jahrzehnten gewandelt, sondern auch die Vorstellungen vom Fremdsprachenunterricht.

Es ist wichtig anzuerkennen, dass sowohl „High Culture“ als auch „Low Culture“ ihren Platz im Fremdsprachenunterricht haben können und sollen. Klassische Literatur ist zweifellos wertvoll, um das Verständnis einer Kultur und Sprache zu vertiefen. Gleichzeitig bieten Comics und *graphic novels* eine zugängliche und ansprechende Möglichkeit, Sprache, Kultur und kreative Ausdrucksformen zu erforschen. Birzer (2023) bietet einen Überblick über fachdidaktische und linguistische Literatur sowie Tools zum Einsatz von Comics im (Russisch)Unterricht.

### Media literacy

Comics und *graphic novels* sind multimodale Medien, d.h. für ihre Entschlüsselung sind mehrere Kompetenzen notwendig: „[D]ie Textrezeption [wird] für Lernende zum multilateralen Akt (Hallet, 2015, S. 292), da „zum Leseverstehen das Bildverstehen, in diesem Fall die Entschlüsselung von comicspezifischer Zeichensprache, Farben und Layoutelementen, hinzukommt“ (Surkamp, 2019, S. 95; Eisenmann, 2022: 59). Deshalb eignen sie sich ganz besonders zur Entwicklung von *media literacy*, die neben Lese- und visuellen Kompetenzen auch den kreativen Umgang mit Medien und den Transfer in andere Medienformate umfasst. Lundy & Stephen (2015: 1058) sprechen in diesem Zusammenhang von „visually literate person[s]“. Visuell gebildet zu sein heißt, visuelle Sprache lesen und verwenden zu können. Die Lernenden sollen laut Hattwig, Bussert, Medaille & Burgess (2013) in der Lage sein, diverse Kombinationen verschiedener semiotischer Systeme erfolgreich zu entschlüsseln, zu dekodieren und sogar zu produzieren. Visuelle Kompetenz erweitert die rein linguistische Kompetenz, da sie als Ergänzung zum traditionellen Lesen betrachtet werden kann (Eisenmann, 2022: 59).

Dieser visuellen Kompetenz oder *media literacy* trägt auch der bayerische Lehrplan Rechnung, indem er für Russisch als 3. Fremdsprache bereits in der Jahrgangsstufe 10 postuliert, dass Schüler:innen das „[K]ommentieren, [B]eschreiben und [D]euten zunehmend komplexe[r] bildliche[r] Darstellungen (z. B. Fotos, Werbematerial, auch online)“ beherrschen und „ihre Meinung zu den dargestellten Inhalten immer differenzierter“ äußern (vgl. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/10/russisch>). Für die spät einsetzende Fremdsprache Russisch gilt in Jahrgangsstufe 11: Die Schüler:innen „benennen einzelne Personen oder Gegenstände und deren Position im Raum auf bildlichen Darstellungen (z. B. Fotos, Werbematerial, auch online) und äußern erste zusammenhängende Gedanken zu Bildimpulsen, die vertraute Themen zum Inhalt haben.“ (<https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/11/russisch/spaet-fremdsprache>)

Dies deckt sich mit Eisenmanns Forderung (2022: 60), dass die folgenden Aspekte visueller Kompetenz als wichtige interdisziplinäre Fähigkeit in allen Schulfächern und Curricula verankert sein und folgende Aspekte umfassen sollten:

- Lesen von (oft kommerziellen) Bildern in der Alltagswelt
- Lesen von Bildern in (Schul-)Büchern
- Verwendung visueller Bilder zur Unterstützung des Lesens einfacher Texte (z. B. im Anfangsunterricht)
- Lesen von Symbolen und Bildern im Klassenzimmer zur Förderung der Lesekompetenz
- Erstellen aussagekräftiger visueller Bilder, um das Verständnis von Aufgaben zu dokumentieren
- Verwendung von Bildern in Sachtexten, um das Lernen von Fachwissen zu unterstützen
- Verwendung von Bildern in fiktionalen Texten, um das Leseverstehen zu unterstützen

### Authentischer und motivierender Zugang zu Sprache und Kultur

Speziell für den Russischunterricht ist der authentische und motivierende Zugang zu Sprache und Kultur aktuell wohl der gewichtigste Grund für den Einsatz von Comics. Lernende erhalten durch die Arbeit mit Comics einen authentischen Zugang zum Russischen, erleben so die Sprache als „lebendiges Material“ und werden dazu angeregt, mit ihr zu spielen, wie Calafato & Gudim (2021) in einer Studie mit Schüler:innen feststellten. Da durch den Angriffskrieg gegen die Ukraine viele Austauschprogramme auf absehbare Zeit nicht mehr möglich sein werden, werden alternative authentische Zugänge zum Russischen immer wichtiger.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass alle Schüler:innen in der Studie die Erfahrung der Selbstwirksamkeit machten, was sich auf unterschiedliche Weise positiv auswirkte: *“The use of comics led to a greater willingness on the part of students to interact not only with the teacher but also with Russian speakers outside of lessons (e.g. [...] use of Major Grom-related online discussion boards). The students adopted the mannerisms of their favourite comic book characters [...], developed a greater interest in reading overall [...], started to express Russian through art and were less intimidated by the prospect of watching Russian films [...], and [...] began to perceive Russian as ‘living material’ [...] and use it more naturally, that is, like ‘native speakers do’”* (Calafato & Gudim 2021: 12). Da Comics unterschiedliche Fähigkeiten ansprechen, haben auch Schüler:innen, die eher schüchtern sind und sich mit Redebeiträgen zurückhalten oder Probleme beim Verfassen von Texten haben, die Möglichkeit über andere Formen, z. B. das Zeichnen von Panels, ihr Textverständnis zu demonstrieren und sich konstruktiv und kreativ in das Plenum einzubringen. Auch Grünwald stellt fest, dass „Comic-Lektüre das Lesenlernen motivierend fördern kann“ (2022: 17). Comics bieten kompakte, leicht verdauliche Texte und ermöglichen es durch die Einbindung von Emotionen und Humor, die Aufmerksamkeit der Leserschaft aufrechtzuerhalten. Dabei muss es nicht immer um komplexe Geschichten oder längere Texte gehen. Kurze Comicstrips zur Auflockerung oder zu bestimmten grammatikalischen Phänomenen finden sich z. B. unter <https://www.russianforfree.com/comics-in-russian.php>. Dort gibt es unter anderem bekannte Comicfiguren wie Garfield oder Dilbert in einer kostenlosen russischen Version.

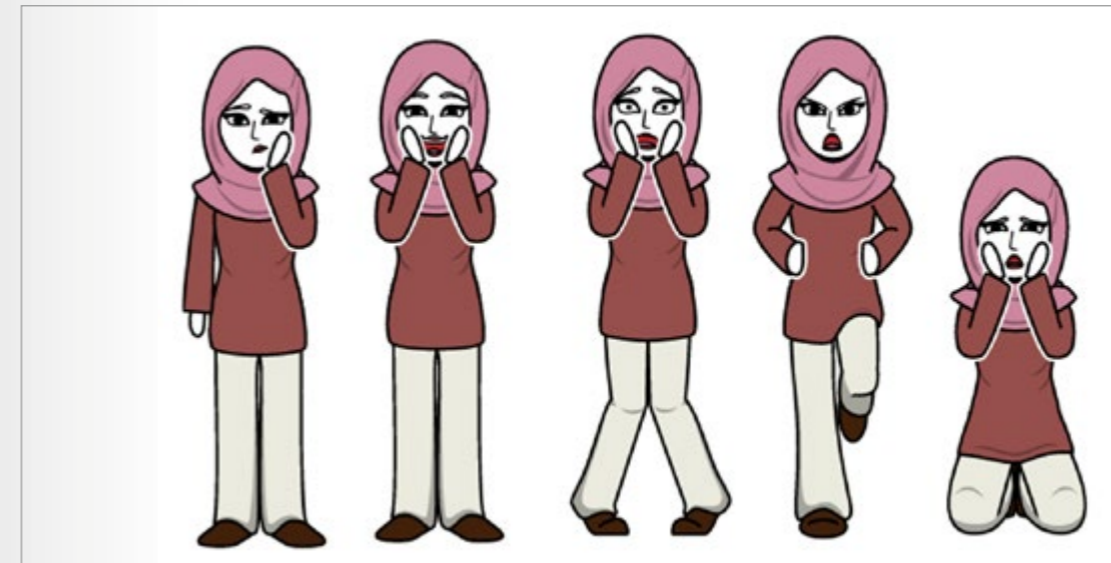
### Comics lesen lernen – die visuelle Analyse

Beim Lesen von Comics entwickeln Schüler:innen wichtige Fähigkeiten der visuellen Analyse (vgl. Grünwald 2022). Sie lernen, das Erscheinungsbild und die Rolle der Charaktere zu interpretieren. Durch die visuelle Darstellung können sie erkennen, wie die Charaktere aussehen, welche Merkmale sie besitzen und welche Funktion sie in der Geschichte einnehmen. Zum Beispiel können sie anhand der Kleidung, Frisur oder Körperhaltung eines Charakters auf dessen Persönlichkeit, sozialen Status oder Stimmung schließen.



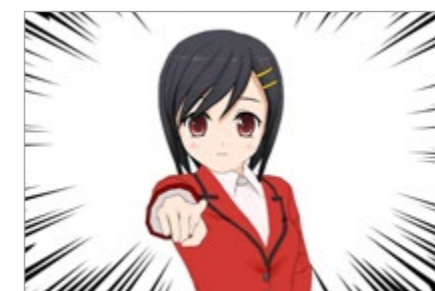
Arbeitsauftrag: Опишите двух персонажей (одежда, язык тела, мимика). Какую роль они могли бы сыграть в истории?

Durch die Arbeit mit Comics lernen Schüler:innen, die nonverbale Kommunikation der Charaktere zu analysieren. Durch die Positionierung der Körper, Gesten oder Gesichtsausdrücke können sie Emotionen, Absichten oder Interaktionen zwischen den Figuren erkennen. Die Körpersprache kann Hinweise auf den Verlauf der Handlung geben und zur Charakterentwicklung beitragen (vgl. Grünwald 2022: 21-22). Die Schüler:innen lernen die Art und Weise, wie Informationen vermittelt werden, kennen, analysieren sie und ziehen Rückschlüsse auf die Charakterentwicklung und die Dynamik der Geschichte.



Körpersprache und Mimik liefern wichtige Hinweise auf die Charaktere der Geschichte. Durch Darstellung eines Charakters in verschiedenen Gemütszuständen lernen die Schüler:innen, diese wichtigen Unterschiede zu erkennen und zu verbalisieren. Illustrationen erstellt mit storyboardthat.com

Die Bewegtheit der Bilder in einem Comic ermöglicht es den Lernenden, Bewegungen nachzuvollziehen und zu interpretieren. Durch die Anordnung von Bildern in einer Sequenz können sie die Handlungsabläufe verstehen und die Reihenfolge der Ereignisse erfassen (vgl. Grünwald 2022: 27-34). Sie können auch erkennen, wie Bewegungen dargestellt werden, zum Beispiel durch *Action-Lines* (auch: *Speed-Lines*), die die Richtung und Intensität von Bewegungen visualisieren.



Beispiel für Action-Lines

Der Handlungsort spielt eine wichtige Rolle in Comics, und Schüler:innen lernen, die visuelle Darstellung des Settings zu analysieren. Sie können den Ort, die Atmosphäre und die Stimmung anhand von Hintergründen, Farbgebung und Details erkennen. Der Handlungsort kann auch symbolische Bedeutung haben und zur Interpretation der Geschichte beitragen.

Schließlich entwickeln Schüler:innen durch das Lesen von Comics ein Verständnis für die Bildfolge. Sie lernen, **enge und weite Bildfolgen** zu erkennen und zu analysieren (vgl. Grünewald 2022: 28-31). Eine enge Bildfolge kann eine schnelle Handlung oder eine intensive emotionale Situation vermitteln, während eine weite Bildfolge einen ruhigen Moment oder eine räumliche Darstellung darstellen kann. Die Anordnung und Größe der Bilder beeinflussen die Lesegeschwindigkeit und das Erleben der Geschichte.

Durch die Auseinandersetzung mit diesen Aspekten beim Comic-Lesen entwickeln Schüler:innen wichtige Fähigkeiten der visuellen Analyse. Sie verbessern ihr Verständnis für visuelle Darstellungen, lernen Informationen aus Bildern zu extrahieren und Zusammenhänge zu interpretieren. Diese Fähigkeiten können auch auf andere visuelle Medien und Texte übertragen werden und unterstützen die Entwicklung einer umfassenden Lesekompetenz.



### Enge Bildfolge:

Verwendung aufeinanderfolgender Bilder, um eine Handlung oder Bewegung in kurzen Zeitabständen darzustellen. Einzelne Bilder sind eng miteinander verbunden und erzeugen einen fließenden visuellen Übergang. Dies kann eine schnelle Abfolge von Ereignissen oder eine intensive emotionale Situation vermitteln.

### Weite Bildfolge:

Hierunter versteht man größere zeitliche oder räumliche Abstände zwischen den aufeinanderfolgenden Bildern. Die weite Bildfolge kann verwendet werden, um Pausen in der Handlung zu zeigen, den Fokus auf Details oder Umgebungen zu lenken oder einen räumlichen Überblick zu geben.

Normalerweise bringen die Lernenden bereits gewisse grundlegende Lesekompetenzen für Comics mit. Sollte der eigene Unterricht aber der Erstkontakt mit dem Medium Comic sein, bzw. der Erstkontakt mit einer genauen visuellen Analyse, so empfiehlt sich das folgende Vorgehen:

1. Einführung in die Grundlagen der visuellen Analyse: Den Lernenden werden zunächst die grundlegenden visuellen Elemente von Comics vorgestellt, wie Panels, Sprechblasen, Bildkomposition und Farbgebung. Dabei erklärt die Lehrkraft, wie diese Elemente verwendet werden, um Informationen zu vermitteln und Stimmungen zu erzeugen. Da das Russische hier in der Fachterminologie teilweise massiv vom Deutschen und Englischen abweicht, empfiehlt es sich, eher die englischen Lehnwörter als die genuin russischen Begrifflichkeiten zu verwenden. Eine Liste mit dem entsprechenden Vokabular findet sich im Anhang dieses Artikels.
2. Analyse von Einzelbildern: Nun werden den Lernenden einzelne Panels oder Bilder aus Comics vorgelegt und sie analysieren sie visuell. Dabei sollen die Schüler:innen die Darstellung der Charaktere, deren Körpersprache, Gesichtsausdrücke sowie Details im Hintergrund untersuchen. Die Lehrkraft regt sie an, darüber nachzudenken, welche Informationen und Emotionen durch diese visuellen Elemente vermittelt werden.
3. Analyse von Bildfolgen: Die Lernenden untersuchen, wie die Panels miteinander verbunden sind, um Bewegungen, Handlungen oder Dialoge darzustellen. Die Lehrkraft fordert sie auf, über die Reihenfolge der Panels nachzudenken und zu analysieren, wie sie dazu beitragen, einen Spannungsbogen in der Erzählung aufzubauen.
4. Vergleich von verschiedenen Comics: Die Lehrkraft gibt den Schüler:innen verschiedene Comics mit unterschiedlichen Stilen, Genres oder Erzählweisen. Sie sollen nun die visuellen Unterschiede zwischen den Comics identifizieren und analysieren. Danach diskutiert die Klasse im Plenum, wie sich diese Unterschiede auf die Wirkung und Interpretation der Geschichten auswirken.

Generell gilt: Comics und graphic novels liefern einen hervorragenden und motivierenden Gesprächsanlass. Dabei werden die Geschichten nicht nur inhaltlich analysiert und besprochen, sondern, ähnlich wie beim Film, auch die visuelle Darstellung ausführlich untersucht und diskutiert. Die Lernenden sollen im Zuge dieser Diskussionen ihre Interpretationen teilen und ihre Beobachtungen begründen. Man ermutigt sie, verschiedene Perspektiven zu betrachten und ihre Gedanken zu erklären.

## Comicsprache / Sprache im Comic

Eine Besonderheit von Comics ist die Darstellung von Geräuschen, für die oft lautmalerische (onomatopoetische) Wörter verwendet werden. In der englischsprachigen Fachliteratur werden diese Ausdrücke oft als *sound words*, als „Geräuschwörter“ bezeichnet. Beispiele für diese *sound words* in deutschsprachigen Comics sind *Bumm*, *Knall*, *Peng*, *Klirr*, *Knarz* usw. Diese Wörter werden oft in speziellen Schriftarten oder durch graphische Effekte dargestellt, um visuell herauszustechen und die Bedeutung des Geräuschs zu verstärken. Einige der *sound words* sind – ähnlich wie im Deutschen – von Verben abgeleitet (z. B. *шлёпать* > *шлёп* ‚klatsch‘).



Wenn Schüler:innen sich mit russischsprachigen Comics beschäftigen, müssen sie das entsprechende russischsprachige Vokabular erst kennenlernen.

### Einige häufige *sound words* aus russischsprachigen Comics:

- Бах* – *Peng*
- Хрусть* – *Knack*
- Бум* – *Bumm*
- Тук-тук* – *Klopf-klopf*
- Гррр* – *Grrr*
- Чмок* – *Schmatz (Kussgeräusch)*
- Клинк* – *Klirr*
- Царап* – *Kratz*
- Тшик* – *Zisch*
- Цок* – *Klack (Absatzgeräusch)*
- Треск* – *Knister*
- Шип* – *ssss (Schlangenzischen)*
- Шлёп* – *Klatsch*



Diese *sound words* können den Schüler:innen im Vorfeld als Hilfestellung zur Verfügung gestellt werden oder von den Lernenden während der Lektüre erarbeitet / aus dem Kontext erschlossen und selbst als Wortliste zusammengestellt werden. Zur selbständigen Erarbeitung bietet es sich an, Lerntandems aus Fremdsprachenlernenden und Lernenden mit herkunftssprachlichem Hintergrund zu bilden.

In Comics ist die Sprache der Protagonisten durch die Dialog- bzw. Monologform gekennzeichnet. Sie äußern sich grundsätzlich in direkter Rede, graphisch markiert durch verschieden gestaltige *bubbles*. Erzählerische Funktion haben die sogenannten *captions*, graphisch abgesetzte Textkästen am oberen oder unteren Rand des Panels: Die *captions* liefern u. a. Zusatzinformationen, die den Zeichnungen nicht entnehmbar sind, z. B. zum zeitlichen Abstand oder der Dauer von Handlungen, setzen Panels in Bezug zueinander oder haben Kommentarfunktion.

Da Raum ein knappes Gut in jedem Panel ist, interagiert die Sprache mit den Bildinhalten und kann deshalb kondensiert werden. Haupt-Nebensatzgefüge treten ausgesprochen selten auf, oft brechen sie nach dem Hauptsatz ab: Falls aus der Zeichnung hervorgeht, von welcher Situation ein Protagonist überrascht wurde, ist es z. B. ausreichend, ihm die Worte «*Кто бы подумал...*» in den Mund zu legen und auf einen beschreibenden Nebensatz zu verzichten. Durch Ellipsen werden Aussagen kondensiert; ob z. B. in der Aussage «*Как грустно!*» *мне, нам, им* etc. als fehlendes Element ergänzt werden muss, kann aus dem visuellen Kontext rekonstruiert werden. Wenn Evgenij im Comic weiter unten feststellt «*Это Татьяна!*», teilt er zwar seine Erkenntnis mit, gibt aber nicht preis, wie er zu diesem Schluss kam.

Die Dialogform in Comics führt oft zu umgangssprachlichen Ausdrücken, Verkürzungen oder Substandardäußerungen. «В комиксах используются слова и выражения, свойственные разговорной речи: идиомы, сокращённые формы, отдельные сленговые фразы, а также выражения, которые требуют фоновых знаний о культуре» (Полозова, 2020: 232).

Häufig werden in Comics auch Wortspiele verwendet: So begründet die Katzenbesitzerin im Comic *Ручник* <https://tinyurl.com/8sdmez99> die Namenswahl *Ручник* damit, dass der Kater sehr *ручной* ‚handzahn‘, gleichzeitig aber auch ein *тормоз* ‚schwer von Verstand (wörtl. Bremse)‘ sei; *ручник* wiederum ist die umgangssprachliche Bezeichnung für *ручной тормоз* ‚Handbremse‘.

### Landeskunde

Comics können auch eingesetzt werden, um landeskundlich relevante Realien einzuführen. Der Vorteil ist hierbei, dass die Realien in einem authentischen Kontext auftreten und die Schüler:innen sie aus der Perspektive der eigentlichen Adressat:innen kennenlernen und daraus selbst – ggf. unter Anleitung der Lehrkraft – Rückschlüsse zur kulturspezifischen Bedeutung ziehen können. Als Kriterien für die Auswahl geeigneter Comics führt Резникова an: «учёт адресата, культуроведческая ценность комикса, присутствие в нём фоновых страноведческих значений (общеизвестных в среде носителей языка), наличие сюжетной основы, ситуативно-тематическая релевантность» (2014: 133).

Die *История о счастливом самоваре* (<https://illustrators.ru/illustrations/1517374>) kann als Beispiel dienen für Comics, die landeskundliche Realien präsentieren. Dieser Comic setzt kein Vorwissen voraus und formuliert eine klare Position dazu, welchen symbolischen Wert der Samovar in der russischen Kultur hat, sodass es auch den Lernenden eher leichtfallen sollte, die Information zu erschließen.

An der Schnittstelle von grammatisch-pragmatischen und landeskundlichen Kompetenzen können Comics eingesetzt werden, welche die pragmatischen Funktionen von Diminutiven illustrieren (z. B. <https://tinyurl.com/5n8s72r9> für *мама* oder <https://tinyurl.com/52muu9ce> für *Евгения*).

### Verschiedene Interpretationsebenen

Häufig kann die landeskundliche Interpretationsebene aber erst erschlossen werden, wenn ausreichend Vorwissen gegeben ist, um die Darstellung im Comic dazu in Bezug zu setzen und vor diesem Hintergrund zu interpretieren. Dies ist zum Beispiel bei den unter <https://tinyurl.com/396mahen> gesammelten Comics notwendig, die anhand des Brauchtums an *Новый год* Sozialkritik üben an der digitalen Vereinsamung (<https://tinyurl.com/5erbhba>) oder dem traditionellen Frauenbild, dem auch *Снегурочка* (<https://tinyurl.com/39etpz5k> und <https://tinyurl.com/ex2zhk5r>) unterworfen ist. Ebenfalls vor dem Hintergrund des *Новый год* nehmen Cartoons wie <https://tinyurl.com/3e3xc363> die als negativ empfundene Vereinnahmung der Festivität durch westliche Figuren wie Santa Claus aufs Korn.

Ein intertextueller Transfer ist hingegen die Voraussetzung, um Comics wie <https://tinyurl.com/3zc4rcdf> interpretieren zu können, bei dem auf die bekannten Batman-Comics Bezug genommen wird.

Besondere Erwähnung verdient das Projekt *Литературная карта России в комиксах* (<https://izotext.rgub.ru/litkarta/#popup>). Es präsentiert die preisgekrönten Arbeiten von Amateur-Cartoonist:innen, die für ihre Heimatregion das Leben einer dort ansässigen bekannten Schriftsteller:in, ein literarisches Werk dieser Schriftsteller:innen oder örtliche Legenden und Erzählungen in einen Comic überführt haben bzw. Comicgeschichten rund um diese Literatur:innen oder um Schauplätze literarischer Werke erfunden haben.

Fächerübergreifende *media literacy* kann schließlich mit der Comic-Trilogie *Собакистан* des Autorenkollektivs *Виталий Терлецкий* und *Катя* eingeübt werden. Die Trilogie beschreibt das Leben in dem von Hunden bevölkerten totalitären Staat *Собакистан* unter dem Führer *Дружок*, indem es Schlüsselszenen, wie z. B. eine Generalprobe für die Beerdigung des noch lebenden Staatsführers, herausgreift. Neben dem Aufdecken von Parallelen zur aktuellen gesellschaftlichen und politischen Situation in Russland kann die Trilogie auch aus historischer, sozialkundlicher, rechtlicher und ethischer Perspektive analysiert werden. Zusätzlich zu den Comics wurden auf Youtube auch zwei Videoclips mit Songs veröffentlicht, in denen der Comic in einen Zeichentrickfilm überführt wird, welcher die Songtexte untermalt (*Громыка – Собакистан (На похороны товарища Дружка)* <https://www.youtube.com/watch?v=xSaiohx70Ms> und *Песнь Собакистану* <https://www.youtube.com/watch?v=uNWMsJ1jNxc>; der Liedtext zu *Песнь Собакистану* kann unter <https://www.boomplay.com/lyrics/120881291> abgerufen werden).

Eine Auswahl von Comics und *graphic novels* aus den letzten zehn Jahren, die von russischsprachigen Autor:innen verfasst und auf dem deutschen Markt verfügbar sind, bieten Gomer, Birzer & Steinbach (2023).

### Comics als Gesprächsanlass

Comics können auch als Gesprächsanlässe für (weltweite?) gesellschaftliche Phänomene und Vorstellungen dienen. So präsentiert der Instagram-Account *@evidenis\_moms\_comics* ([https://www.instagram.com/evidenis\\_moms\\_comics/](https://www.instagram.com/evidenis_moms_comics/)) auf amüsante Weise Themen rund um Familienleben, Geschlechterstereotype oder die Rolle der Frau. Besonders spannend ist das auf dem Instagram-Account verlinkte Interview mit der Künstlerin, das einen Einblick in die kreativen Entwicklungsprozesse einer Comiczeichnerin gibt (<https://tinyurl.com/2dd85f7r>).

Ebenfalls ein großartiger Gesprächsanlass ist die *graphic novel* «Я – слон» von *Владимир Рудак* (Text) und *Лена Ужинова* (Illustration). Das Buch war der erste Comic in Russland, der sich mit dem Thema Behinderung auseinandersetzt. Das Buch (Altersempfehlung 14+) basiert auf einem Theaterstück, das für den Comic gekonnt adaptiert wurde. Die Hauptfiguren, ein Elefant und eine ramponierte Puppe, erzählen ihre Geschichte von einer Bühne aus. Sie repräsentieren den Körper und den Kopf eines querschnittgelähmten Rollstuhlfahrers. Ihre Geschichten lassen die Leser:innen zwischen Kopfschütteln, Schock und schallendem Lachen hin und her schwanken.

### Einfacherer Zugang zu komplexer Literatur

Eine gewisse Orientierung im literarischen Kanon gehört zu den kulturellen Kompetenzen und bildet einen wichtigen Aspekt landeskundlichen Wissens. Allerdings sind viele kanonische Texte zu komplex in ihrem Wortschatz und syntaktischen Strukturen – und häufig auch zu lang – um im Unterricht im Original gelesen zu werden. Eine Comicversion kann den Zugang zum Werk erleichtern, indem sie visuelle Unterstützung bietet, die Sprache vereinfacht und das Interesse der Schüler:innen weckt. Dadurch wird der Zugang niedrigschwelliger und die Schüler:innen können die Handlung und ihre kulturellen Aspekte besser verstehen und deshalb auch wertschätzen. Vorschläge für den Einsatz von Comics bei der Lektüre von Gedichten beinhaltet *Comic und Gedicht: Materialien* (Birzer & Steinbach 2023).

Der Versroman «*Евгений Онегин*» (1825-1832) von *Александр Сергеевич Пушкин* gilt als eines der bedeutendsten Werke der russischen Literatur, ist aber für den fremdsprachlichen Russischunterricht schwierig umzusetzen. Die komplexe gereimte Sprache des 19. Jahrhunderts macht Lernenden ohne herkunftssprachlichen Hintergrund den Zugang im schulischen Kontext fast unmöglich.

Ein kurzer Unterrichtsvorschlag auf Basis einer Comicversion findet sich im Anhang dieses Artikels.

## Unterschiedliche Aufgabentypen

Die Arbeit an Comics lässt sich im Unterricht nach der bewährten PWP-Methode organisieren. Die Aktivitäten vor dem Lesen (*pre-reading*) haben die Aktivierung von Vorwissen, die Einführung von neuen Vokabeln oder Konzepten und die Erzeugung von Interesse am Text zum Ziel. Während des Lesens (*while-reading*) werden Strategien wie das Erstellen von Fragen, das Unterstreichen wichtiger Informationen und das Notieren von Zusammenfassungen angewendet, um das Verständnis zu verbessern. Nach dem Lesen (*post-reading*) werden Diskussionsfragen, Schreibaktivitäten oder Präsentationen verwendet, um das Textverständnis zu vertiefen und den Lernprozess abzuschließen. Je nach Phase gibt es auch für die Arbeit mit Comics bestimmte Aufgabentypen:

### Mögliche pre-reading tasks

- Falls die Schüler:innen den Originaltext, auf dem der *Comic/graphic novel* basiert, bereits kennen, fordert die Lehrkraft sie auf, eine eigene Einstiegsszene für den *Comic/graphic novel* zu zeichnen, wodurch auch das Textverständnis überprüft werden kann (vgl. Eisenmann, 2022: 67). Danach vergleichen die Schüler:innen ihr eigenes Panel mit der Einstiegsszene, welche die Autor:innen des *Comics/graphic novel* gewählt haben, und erörtern mittels *Think – Pair – Share*, wie sich die ggf. unterschiedliche Gestaltung der Szenen erklären lässt. Mögliche Diskussionspunkte sind die Farbwahl, die abgebildeten Personen und ihre Posen, möglicherweise auch abgebildete Gegenstände und der ausgewählte Hintergrund. Anschließend präsentieren die Schüler:innen ihre Ergebnisse im Plenum.
- Den Schüler:innen können verschiedene Comic-Cover oder Auszüge gezeigt werden, woraufhin sie Vermutungen über den Inhalt oder die Handlung anstellen.
- Die Lehrkraft kann eine kurze Diskussion über die Merkmale von Comics, wie Sprechblasen, Panel-Anordnung und Bildsprache, führen und bisherige Leseerfahrungen zu dieser Literaturform abfragen.
- Die Schüler:innen können das Cover eines Comics analysieren und ihre Vermutungen über die Themen oder Charaktere notieren.

### Mögliche while-reading tasks

- Die Schüler:innen können eine Liste von Fragen zum Comic während der Lektüre bearbeiten.
- Der Comic kann in Abschnitte aufgeteilt werden, wobei die wichtigsten Ereignisse oder Handlungsstränge jedes Abschnitts zusammengefasst werden.
- Markierung unbekannter Vokabeln oder Ausdrücke (z. B. von sound words, s.u.) und Erstellung einer eigenen Vokabelliste.
- Die Schüler:innen kehren in regelmäßigen Abständen zur Einstiegsszene zurück und analysieren, inwiefern sich die neuen Informationen, die sie bei der Lektüre über die Protagonist:innen gewonnen haben, mit der Bildsprache der Einstiegsszene decken (vgl. Eisenmann, 2022: 70).

### Mögliche post-reading tasks

- Gruppendiskussion über den Comic, bei der die Schüler:innen ihre Eindrücke, Meinungen und Interpretationen teilen.
- Wenn die Schüler:innen den Originaltext kennen, können sie nach der Lektüre die beiden Texte vergleichen und in Gruppen oder im Plenum diskutieren, „worin genau die Stärken bzw. Schwächen einer Comic-Adaption gegenüber der reinen Textdarstellung liegen und inwieweit die Visualisierung dazu beiträgt, diesen speziellen Einstieg in die erzählte Geschichte zeitlich und räumlich einzuordnen und die emotionale Stimmung zu erzeugen“ (Eisenmann, 2022: 70). Diese Diskussion kann z. B. als Rollenspiel mit begeisterten Comicleser:innen und -gegner:innen vertieft werden.
- Die Schüler:innen können nun, da ihnen alle Informationen zu den Protagonist:innen zur Verfügung stehen, ihre Einstiegsszene noch einmal überarbeiten und ggf. auch begründen, warum und wie sie einzelne Elemente umgestaltet haben.
- Verfassung von Charakteranalysen, bei der auch die visuelle Darstellung und nicht nur die Handlung / der Text berücksichtigt werden.
- Verfassen einer Rezension / eines Leserbriefs zum Comic.
- Erstellung eigener Comics (z. B. fächerübergreifend mit dem Kunstunterricht oder, in der digitalen Variante, mit IT).
- Erstellung einer verschriftlichten Version einer Schlüsselszene aus einem Comic und Diskussion: Was ändert sich, wenn die visuellen Aspekte wegfallen? Welche Informationen müssen die Autor:innen ihren Leser:innen geben, damit sie die Handlung trotzdem in all ihren Facetten erfassen?

## Tastat Schreiben auf einer russisch-kyrillischen Tastatur



Zum Erlernen des Tastat Schreibens für Schülerinnen und Schüler empfiehlt sich der teachSHARE Kurs bei Mebis (**Kursnummer 1237724**), der umfangreiche Materialien zum direkten Einsatz im Unterricht enthält.



[https://lernplattform.mebis.bayern.de/blocks/mbsteachshare/coursedetail.php?courseid\\_1237724](https://lernplattform.mebis.bayern.de/blocks/mbsteachshare/coursedetail.php?courseid_1237724)

## Die Schüler:innen werden selbst kreativ

Eine äußerst motivierende Aufgabe für Schüler:innen besteht darin, kreativ zu werden. Allerdings ist es ratsam, sie nicht einfach mit einer großen Aufgabe wie „Schreibe einen Comic“ allein zu lassen, sondern ihnen präzisere Vorgaben zu geben. Zum Beispiel könnten sie die ersten Seiten eines Romans in Comicform übertragen.

Beim Übertragen des Textes in das Comicformat müssen die Schüler:innen den Inhalt des Originaltextes vollständig erfassen und die wesentlichen Ereignisse, Handlungsstränge und Charaktere verstehen. Durch das Erstellen von Bildern und Dialogen für den Comic können die Schüler:innen ihre kreative Seite entfalten und ihre persönlichen Interpretationen des Textes ausdrücken. Dieser Prozess erfordert die Fähigkeit, sich visuelle Darstellungen der Ereignisse und Charaktere vorzustellen und sie entweder auf Papier oder am Computer umzusetzen.

Beim Erstellen eines Comics müssen die Schüler:innen den Text analysieren, wichtige Informationen auswählen und eine komprimierte Version erstellen, die die Kernpunkte der Geschichte oder des Auszugs präsentiert. Dies erfordert die Fähigkeit, Informationen zu strukturieren und zusammenzufassen. Die Schüler:innen müssen die im Text geschilderten Ereignisse in eine chronologische Reihenfolge bringen und die Ereignisse logisch und zusammenhängend darstellen. Dadurch entwickeln sie ihre Fähigkeiten in der Erzählung und im Aufbau einer Geschichte weiter.

Comics nutzen visuelle Elemente wie Bilder, Sprechblasen, Panels und Darstellungen mit symbolischem Charakter, um Informationen zu vermitteln. Beim Übertragen des Textes in dieses Format lernen die Schüler:innen, wie sie diese visuellen Elemente verwenden können, um Bedeutungen zu vermitteln und die Atmosphäre der Geschichte zu verstärken. Diese Aufgabe bietet somit eine bereichernde Erfahrung, bei der Schüler:innen ihre Kreativität entfalten, komplexe Inhalte verstehen und ihre Fähigkeiten in der Kommunikation und im Storytelling verbessern können.



Erstellt mit Pixton

Hier sieht man z. B. eine in Pixton gezeichnete Darstellung von *Раскольников* auf dem Weg zur Pfandleiherin als Beispiel für den illustrierten Wendepunkt einer Geschichte.

Die Comics dienen dabei als Gesprächsanlass. Die Lernenden können, wenn sie selbst einen Comic erstellt haben, eine kurze Erklärung zu ihrem Werk und ihren Überlegungen bei der Erstellung abgeben. Am Ende können verschiedene Darstellungen verglichen werden:

- Welche Aspekte des Charakters betont diese Darstellung?
- Welche Aspekte der Handlung betont diese Darstellung?

## Kostenfreie online-Tools zum Erstellen von Comics – ein kurzer Überblick

### MakeBeliefsComix (<https://makebeliefscomix.com>)

- Begrenzte Anzahl von Figuren in unterschiedlichen Zeichenstilen
  - Eine Figur sieht dem Krokodil Gena ähnlich
  - Drei Figuren westlicher Politiker verfügbar (u.a. Trump)
- Begrenzte Anzahl von Hintergründen
- Speziell für Lehrpersonen Vorschläge, wie das Tool im Unterricht bzw. zur Unterrichtsvorbereitung genutzt werden kann:  
<https://makebeliefscomix.com/ways-to-use-mbc-in-the-classroom/>



Erstellt mit MBC

### Pixton (<https://pixton.com>)

- Speziell für die Nutzung in der Schule designt
- Kostenloses 7-Tage-Probe-Abo (günstiges Abo ist Solo-Abo für knapp 10 \$ / Monat bzw. knapp 50 \$ / Jahr)
- Sehr intuitiv bedienbar, viele Funktionalitäten
- Riesige Auswahl an Hintergründen und Figuren (Menschen und Tiere)
- Protagonisten können mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken, Blickrichtungen und Körperhaltungen sowie Ausrüstungsgegenständen versehen werden
- Russisch wird unterstützt
- Es können Klassenzimmer angelegt werden und Avatare für Lehrpersonen und / oder Schüler:innen einer Klasse angelegt werden
- Es können Fotos hochgeladen werden, um Avatare oder Hintergründe zu erstellen



Erstellt mit Pixton

### Canva (<https://www.canva.com>)

- Funktionalitäten erinnern an Microsoft-Anwendungen
- Bedienung wenig intuitiv
- Kostenlose und Pro-Version verfügbar
- Test der freien Version:
  - Die ausgewählten Figuren können in ihren Körperpositionen etc. nicht angepasst werden
  - Formatierungen sind recht langwierig



Erstellt mit Storyboard That

### Storyboard That (<https://storyboardthat.com>)

- Kostenlose Nutzung möglich
- Auswahl an Hintergründen ähnlich wie bei Pixton
- Figuren können in unterschiedliche Posen gebracht und mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken versehen werden
- Sprechblasen können nur größer, aber nicht kleiner gemacht werden  
→ Positionierungsmöglichkeiten für Sprechblasen sind sehr eingeschränkt

### Toony Tool (<https://classic.toonytool.com>)

- Hintergründe beschränkt auf Natur-/Tiermotive
- Figuren in schwarz-weiß gezeichnet, können nur gedreht, aber nicht in andere Posen gebracht werden

Weitere Vorschläge für Tools vgl. <https://edutechspot.com/21-free-online-comic-makers/>

### DALL-E 2 (<https://openai.com/product/dall-e-2>)

- KI-System, das aus einer Beschreibung realistische Bilder und Kunstwerke erstellen kann
- Einfache, intuitive Bedienung
- Schrittweise Bildentwicklung/-verfeinerung
- Baut weder Sprechblasen noch realistischen Text in die Bilder ein
- Text im Bild ist Fantasetext
- Kostenlose Nutzung möglich



"Мастер и Маргарита" в стиле комикса" prompt, DALL-E, Version 2, OpenAI, 20.05.2023, <https://labs.openai.com/>

Alternativ lassen sich von der Lehrkraft auch bereits bestehende Comics nutzen, bei denen die Sprechblasen geleert werden und die Schüler:innen selbst den passenden Text einfügen müssen. So lässt sich z. B. kreativ überprüfen, ob die Schüler:innen Schlüsselszenen einer Handlung erkannt und verstanden haben. Diese Art der kreativen Arbeit mit Comics nimmt erheblich weniger Zeit im Unterricht ein als die Erstellung eigener Comics durch die Schüler:innen, erfordert allerdings im Vorfeld die Vorbereitung durch die Lehrkraft mit einem Bildbearbeitungsprogramm.

Ein kreativer Umgang mit Comics bietet sich auch für virtuelle Austauschprogramme und -kooperationen mit Schüler:innen aus anderen Ländern an. In diesem Fall kann man sich von klassischen literarischen Themen lösen und auch Themen wie Technologie und Innovation, Klimakrise, Demokratie und vieles mehr in Comicform behandeln. In seiner Anthologie *The World on Paper* von 2021 zeigt das US Department of State Beispiele eines solchen Projektes von Teilnehmenden aus Ländern wie der Mongolei, Kasachstan aber auch aus Lateinamerika und Asien.

## Fazit

Insgesamt bieten Comics im Russischunterricht eine faszinierende und bereichernde Möglichkeit, die Sprache, Kultur und Geschichte der russischsprachigen Länder zu erkunden. Durch die Kombination von visuellen Elementen und sprachlichen Ausdrücken ermöglichen Comics den Lernenden, auf vielfältige Weise mit der russischen Sprache zu interagieren und ihr Verständnis zu vertiefen. Von klassischen Werken bis hin zu zeitgenössischen *graphic novels* bieten Comics ein breites Spektrum an Lernmaterialien, die das Interesse der Schüler:innen wecken und ihre Motivation für das Russischlernen steigern können.

Indem wir Comics in den Russischunterricht integrieren, ermutigen wir die Lernenden dazu, ihre eigene kreative Seite zu entdecken, ihre media literacy zu entwickeln und ihre sprachlichen Fähigkeiten auf eine unterhaltsame und interaktive Weise zu verbessern.

## Bibliographie:

- Birzer, S. (2023): Annotierte Bibliographie zum Einsatz von Comics im (Russisch)Unterricht. [Data set]. Otto-Friedrich-Universität Bamberg. DOI: 10.48564/unibafd-t2pmk-2s675
- Birzer, S. & A. Steinbach. (2023): Comic und Gedicht: Materialien. Otto-Friedrich-Universität Bamberg. DOI: 10.48564/unibafd-s324f-28x03
- Calafato, Raees & Freda Gudim (2021): Comics as a multimodal resource and students' willingness to communicate in Russian, *Journal of Graphic Novels and Comics*, DOI: 10.1080/21504857.2021.1951788.
- Eisenmann, Maria. 2022. Die Förderung visueller Kompetenz durch Comics. in: Ammerer, Heinrich und Markus Oppolzer (Hrsg.) *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. Münster – New York: Waxmann. 57-75.
- Evdokimova, Maria: The History of Russian Comics: An Interview with Misha Zaslavskiy by Maria Evdokimova <https://comicsforum.org/2015/12/09/the-history-of-russian-comics-an-interview-with-misha-zaslavskiy-by-maria-evdokimova/>
- Gomer, A., Birzer, S. & Steinbach, A. (2023): Kommentierte Auswahlbibliographie Comics und graphic novels russischsprachiger Autor:innen seit 2014. Otto-Friedrich-Universität Bamberg. DOI: 10.48564/unibafd-4xbeh-eg786
- Grünewald, Dietrich. 2022. Comics lesen lernen. in: Ammerer, Heinrich und Markus Oppolzer (Hrsg.) *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. Münster – New York: Waxmann. 17-41.
- Hallet, W. (2015). Teaching Multimodal Novels. In W. Delanoy, M. Eisenmann & F. Matz (Hrsg.), *Learning with Literature in the EFL Classroom* (S. 283–298). Frankfurt am Main: Lang.
- Hattwig, D., Bussert, K., Medaille, A., & Burgess, J. (2013). Visual Literacy Standards in Higher Education: New Opportunities for Libraries and Student Learning. *portal: Libraries and the Academy*, 13 (1), 61–89.
- Lundy, A. D. & Stephens, A. E. (2015). Beyond the Literal: Teaching Visual Literacy in the 21st Century Classroom. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 174, 1057–1060.
- Surkamp, C. (2019). Literaturdidaktik seit 1945 aus Sicht der Fremdsprachendidaktik. In C. Lütge (Hrsg.), *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Literaturdidaktik* (S. 76–102). Berlin/Boston: De Gruyter.
- Атанасиевич, Ирина. 2015. *Русская классика в картинках*. Белград.
- ПолозоваК.А. (2020): ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМИКСОВ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ.
- Резникова, А. И. (2014): Принципы и критерии отбора комиксов для межкультурного обучения. *Филологические науки. Вопросы, теории и практики*, 38. 132.134.
- Рудак, Владимир & Ужинова, Лена (2017): Я – слон. Санкт-Петербург.

## Online Ressourcen

- Boomfest (Бумфест – фестиваль рисованных историй): <https://boomfest.ru>
- Boomkniga (Verlag): <https://boomkniga.ru/>
- Bubble Comics (Verlag): <https://bubble.ru/>
- Comic Batman: <https://tinyurl.com/3zc4rcdf>
- Comic Diminutive von *Евгения*: <https://tinyurl.com/52muu9ce>
- Comic Diminutive von *мама*: <https://tinyurl.com/5n8s72r9>
- Comic *Ручник*: <https://tinyurl.com/8sdmez99>
- Comic Ded Moroz und Santa Clause: <https://tinyurl.com/37asvbpf>
- Comic *Снегурочка*: <https://tinyurl.com/39etpz5k> und <https://tinyurl.com/ex2zhk5r>
- Comic *Позовём Дедушку Мороза*: <https://tinyurl.com/5erbhba>
- Comic Superputin: <http://superputin.win/>
- Comic *История о счастливом самоваре*: <https://illustrators.ru/illustrations/1517374>
- Comic *Собакистан*: <https://terletski.ru/sobakistan/>
- Google books: *Борис Акунин в комиксах*: <https://tinyurl.com/yubtkd9c>
- Interview mit Comiczeichnerin: <https://tinyurl.com/2dd85f7r>
- Lehrplan Bayern (Jahrgangsstufe 10): <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/10/russisch>
- Lehrplan Bayern (Jahrgangsstufe 11, spätbeginnend): <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/11/russisch/spaet-fremdsprache>
- Liste von weiteren Tools: <https://edutechspot.com/21-free-online-comic-makers/>
- Mangas: <https://readmanga.live/>, <https://mangahub.ru/>
- Projekt *Литературная карта России в комиксах*: <https://izotext.rgub.ru/litkarta/#popup>
- Russian for free (Comics mit Garfield und Dilbert auf Russisch): <https://www.russianforfree.com/comics-in-russian.php>
- Satyrikon: Ausgabe von 1918: <https://tinyurl.com/mtw7fz59>
- Tool: Dall-e: <https://openai.com/product/dall-e-2>
- Tool: Storyboard that: <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>
- Tool: Pixton: <https://www.pixton.com/>
- Tool: Canva: <https://www.canva.com/>
- Tool: Classic Toonytool: <https://classic.toonytool.com/>
- Tool: Make beliefs comix: <https://makebeliefscomix.com/>
- Überblick sozialkritischer Comics zu *Новый год*: <https://tinyurl.com/396mahen>
- U.S. Department of State (2021): *The World on paper – Anthology 3* (AMERICAN ENGLISH GLOBAL COMICS VIRTUAL EXCHANGE PROGRAM) <https://tinyurl.com/m972f7ft>
- Vanhellefont, Jan: Master & Margarita <https://www.masterandmargarita.eu/en/index.html>
- Webtoons *Interaktive Übersetzungen von Webtoons*: <https://translate.webtoons.com/guide>
- Авторский Комикс: <https://acomixs.ru/>
- Андрей Аёшин: *КОМИКСОЛЁТ* <https://www.comicsnews.org>
- Комиксы про родительство: [https://www.instagram.com/evidenis\\_moms\\_comics/](https://www.instagram.com/evidenis_moms_comics/)
- Комсомольская правда: *Московский Международный фестиваль «КомМиссия»*: <https://www.kp.ru/afisha/msk/festivali/festival-kommissiya-v-moskve/>
- Литературная карта России в комиксах: <https://izotext.rgub.ru/litkarta/#popup>
- Собакистан (Liedtext zu *Песнь Собакистану*): <https://www.boomplay.com/lyrics/120881291>
- Собакистан (*Громыка – На похороны товарища Дружка*): <https://www.youtube.com/watch?v=xSaiohx70Ms>
- Собакистан (*Паша Жданов – Песнь Собакистану*): <https://www.youtube.com/watch?v=uNWMsJ1jNxc>

Alle Links wurden zuletzt am 24.05.2023 auf ihre Validität überprüft.

## Materialien:

Alphabetische Wortschatzliste für die Arbeit mit Comics und *graphic novels*

Автор – Autor	Издательство – Verlag
Антагонист – Antagonist	Изображение – Abbildung/ Darstellung
Антигерой – Antiheld	Иллюстратор – Illustrator
Антураж – Setting	Иллюстрация – Illustration
Арт – Kunst	История – Geschichte
Баллончик/ Буббл – Speech bubble/ Sprechblase	Кадр/Панель – Frame/Panel
Бумажный комикс – Print-Comic	Карандаш – Bleistift
Вебтун – Webcomic	Климакс – Climax/ Höhepunkt
Векторная графика – Vektorgrafik	Книжный переплет – Buchbindung
Версия – Version	Коллаж – Collage
Взаимодействие – Interaktion	Комикс – Comic
Внутренний монолог – Innerer Monolog	Комикс о приключениях – Abenteuercomic
Галерея – Galerie	Комикс-альбом – Comic-Album
Герой – Held	Комикс-книга – Comic-Buch
Главный герой – Hauptfigur	Комикс-конвенция – Comic-Con <sup>1</sup>
Графика – Grafik	Комикс-серия – Comic Serie
Графический роман – Graphic Novel	Комикс-стрип – Comic-Strip
Диалог – Dialog	Композиция – Komposition
Дизайн – Design	Компьютерная графика – Computergrafik
Жанр – Genre	Континуитет – Kontinuität
Завершение – Abschluss	Контур – Umriss
Закадровый голос – Off-Stimme	Космический комикс – Weltraum-Comic
Злодей – Schurke	Краски – Farben

<sup>1</sup> Comic-Con ist eine Abkürzung für „Comic Convention“ (Comic-Messe) und bezieht sich auf eine Veranstaltung, die sich hauptsächlich mit Comics, Graphic Novels, Science-Fiction, Fantasy, Filmen, Fernsehsendungen und anderen verwandten Medien beschäftigt. Auf einer Comic-Con kommen Comic-Fans, Künstler:innen, Autor:innen, Schauspieler:innen, Filmemacher:innen und Verlage zusammen, um ihre Werke auszustellen, zu verkaufen, zu diskutieren und zu präsentieren.

Кроссовер – Crossover	Сказка – Märchen
Лайн-арт – Line-art	Страница – Seite
Линия – Linie	Супергерой – Superheld
Лицензия – Lizenz	Сцена – Szene
Манга – Manga (Japanischer Comic)	Сценарий – Skript
Обложка – Cover	Сценарист – Drehbuchautor
Окраска – Kolorierung	Сюжет – Handlung(sstrang)
Оригинал – Original	Тень – Schatten
Отрывок – Ausschnitt	Тонирование – Shading <sup>3</sup>
Переводчик – Übersetzer	Тонировка – Tonierung <sup>4</sup>
Перо – Feder	Трибьют – Tribut
Персонаж – Charakter	Тушь – Tusche
Плотность линии – Linienstärke	Фон – Hintergrund
Повествовательный голос – Erzählerstimme	Фрейм – Frame
Разрешение – Auflösung	Фэнтези – Fantasy
Раскадровка – Storyboard	Художественный стиль – Kunststil
Растровая графика – Rastergrafik	Художник – Zeichner
Редактор – Herausgeber	Цвет – Farbe
Рендеринг – Rendering <sup>2</sup>	Чернила – Tinte
Реткон – Retcon (Rückwirkende Kontinuitätsänderung)	Черновик – Entwurf, Rohfassung
Рисование – Zeichnung	Экспозиция – Exposition
Рисунок – Zeichnung	Эпизод – Episode
Серия – Serie	

<sup>2</sup> Rendering ist der Computerprozess, bei dem eine 3D-Szene in ein fertiges Bild oder eine Animation umgewandelt wird.

<sup>3</sup> Verwendung von Schattierungen, um Tiefe, Dimension und Volumen in den Zeichnungen zu erzeugen

<sup>4</sup> Prozess, bei dem Schattierungen, Texturen und Farben verwendet werden, um den Bildern Tiefe, Stimmung und visuelles Interesse zu verleihen.

# Unterrichtsvorschlag Eugen Onegin

Einstieg

Think – Pair – Share – Methode:

Посмотрите на картину. Как вы думаете? Когда жили Евгений и Владимир?  
Кто они? Где они живут?



EA/GA

Приведите картинки в правильный порядок! Потом напишите рассказ. Напишите как минимум 10 предложений.



Комикс рассказывает о романе в стихах "Евгений Онегин" Александра Пушкина. Здесь вы можете прочитать о событиях в тексте Пушкина.

Hinweis für die Lehrkraft:

Zur Binnendifferenzierung sind zwei Textversionen verfügbar auf Niveau A2 bzw. B1. Mit Herkunftssprecher:innen kann der B1-Text ggf. durch Passagen aus dem Original ergänzt werden.

Im Plenum

Что будут делать Евгений и Татьяна? Как вы думаете?

Im Plenum/als Hausaufgabe

Что за человек Евгений Онегин? А что за человек Татьяна? Опишите их характеры.

## Text Niveau A2

Жил молодой человек, Евгений Онегин. У него была очень приятная жизнь. Он ходил на балы, флиртовал с дамами и встречался с друзьями. Родителей у него уже не было. Когда умер его дядя, Евгений стал очень богатым. Жизнь у Евгения была приятная, но Евгений думал, что такая жизнь бессмысленная. Поэтому Евгений решил уехать в деревню. Там он познакомился с молодым поэтом Ленским. Ленский и Евгений ходили в гости к Лариным. У Лариных были две дочери – Ольга и Татьяна. Ленский любил Ольгу и хотел на ней жениться. Она была доброй и всегда в хорошем настроении. Её сестра Татьяна всегда была грустной и не любила разговаривать.

Татьяна влюбилась в Онегина и написала ему страстное письмо.

**Другой!.. Нет, никому на свете  
Не отдала бы сердца я!  
То в вышнем суждено совете...  
То воля неба: я твоя;<sup>1</sup>**

Евгению понравились чувства девушки, но он не хотел жениться. Татьяне было очень грустно, но она не могла забыть Евгения.

Прошло время, а молодые люди встретились на балу: Онегин, Ленский, Ольга и Татьяна. На Татьяну Евгений не обращал внимания. Он всё время танцевал с Ольгой, даже флиртовал. Но Ольга – невеста Ленского! Ленский был вне себя и вызвал Онегина на дуэль.

Дуэлянты договорились встретиться рано утром. Но Евгений встал поздно и опоздал на дуэль. Ленский его уже ждал. Дуэль началась. Евгений первым поднял свой пистолет, а Ленский тоже начал целиться. Но Онегин выстрелил чуть раньше. Ленский упал и умер на месте. Евгений в ужасе смотрел на тело друга.

В шоке Евгений уехал из деревни и путешествовал по миру. А Татьяна вышла замуж и с мужем жила в Санкт-Петербурге.

Однажды Онегин приехал в Петербург и там шёл на бал. На балу он заметил красивую даму, которая умно разговаривала со всеми гостями. Евгений был в восторге от неё и вдруг понял, что эта дама – Татьяна!

Евгений понял, что он любит Татьяну. На встрече с ней он страстно признал ей в любви. Татьяна ему ответила:

**«Я вас люблю (к чему лукавить?),  
Но я другому отдана;  
Я буду век ему верна.»<sup>2</sup>**

*Laut Textometr.ru Niveau A2+ (ohne die Zitate aus Puschkina)*

<sup>1</sup> Deutsch: „Ein anderer! Nein, niemandem auf der Welt Würde ich mein Herz schenken! Es liegt im höchsten Rat... Es ist der Wille des Himmels: Ich gehöre dir.“

<sup>2</sup> Deutsch: „Ich liebe euch (warum lügen?) Aber einem anderen habe ich mein Herz gegeben; Ich werde ihm für immer treu sein.“

## Text Niveau B1

Жил молодой человек по имени Евгений Онегин. У него была очень приятная жизнь. Он ходил на балы, флиртовал с дамами и встречался с друзьями. Родителей у него уже не было. Когда умер его дядя, Евгений стал очень богатым. Жизнь у Евгения была приятная, но он не находил в ней смысла и покоя. Поэтому Евгений решил уехать в деревню. Там он познакомился с молодым поэтом Ленским. Ленский и Евгений ходили в гости к Лариным. У Лариных были две дочери – Ольга и Татьяна. Ленский был влюблён в Ольгу и хотел на ней жениться. Она была румяной<sup>1</sup>, доброй и всегда в хорошем настроении. Татьяна Ларина, наоборот, всегда была грустной и не любила много разговаривать.

Татьяна влюбилась в Онегина и написала ему страстное письмо.

**Другой!.. Нет, никому на свете  
Не отдала бы сердца я!  
То в вышнем суждено<sup>2</sup> совете...  
То воля неба: я твоя;**

Евгению понравились чувства девушки, но он не хотел жениться и не привык, чтобы женщины так откровенно говорили о своих чувствах. Татьяне было очень грустно, но она не перестала думать об Евгении.

Прошло немного времени, а молодые люди встретились на балу: Онегин, Ленский, Ольга и Татьяна. На Татьяну Евгений не обращал внимания, а всё время танцевал с Ольгой, даже флиртовал. Но Ольга – невеста Ленского! Ленский был вне себя и вызвал Онегина на дуэль.

Дуэлянты договорились встретиться рано утром. Но Евгений проспал и опоздал на дуэль. Ленский его уже ждал. По команде секунданта молодые люди сошлись и дуэль началась. Евгений первым поднял свой пистолет, а Ленский тоже начал целиться. Но Онегин выстрелил чуть раньше. Ленский упал и умер на месте. Евгений в ужасе смотрел на тело друга.

В шоке Евгений уехал из деревни и путешествовал по миру. Ольга часто ходила на могилу Ленского, но через некоторое время родители её выдали замуж. А Татьяна также вышла замуж и с мужем жила в Санкт-Петербурге.

Однажды Онегин приехал в Петербург и там шёл на бал. На балу он заметил красивую даму, которая умно разговаривала со всеми гостями. Евгений не мог от неё отвести глаза и вдруг понял, что эта дама – Татьяна!

Евгений понял, что он любит Татьяну. Ему удалось с ней встретиться, и он страстно признал ей в любви. Татьяна ему ответила:

**«Я вас люблю (к чему лукавить<sup>3</sup>?),  
Но я другому отдана;  
Я буду век ему верна.»**

*Niveau B1 laut textometr.ru*

1 rotbäckig  
2 geurteilt, beschlossen  
3 lügen

## Lösung:

Comic in der richtigen Reihenfolge

