

LITERATURDIDAKTISCHE REFLEXIONEN ZUM UMGANG MIT VISUELLER NARRATION AM BEISPIEL VON NORA KRUGS GRAPHIC NOVEL *HEIMAT – EIN DEUTSCHES FAMILIENALBUM*

ABSTRACT:

Die visuelle Konkretisierung von komplexen Themen, die dynamische Darstellung von Text und Bild und das Spiel mit diversen Techniken im Rahmen der grafischen Literatur können einem jugendlichen Lesepublikum den Zugang zur Literatur erleichtern. Dies begründet ihren didaktischen Mehrwert, der sich durch die Förderung von aktiven und produktionsorientierten Lernprozessen erklärt. Der vorliegende Beitrag positioniert Nora Krugs Graphic Novel *Heimat – Ein deutsches Familienalbum* an der Schnittstelle zwischen Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik. Er diskutiert, wie visuelle Narration Zugänge zu literarischen und kulturellen Themen im Unterricht eröffnet, und versteht sich dahingehend als Plädoyer für eine stärkere didaktische Verankerung von grafischer Literatur in Lernkontexten. Ausgehend von der Frage, wie die multimodale Struktur der Graphic Novel *Heimat* dazu beitragen kann, Themen wie Identität, Heimat und Verantwortung im Unterricht zu erschließen, werden Anknüpfungspunkte für kreative und produktive Lernprozesse vorgestellt und das Potenzial von Graphic Novels im handlungs- und produktionsorientierten Unterricht argumentiert. Zuletzt werden didaktisch-methodische Vorschläge präsentiert, die nicht nur den veränderten Lese- und Rezeptionsgewohnheiten gerecht werden, sondern zentrale Kompetenzen der Gegenwart stärken. Dazu zählen u. a. die kritische Medienreflexion, das Verständnis für Erinnerungskultur, die Empathiefähigkeit, Kommunikationskompetenz sowie die kreativ-ästhetische Gestaltungskompetenz. Die Analyse folgt in literaturdidaktischer Hinsicht den theoretischen Ansätzen von Eder (2016), Reid (2010), Bucher und Manning (2004), Eisner (2006), Hallet (2012), Rippl (2014), Kuzminykh (2014) und Lovrić (2019).

SCHLÜSSELWÖRTER:

Graphic Novel, Nora Krug, Heimat, Identität, visuelles Erzählen, produktionsorientierter Literaturunterricht, Literaturvermittlung

ABSTRACT:

The visual articulation of complex topics and the dynamic interplay between text and image in graphic literature can facilitate young readers' access to literature. This underscores its didactic value which lies in its ability to foster active, creative, and production-oriented learning. This article positions Nora Krug's *Heimat – Ein deutsches Familienalbum* at the intersection of literary studies and literature didactics. It examines how visual storytelling opens pathways to literary and cultural topics in the classroom and argues for a stronger integration of graphic literature into educational practice. The paper explores how its multimodal structure of *Heimat* can help students to reflect on questions of identity, belonging, and historical responsibility. It further outlines approaches for creative and productive learning processes, demonstrating the potential of graphic novels in action- and production-oriented teaching. Finally, the article proposes didactic and methodological strategies that respond to contemporary reading habits and support key competencies such as critical media literacy, cultural memory awareness, empathy, communication, and creative-aesthetic expression. The discussion draws on theoretical perspectives by Eder (2016), Reid (2010), Bucher and Manning (2004), Eisner (2006), Hallet (2012), Rippl (2014), Kuzminykh (2014), and Lovrić (2019).

KEYWORDS:

Graphic Novel, Nora Krug, homeland, identity, visual storytelling, production-oriented literature teaching, literature education

Einleitung

Der folgende Beitrag ist im Forschungsbereich zwischen der literarischen Gattungstheorie und der Literaturdidaktik angesiedelt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Auseinandersetzung mit kulturellen sowie gesellschaftlich tradierten Inhalten im Graphic Novel und ihrer Vermittlung in Lehr- und Lernkontexten.

Die Bezeichnung „Graphic Novel“ erscheint erstmals auf der Titelseite von Will Eisners *A Contract with God and Other Tenement Stories*, einem Comicband aus dem Jahr 1978 mit gesammelten Geschichten über ein armes jüdisches Viertel in den Vereinigten Staaten (Eder 2016: 156). Mit diesem Werk legte Eisner die Grundsteine für die Entwicklung eines neuen Genres, das er als durchaus ernsthafte Literatur mit ästhetischem Anspruch betrachtete. So richten sich Graphic Novels an ein literarisch anspruchsvolles Publikum und erfüllen dementsprechend auch andere Erwartungen als z. B. Comics, mit denen sie wiederholt verglichen werden. Im Unterschied zu den erzählerisch eher kurzen, unvollendeten und meist auf abenteuerbasierten Comics, sind Graphic Novels „längere, abgeschlossene und bisweilen mehrbändige Erzählwerke“ (Kepser und Abraham 2016: 202). Eine klare Typologie der Graphic Novel besteht nach Eder nicht, obwohl sich Klassifikationsversuche der Graphic Novel bei Groensteen (2007) und Baetens und Frey (2015) finden können. Während Groensteen die Graphic Novel eher über strukturelle und semiotische Merkmale zu fassen versucht, richten Baetens und Frey ihren Fokus stärker auf äußere Aspekte. Beide Perspektiven machen deutlich, dass die Graphic Novel aufgrund ihres hybriden Charakters eine eindeutige gattungstheoretische Einordnung erschwert.

Zudem überschneidet sich die Graphic Novel im Hinblick auf die Vermessung von Erinnerungsräumen mit dem sogenannten „Graphic Memoir“, einer weiteren Gattung amerikanischer Herkunft, die Childress-Campbell (2015) zufolge die Möglichkeit bietet: „to focus on one particular event, span of years, or relationship with someone or something and their feelings surrounding it“ und führt weiter aus: „A key advantages of using the comics medium is the ability to show rather than merely tell. Everything from the font used for a particular character’s speech, to the size and position of each panel helps to tell the story. In memoir, this can help the author to communicate a feeling or situation from their past more immediately and (...) more effectively, than if they were relying on text alone“. Zwar wurde durch Eisner zum ersten Mal ein Werk als Graphic Novel bezeichnet (Chute 2008: 453), doch David A. Beronä räumt in seiner Monographie *Wordless Books. The Original Graphic Novels* ein, dass die Entwicklung der Graphic Novel weitaus früher beginnt, als die Einführung des Begriffs durch Eisner vermuten lässt. Er weist etwa auf Lynd Wards wortlose Woodcut Novel *God’s Man*

(1929), auf *Mein Stundenbuch* (1919) des flämischen Grafikers Frans Masereel sowie auf die Romane von Milt Gross hin, die als Graphic Novels gelten können (Beronä 2008). Jedenfalls gelang in den darauffolgenden Jahrzehnten, vermittelt durch Übersetzungen von Graphic Novels aus dem amerikanischen Raum, diese Form der grafischen Literatur auch auf den deutschsprachigen Buchmarkt. Mittlerweile stellt diese Art narrativer Kunst in der literarischen Landschaft kein neues Phänomen mehr dar. Zugleich hat sich in den letzten Jahren eine Artenvielfalt entwickelt: „Die Graphic Novel als Teil des Literaturbetriebs erfindet sich ständig neu, präsentiert sich mal künstlerisch imposant, mal mit minimalistischem Stich, verbündet sich mit der Fotografie oder nutzt Collage Techniken, und längst gibt es Comic-Reportagen, -Tagebücher, Reiseberichte und -Dokumentationen, Biografien, Autobiografien und fiktive Autobiografien, Bekenntnisse, Reflexionen und Coming-outs.“ (Abel und Klein 2016: 36)

Zunehmend weisen Graphic Novels auch ein Potenzial für didaktische Zwecke auf. Bernstein (2019: 287) zeigt in Bezug auf den Einsatz von Literatur im Unterricht im Allgemeinen auf, dass man leichter bestimmen könnte, welche Lernziele sich nicht mit Literatur adressieren ließen, als alle Lernziele aufzulisten, die literarische Texte möglich machen. Dieses breite Potenzial lässt sich noch erweitern, wenn man den Blick auf Graphic Novels richtet, die durch das Zusammenspiel von Text- und Bildebene zusätzliche Zugänge zu literarischem Lernen eröffnen und somit einen besonderen literaturdidaktischen Mehrwert bieten. Der vorliegende Beitrag nimmt sich dies vor und wird am Beispiel von Nora Krugs Graphic Novel *Heimat – Ein deutsches Familienalbum* (2018) didaktische Perspektiven zur Behandlung im Unterricht skizzieren und unterrichtspraktische Erwägungen für die Sekundarstufe II ausführen. Unsere These ist, dass es einerseits aufgrund der Form und andererseits wegen der im Buch enthaltenen thematischen Aspekte durchaus lohnenswert sein kann, Krugs Text für didaktische Anschlusskommunikationen und -aktivitäten im handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht zu nutzen. Für die literaturwissenschaftliche und -didaktische Erschließung des Textes lehnen wir uns an die Argumentationen von Eder (2016), Reid (2010), Bucher und Manning (2004), Eisner (2006), Hallet (2012), Rippl (2014), Kuzminykh (2014) und Lovrić (2019) an.

Graphic Novels im Unterricht

Graphic Novels weisen abgesehen von der eingangs erwähnten künstlerischen Leistung eine sogenannte „Brückenfunktion“ (O’Sullivan und Rösler 2002: 5) auch auf einer kulturellen und mediendidaktischen Ebene sowie im Hinblick auf die narrative Komplexität auf. Die Verknüpfung von Narration und Bild, die visuelle Kon-

kretisierung von abstrakten Themen, die dynamische, bunte, prägnante Darstellung oder etwa das Spiel mit diversen filmischen Techniken, d. h. im Allgemeinen die Art und Weise, wie Inhalte präsentiert werden, können Anforderungen eines modernen, jugendlichen Lesepublikums erfüllen, ihm den Zugang zur Literatur erleichtern und das Interesse an Literatur fördern (Hallet 2012: 6). Graphic Novels richten sich damit nicht nur, jedoch im besonderen Maße an junge Leser und Leserinnen. Wohl auch aus diesem Grund werden Graphic Novels heutzutage zu den beliebtesten und sich am schnellsten entwickelnden Genres der Jugendliteratur gezählt (Buchner und Manning 2004: 67).

Grafische Erzählungen blieben aber über lange Zeit hinweg im Bildungskontext marginalisiert. Die Frage nach ihrem didaktischen Mehrwert wurde fortwährend neu gestellt, ebenso wie die Frage nach der Kanonizität. Während man Comics noch als Massenmedium verstand und infolgedessen auch dem Graphic Novel zunächst denselben populären Unterhaltungscharakter zuschrieb, ist dieser inzwischen sowohl im sekundären als auch im tertiären Bildungsbereich zum bildungsrelevanten Medium avanciert, das sprachliche, literarische, mediale, kreative und soziale Kompetenzen zugleich fördern kann. In Bildungseinrichtungen wird die sogenannte „sequentielle Kunst“ (Eisner 1998) oder die „unsichtbare Kunst“ (McCloud 2001) in unterschiedlichen Fächern und mit unterschiedlichen Zielen eingesetzt – als erklärender Sachcomic, impulsgebender „Concept Cartoon“, literarischer Text oder historische und politische Quelle. In Schulbüchern dienen sie der Veranschaulichung von komplexen Inhalten, fungieren als motivierender Einstieg in neue Themen, fördern durch ihre Multimodalität Lesekompetenzen und werden zugleich als Mittel politischer Einflussnahme kritisch reflektiert (Ammerer und Oppolzer 2022: 9).

Auch Eisenmann (2022: 57) konstatiert, dass grafische Literatur in den letzten Jahrzehnten eine enorme Aufwertung erfahren hat und heute in einer Vielzahl von Unterrichtskontexten – von der Grundschule bis hin zur Hochschule – genutzt wird. Ihr Einsatz geht dabei weit über den Literaturunterricht hinaus: Grafische Literatur veranschaulicht ebenso Inhalte aus den Gender Studies, der Geschichte, Soziologie, Philosophie sowie aus den Naturwissenschaften. Somit gelang ihr die Loslösung vom früheren Stigma der Trivialität und die Entwicklung zu einer eigenständigen Literaturgattung, die Lernprozesse in allen Fächern erweitern kann. Die zentrale Frage ist daher nicht mehr, ob grafische Literatur im Unterricht sinnvoll ist, sondern in welcher Form und mit welchen Zielsetzungen sie eingesetzt werden kann.

Kuzminykh (2014) setzte sich mit ästhetischen und didaktischen Potenzialen der Graphic Novels auseinander und stellte eine umfassende Übersicht über ihre Stärken im Hinblick auf die Kompetenzförderung im Unterricht dar. Die folgende Abbildung

legt nahe, dass der Einsatz von Comics und Graphic Novels Kuzminykh zufolge einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung und Förderung von Lese- und Schreibkompetenzen leisten kann. Ebenso kann die Einbindung der literarisierten Form des Comics in den Unterricht auch zur Wortschatzaneignung beitragen, weil bildliche Elemente die sprachlichen unterstützen. Insofern entdecken Lernende neue Begriffe nicht mehr isoliert von ihrem semantischen Gebrauch, sondern können ihre Bedeutung gerade anhand des Zusammenspiels von Bild und Text erschließen. Ein weiteres Potenzial der Gattung im Unterricht ist abgesehen von der Förderung der Lesekompetenz im Besonderen die Schulung visueller Lesekompetenz bzw. die Entwicklung der Fähigkeit, Bilder zu dekodieren, sie kritisch zu lesen und zu interpretieren. Der Fokus richtet sich hier auf die Panelstruktur und die Seitenkomposition sowie die Wirkung der Stilistik (z. B. Farben, Symbole, Anordnung, Schrift). Ferner nennt Kuzminykh auch die Möglichkeit, mit grafischer Literatur einen Beitrag zur Sprachreflexion und Erweiterung eines differenzierten Medienverständnisses leisten zu können. Ebenso werden (inter-)kulturelle Fähigkeiten gestärkt, da visuelle und narrative Perspektiven aus kulturellen Kontexten nachvollzogen und kritisch bewertet werden können. Gleichzeitig tragen diese Prozesse zur lexikalischen Kompetenz bei, etwa dann, wenn neue Begriffe gemeinsam erschlossen werden.

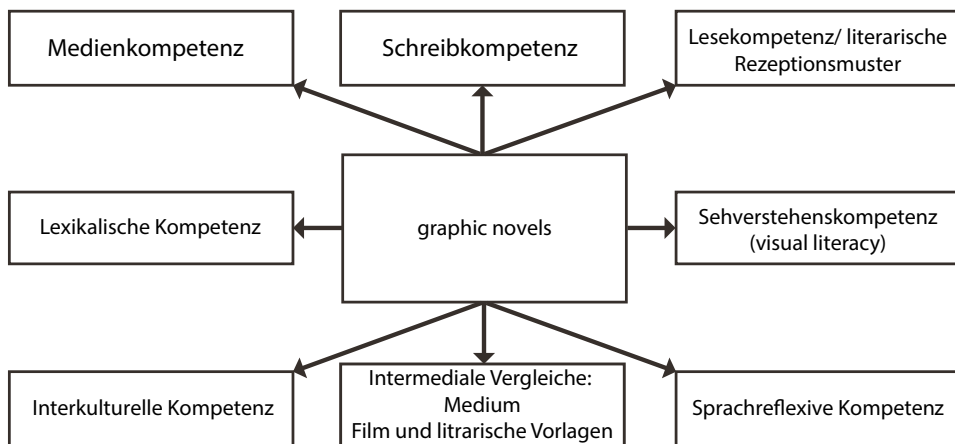


Abbildung 1: Potenziale der Graphic Novels im Deutschunterricht (Kuzminykh 2014: 76)

Die in der Abbildung dargestellten Kompetenzbereiche wirken also in vielfältigen Wechselbeziehungen zueinander und verdeutlichen insgesamt, dass die Arbeit mit Graphic Novels nicht isoliert einzelne Fähigkeiten fördert, sondern vielmehr vernetzt-

te Lernprozesse anstößt. Insbesondere die hybride und dynamische Darstellung von fiktionalen Erzählwelten kann motivierend wirken und jungen Lesern und Leserinnen einen vereinfachten und verständlicheren Zugang zu beispielsweise Klassikern der deutschsprachigen Literatur bieten. Erst dann können unseres Erachtens auch weitere Ziele angestrebt und effektiver realisiert werden. Kuzminykh (2014: 75) führt die möglichen Zielsetzungen auf folgende Weise zusammen:

Als Teil kulturellen Praxis ermöglichen sie Eskapismus und Floating-Erlebnisse, Alteritätserfahrungen, fördern Empathie und Persönlichkeitsentwicklung, verhelfen zum deklarativen Wissen, zum ästhetischen Genuss und zu den Gratifikationserlebnissen und weisen sowohl individuelle als auch soziale Bedeutsamkeit auf. Sie sind mit historischen Situationen verbunden und können als Symbolträger und kulturelle Erinnerungsmarker betrachtet werden. Sie reflektieren gesellschaftliche Probleme, bringen (fremde) Kulturen nahe, decken die gesamte Themenpalette der fiktionalen Texte ab und laden zum Perspektivenwechsel ein.

Graphic Novels verbinden also sprachliche, ästhetische, visuelle und kulturelle Dimensionen des Lernens und können in dieser Hinsicht einen wesentlichen Beitrag zu einer ganzheitlichen Kompetenzförderung im Deutschunterricht leisten. Aus diesem Grund erfordert der Einsatz von literarischen Texten im Unterricht eine bewusste Auswahl an Methoden und Lernaufgaben, die all diese Kompetenzbereiche ansprechen, und gerade die multimodale Struktur der Graphic Novels eröffnet viele verschiedene Möglichkeiten für unterschiedliche didaktisch-methodische Zugänge und eine ganzheitliche literarische Erfahrung. Die Graphic Novel zeichnet sich also nicht nur durch eine Offenheit im Hinblick auf die eigene Form und ihre Präsentationsmöglichkeiten von Inhalten aus, sondern auch im Hinblick auf vielfältige Möglichkeiten der didaktischen Anschlussfähigkeit. Hochstadt, Krafft und Olsen (2022: 133) weisen darauf hin, dass im Lernbereich „Auseinandersetzung mit Texten und Medien“ die methodischen Grundausrichtungen in drei Hauptbereiche zugeordnet werden: in die Bereiche Textanalyse, literarisches Unterrichtsgespräch und handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht. Von diesen Ansätzen eignet sich das Konzept der handlungs- und produktionsorientierten Literaturvermittlung am besten für den Umgang mit der Graphic Novel.

Der handlungs- und produktionsorientierte Literaturunterricht entstand in einer Zeit der steigenden Unzufriedenheit mit dem herkömmlichen fragend-entwickelnden Unterricht und der Textanalyse, als eine Art Gegenbewegung zu traditionel-

len Lehrmethoden im Literaturunterricht. Die kognitiven Fähigkeiten standen im Vordergrund, während ästhetischer Genuss und sensorische Dimensionen weitgehend unbeachtet blieben (Hochstadt et al. 2022: 152). Im Mittelpunkt des handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterrichts steht deshalb nicht mehr der Text allein, sondern die Lernenden, sinnliche Erfahrungen und die kreative Vorstellungskraft. Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht betont zudem die selbstständige Aktivität der Lernenden und ist auf Ganzheitlichkeit und Produktion ausgerichtet. Ferner steht auch die Individualisierung im Fokus sowie die Integration von ästhetisch-künstlerischen Tätigkeiten und Berücksichtigung unterschiedlicher Interpretationen und Sichtweisen auf literarische Texte (Hochstadt et al. 2022: 152f.).

Nora Krugs Graphic Novel *Heimat – Ein deutsches Familienalbum*

Nora Krugs *Heimat* wurde 2018 zunächst in englischer Sprache und unter dem Titel *Belonging – A German Reckons with History and Home* veröffentlicht. Noch im selben Jahr erschien die deutsche Übersetzung. Der Buchumschlag präsentiert eine illustrative Komposition, die schon in ihrer Farb- und Formgestaltung zentrale Themen des Werkes visuell antizipiert. So zeigt er eine stilisierte, gezeichnete Figur, die mit dem Rücken zu den Lesern und Leserinnen steht, und in die Ferne blickt. Dadurch entsteht der Eindruck einer suchenden oder reflektierenden Perspektive. Die Illustration selbst ist von Caspar David Friedrich und sein um 1818 entstandenes Gemälde *Der Wanderer über dem Nebelmeer* inspiriert. Es ist eines der berühmtesten Kunstwerke der deutschen Romantik, das oft als Symbol einer Reise ins Ungewisse interpretiert wird (Mollegaard 2020: 34). Der Hintergrund auf dem Umschlag der deutschen Übersetzung besteht aus einer skizzenhaft gezeichneten, pastellfarbenen Landschaft, in der Hügel, Bäume und Häuser nur in Umrissen angedeutet sind. Die Farben, die auf dem Buchumschlag dominieren, sind im Vergleich zum genannten Gemälde farbenfreudiger und heller. Die Farbgestaltung erfolgt in der Graphic Novel grundsätzlich nicht zufällig. Sie ist ein wesentliches grafisches Element, das eingesetzt wird, um Stimmungen zu erzeugen oder den Inhalt zu strukturieren, wie es beispielsweise bei Krug der Fall ist. Dittmar (2011: 169) stellt diesbezüglich fest: „Zur Schaffung von Atmosphäre und zur Vermittlung von Inhalten ist Farbe wesentlich: Sie kann formalistisch und thematisch, aber auch naturalistisch eingesetzt werden. [...] Die Farbwahl und die Farbintensität sind gesteuerte Ausdrucksmittel und als solche zu interpretieren.“



Abbildung 2: Links: Krugs Darstellung des „Wanderers“ von Caspar David Friedrich (Krug 2018, o. S.). Mitte: Eine abgeleitete Version des Gemäldes als Titelbild von „Belonging“. Rechts: Eine modifizierte Version des Titelbildes auf dem Buchumschlag der deutschen Übersetzung.

Im oberen Bildbereich des deutschsprachigen Umschlags fällt die Gestaltung des Titels bzw. des Schriftbilds auf: Der Begriff Heimat ist in einer handschriftlich wirkenden roten Schrift zentral gesetzt. Rot gefärbte Buchstaben können z. B. auf Ärger oder Zorn hinweisen (Abel und Klein 2016: 101f.). Die rote Farbgebung kann bei Krug je nach Kontext unterschiedlich gedeutet werden, so z. B. als Symbol für Schmerz, Schuld und Gewalt im historischen Kontext, als Liebe zur Heimat, Zerrissenheit und Zuneigung im emotionalen Kontext, als Warnsignal im Sinne von einer Forderung nach Konfrontation und Erinnern. In ihrer Wechselwirkung geben die Illustration und der Titel semantische Hinweise auf zentrale Themenfelder des Buches: Herkunft, Identität, Zugehörigkeit und Vergangenheitsbewältigung. Zudem setzt sich das Werk mit Fragen des kollektiven Gedächtnisses sowie mit Schuld- und Verantwortungsgefühlen auseinander, die sich im Verhältnis zu den Vorfahren und zur historischen Schuld des Heimatlandes manifestieren.

Bei *Heimat – Ein deutsches Familienalbum* handelt es sich um eine autobiographische Graphic Novel, die von Nora Krug als „Graphic Memoir“ bezeichnet wird. Diese Bezeichnung unterstreicht Lovrić (2019: 151) zufolge die erinnernde und reflektierende Dimension des Werkes und lässt sich auch an z. B. Birgit Weyhes Graphic Novel *Im Himmel ist Jahrmarkt* aus dem Jahr 2013 anwenden, die ebenfalls die Geschichte ihrer Familie erforscht (Lovrić 2019: 152). Bereits auf der Titelseite verzichtet Krug auf die sonst üblichen Fiktionssignale, indem sie anstelle einer Gattungsbezeichnung den Ausdruck „Familienalbum“ wählt und damit den autobiografischen Charakter betont.

Krug erläutert den Inhalt und die Beweggründe für die Entstehung ihres Buches in einem Interview aus dem Jahr 2018 folgendermaßen:

Belonging [Heimat] erzählt die Geschichte meines Versuchs, mich den verborgenen Wahrheiten der Kriegsvorgänge meiner Familie im nationalsozialistischen Deutschland zu stellen und die historischen und persönlichen Kräfte zu verstehen, die mein Leben als Deutsche in der zweiten Nachkriegsgeneration geprägt haben. Die Memoiren sind zu gleichen Teilen Graphic Novel, Familienalbum und investigativer Bericht und kombinieren meine Zeichnungen und handgeschriebenen Texte mit Familienfotos, Briefen und Dokumenten, Archivmaterial und Flohmarktfunden. Das Buch ist eine Reflexion über Schuld und Erinnerung sowie über die Bedeutung nationaler Identität. (Roalf 2018)

Heimat setzt inhaltlich mit der Begegnung zwischen der Erzählerin und einer Holocaust-Überlebenden in New York ein, was als Ausgangspunkt für die Konfrontation mit der eigenen Identität dient. Gleich im ersten Kapitel beschreibt die Erzählerin ihre Kindheit in Karlsruhe, erinnert sich an ihre Familie und an die ersten Wahrnehmungen des Judentums. Die Darstellungen im ersten Kapitel verweisen intertextuell auf Art Spiegelmanns Graphic Novel *Maus. A Survivor's Tale* (1991), eine autobiographische Familiengeschichte, eingebettet in die historischen Erfahrungen des Holocaust und seine Nachwirkungen. Der intertextuelle Bezug verdeutlicht das Bewusstsein für die historische Rolle der „Nachkommen der Täter“ (Jacobs 2023: 111f.). Die Präsenz von Tierfiguren stellt in *Heimat* die Verbindung zu Spiegelmanns Werk *Maus* her, in dem die Maus als Metapher für Juden genutzt wird, während Nationalsozialisten in der Gestalt von Katzen erscheinen. Erst infolge ihrer Reisen ins Ausland wird sich die Erzählerin des Heimatbildes bewusst und beginnt zu verstehen, welche Schuld sie als Deutsche für ihr Land trägt. Sie erinnert sich: „Jedes Mal, wenn ich als Jugendliche ins Ausland reiste, reiste meine Schuld mit mir.“ (Krug 2018: Kapitel 1).

Zwölf Jahre nach ihrer ersten Begegnung mit der Frau vom Anfang der Geschichte findet sich die Autorin am selben Ort wieder. Diese Wiederholung der Szene fungiert als narrative Spiegelung und verdeutlicht die Kontinuität ihrer inneren Auseinandersetzung mit Fragen nationaler Zugehörigkeit und Fremdwahrnehmung. Die Erzählerin versucht weiterhin, ihren deutschen Akzent im Gespräch zu verbergen und fühlt sich unwohl angesichts des Deutschlandbildes aus amerikanischer Sicht. Sie dokumentiert ihre Beobachtungen während ihrer Aufenthalte in den USA und Deutschland. Dieser Abschnitt veranschaulicht die Spannung zwischen innerer und äußerer Wahrnehmung von Deutschen.

Im weiteren Verlauf des Buches gewinnt die Familiengeschichte zunehmend an Bedeutung. Zunächst untersucht sie die väterliche Linie und rekonstruiert die Biografie ihres Onkels Karl-Franz, der im Zweiten Weltkrieg fiel und in Schulaufsätzen antisemitische Ideologie zum Ausdruck brachte: Gezeigt werden Auszüge aus Schulheften und Aufsätzen des Onkels zum Thema Giftpilze, die er mit Juden verglich. Anschließend widmet sie sich der Familie mütterlicherseits, insbesondere dem Großvater Willi, der 1933 der NSDAP beitrug und sich nach dem Krieg als „Mitläufer“ deklarierte. Krug nutzt Dokumente, Fotografien und Briefe, die eine fragmentierte Familiengeschichte zusammensetzen und zugleich kritisch hinterfragen sollen. Diese vielfältige Dokumentationspraxis verfolgt in Nora Krugs *Heimat* mehrere Ziele. Es soll Authentizität vermitteln und umfasst darüber hinaus den informativen, emotionalisierenden, dramatisierenden und interpretierenden Modus bzw. soll gleichzeitig historische Zusammenhänge aufzeigen, Emotionen ansprechen, Spannung aufbauen und die Rezipierenden zu bestimmten Interpretationen hinführen (Maier 2010: 6). Pöplow (2021) stellt fest, dass es Krug durch ihre Suche und die Techniken im Buch gelingt, die Familienvergangenheit zumindest teilweise zu rekonstruieren. Das Gesamtbild bleibt jedoch unvollständig und gleicht einer Mosaikstruktur mit sichtbaren Lücken. So wird im Buch folgende Behauptung formuliert: „Näher werde ich nicht kommen können“ (Krug 2018, Kapitel 15). Die abschließende Metapher mit einem Uhu-Kleber, der trotz seiner Haft Eigenschaften und Beständigkeit die Risse nicht überdecken kann, verweist allgemein auf die Grenzen von Erinnerung, Rekonstruktion und die Unmöglichkeit einer vollständigen Vergangenheitsbewältigung. *Heimat* stellt sich damit nicht nur als eine rein persönliche Spurensuche dar, sondern auch als eine Reflexion über das kollektive Gedächtnis, die nationale Identität und die Verantwortung nachfolgender Generationen.

Didaktisch-methodische Überlegungen zum Einsatz der Graphic Novel *Heimat* im Unterricht

Heimat erfüllt zentrale Kriterien für die Auswahl literarischer Texte im Unterricht und bietet vielfältige Möglichkeiten für Didaktisierungen. Es ist ein zeitgenössischer und moderner Text, der verschiedene künstlerische Ausdrucksformen vereint. Sein Umfang scheint zunächst groß, doch gerade durch die Text-Bild-Kombination bleibt er auch für ein jüngeres Lesepublikum ansprechend und zugänglich, insbesondere für die Bearbeitung einzelner Text- bzw. Bildausschnitte. Besonders die visuelle Gestaltung macht das Werk ansprechend, was auch Freude am Text weckt. Der Aktuali-

tätsbezug wird realisiert, indem der Text an gegenwärtige gesellschaftliche Diskurse anknüpft und somit nach wie vor im Unterricht anschlussfähig bleibt. Die Auseinandersetzung mit der nationalen Geschichte stellt im schulischen Kontext zweifellos eine besondere Herausforderung dar. Themen wie der Nationalsozialismus und die Erinnerung an den Holocaust sind besonders komplex und erfordern ein hohes Maß an Sensibilität. Die nachstehende didaktisch-methodische Betrachtung verzichtet daher bewusst auf die Analyse historischer Entwicklungen, weil dies den Rahmen und den Zweck unseres ursprünglichen Vorhabens sowie die formulierte Fragestellung sprengen würde. Stattdessen liegt unser Schwerpunkt auf einer literaturdidaktischen Perspektive: Sie untersucht, wie die Graphic Novel *Heimat* von Nora Krug im schulischen Rahmen eingesetzt werden kann, um Schüler und Schülerinnen für Aspekte deutscher Geschichte und Kultur zu sensibilisieren und ihre Interpretationsfähigkeit im Zusammenspiel von Bild und Text zu entwickeln. Zuletzt wird geprüft, inwieweit Krugs Text die von Kuzminykh genannten Potenziale von Graphic Novel im Unterricht zur Geltung bringt.

Heimat eröffnet für den eingangs erwähnten handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht viele Möglichkeiten. So können anhand von Buchausschnitten unterschiedliche textproduktive oder visuelle Verfahren einzeln oder auch kombiniert – letzteres führt das nachfolgende Beispiel vor – eingesetzt werden: Ein zentraler Bestandteil der Graphic Novel von Krug ist der „Katalog deutscher Dinge“ (Kapitel 4.4.). Unter dem Titel „Aus dem Notizbuch einer heimwehkranken Auswanderin“ präsentiert Krug jeweils eine Seite mit identischer Struktur: Auf kariertem Notizpapier erscheinen das jeweilige Element, eine Nummer, die entsprechende Bezeichnung, eine Illustration und eine Beschreibung. Im Katalog werden unter anderem Hansaplast, der Wald, das Pilzesammeln, der Leitz-Aktenordner, die Wärmflasche, das Brot, die Gallseife und der Uhu-Kleber angeführt und behandelt. Sie fungieren als Ausdruck von Heimatverbundenheit und rufen rückblickend Erinnerungen und Emotionen hervor. Am Beispiel von Hansaplast beschreibt Krug einen Gegenstand aus der Kindheit, der zugleich Schutz und Schmerz symbolisiert. In acht Einträgen werden im Buch typische Elemente deutscher Alltagskultur beschrieben. Die Analyse einer Katalogseite ermöglicht es Lernenden zu erkennen, wie persönliche Vorstellungen von Heimat visuell und textuell in einem Graphic Novel umgesetzt werden. Zugleich bietet sie einen Impuls, über die Bedeutung von Heimat zu reflektieren und diese in einer eigenen kreativen Katalogseite mit heimatbezogenen Gegenständen gestalterisch und selbstständig auszudrücken. Dabei setzen sich die Lernenden persönlich mit folgender Frage auseinander: „Was stellt für mich Heimat dar?“ Diese gestalterische Aufgabe, deren Fokus mehr auf der visuellen Darstellung und den Merkmalen der

Graphic Novel liegt, würde es ermöglichen, das Verständnis von Heimat über konkrete Orte hinaus zu erweitern, wie etwa um vertraute Gegenstände aus dem Alltag, Farben, Naturerfahrungen oder andere persönliche Bezüge.

Im anschließenden Unterrichtsgespräch können verschiedene Assoziationen mit dem Begriff gesammelt und festgehalten werden. Dies kann durch ein interaktives Format erfolgen, welches die Assoziationen bzw. Begriffe oder auch eigene Abbildungen präsentiert. Daran anknüpfend bietet sich eine vergleichende Analyse der dargestellten Gegenstände an, bei der die Schüler und Schülerinnen untersuchen, welche kulturellen und emotionalen Bedeutungen bestimmte Gegenstände für Zugehörigkeit und Identität besitzen. Auf diese Weise kann das Bewusstsein für die symbolische Funktion materieller Kultur im Allgemeinen geschaffen und dahingehend auch das eigene Identitätsbewusstsein angeregt bzw. das Interesse für die eigene (nationale) Kultur und Geschichte geweckt werden. Zu diesem Zweck können historische Dokumente oder Persönlichkeiten aus dem Buch herangezogen werden, um zu analysieren, wie durch das Zusammenspiel persönlicher und dokumentarischer Elemente eine spezifische Perspektive auf die deutsche Geschichte entsteht, vor allem im Hinblick auf die Zeit des Nationalsozialismus und die Nachkriegsjahre.

Gleichzeitig unterstützt der multimodale Ansatz der Graphic Novel die Entwicklung jener Kompetenzen, die in der heutigen Medien- und Informationsgesellschaft erforderlich sind. Mit dem Einsatz der Graphic Novel *Heimat* im Unterricht werden nicht nur die Lesekompetenz und Sprachkompetenz gefördert, sondern auch die Bild- und Medienkompetenz, welche in der heutigen Gesellschaft eine Schlüsselrolle spielen. Dahingehend sollte man im Unterricht gerade beim Einsatz von Graphic Novels das Verständnis dieser literarischen Gattung und ihrer Gestaltungsmöglichkeiten fördern: Teile des Buches können hinsichtlich charakteristischer Merkmale der Gattung (z. B. Panelstruktur, Sequenzialität, Sprechblasen, Symbolik, Verhältnis von Text und Bild usw.) untersucht werden. Schüler und Schülerinnen lernen, formale und ästhetische Merkmale der Gattung zu erkennen und diese im Vergleich zu anderen literarischen Formen zu reflektieren, was Ziel jedes Unterrichts ist, in dem man sich mit literarischen Texten auseinandersetzt.

Zur Erreichung der Ziele im Bereich der Bild- und Medienkompetenz eignet sich außerdem ein Vergleich der Bilder aus der Abbildung 2, d. h. Krugs Darstellung des „Wanderers“ von Caspar David Friedrich, die abgeleitete Version des Gemäldes als Titelbild der englischen Fassung *Belonging* und die modifizierte Version des Titelbildes auf dem Buchumschlag der deutschen Übersetzung. Die Lernenden setzen sich vergleichend mit den drei Bildern auseinander, indem sie Ähnlichkeiten und Unterschiede in Darstellung, Inhalt und Wirkung herausarbeiten. Dabei reflektieren sie die

jeweiligen Bildaussagen und untersuchen, inwiefern das Zitat im ersten Bild – „Wie kann man begreifen, wer man ist, wenn man nicht versteht, woher man kommt?“ (Krug, Kapitel 1) – durch die visuelle Gestaltung zusätzlich semantisch vertieft wird. Der Vergleich fördert auf einer ersten Ebene das Verständnis für die Wechselbeziehung zwischen Text und Bild. Er ermöglicht den Lernenden, visuelle Ausdrucksformen zu analysieren, und fördert die Fähigkeit, Bildaussagen kritisch zu deuten. Auf einer zweiten Ebene schärft die Aufgabe das Bewusstsein für die symbolische Funktion von bestimmten Elementen, die Fähigkeit Bedeutungsnuancen zu erkennen und den Zusammenhang zwischen Bildgestaltung und thematischer Aussage zu reflektieren.

Die genannten Lernaktivitäten verfolgen folgende Ziele: Die Lernenden können visuelle und textuelle Darstellungen vergleichen, interpretieren und in Beziehung zu ihrer kulturellen Bedeutung und ihren persönlichen Eindrücken setzen. Die Lernenden können neue Wörter verstehen und ihre eigenen kreativen Ergebnisse präsentieren sowie ihre Gedanken zum Thema Heimat und Identität reflektieren. Abgesehen von den bisher dargelegten Lernaktivitäten zur persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Heimat und der Vergangenheit, zur Förderung von sprachlichen und literarischen Kompetenzen, Entwicklung der Medien- und Bildkompetenz und nicht zuletzt zur Förderung der Interpretationsfähigkeit und Kreativität, lassen sich weitere Lernanlässe herstellen, deren Schwerpunkt einerseits auf dem Verständnis der Gattung und andererseits auf den historischen Bezügen des Werkes liegen.

Schlussfolgerung

Die Untersuchung zielte darauf ab, das literaturdidaktische Potenzial von Nora Krugs Graphic Novel zu bestimmen, insbesondere im Hinblick darauf, wie der Text im schulischen Kontext eingesetzt werden kann, um Lernende der allgemeinbildenden Sekundarstufe II für das Thema Heimat und Identität sowie Aspekte deutscher Geschichte und Kultur zu sensibilisieren. Darüber hinaus wurde geprüft, inwieweit Krugs Werk die von Kuzminykh beschriebenen didaktischen Potenziale der Graphic Novel im Unterricht realisiert.

Zusammenfassend zeigt sich, dass das Erzählen mit und in Bildern gegenwärtig einen enormen Entwicklungsschub erfährt und auch aus didaktischer Perspektive zunehmend an Bedeutung gewinnt. Dies lässt sich dadurch erklären, dass die Verwendung von Graphic Novels im Unterricht zunächst einmal eine erfrischende Alternative für Schüler und Schülerinnen darstellt, die bisher vor allem oder fast ausschließlich

an analytisch-rezeptive Verfahren im Umgang mit literarischen Texten herangeführt wurden. Da Kinder und Jugendliche schon früh Erfahrungen mit Medien sammeln und heute einer Vielzahl medialer Reize ausgesetzt sind, ist auch der Anspruch an den Unterricht entsprechend hoch. In diesem Zusammenhang bieten Graphic Novels eine Möglichkeit, den veränderten Lese- und Rezeptionsgewohnheiten gerecht zu werden. Zudem erweisen sie sich als besonders geeignete Gattung, um zentrale Kompetenzen der Gegenwart zu stärken. Dazu gehören neben den schon von Kuzminykh in Bezug auf die Potenziale von Graphic Novels hervorgehobenen Kompetenzen auch die kritische Medienreflexion, das Verständnis für Erinnerungskultur, die Empathiefähigkeit, Kommunikationskompetenz sowie die kreativ-ästhetische Gestaltungskompetenz.

Die Lebendigkeit sowie die Verflechtung von Texten, Bildern, Dokumenten und anderen Inhalten in Graphic Novels kann durchaus dazu beitragen, bei Kindern und Jugendlichen die Lust am Lesen zu fördern. Als vielschichtige Collage aus autobiografischen Erzählpassagen, farbigen Illustrationen, Fotografien und Notizen zeigte sich auch Nora Krugs Graphic Novel *Heimat*, die zahlreiche Anknüpfungspunkte für kreative und produktive Aufgaben im Klassenzimmer bietet, als ansprechendes Unterrichtsmaterial und herausragendes Beispiel für das didaktische Potenzial von Graphic Novels im handlungs- und produktionsorientierten Unterricht.

LITERATUR

- ABEL, Julia/KLEIN, Christian (2016): *Comics und Graphic Novels*. Eine Einführung. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag.
- AMMERER, Heinrich/OPPOLZER, Markus (Hrsg.) (2022): *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. Münster-New York: Waxmann Verlag.
- BAETENS, Jan/FREY, Hugo (2015): *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BERNSTEIN, Nils (2019): Zum Stellenwert von Literaturdidaktik im DaF- und DaZ-Unterricht am Beispiel von Slam Poetry. Eine Standpunkterörterung mit didaktischen Vorschlägen. In: Jeleč, Marijana (Hrsg.): *Tendenzen der Gegenwartsliteratur. Literaturwissenschaftliche und literaturdidaktische Perspektiven*. Berlin: Peter Lang, S. 285–306.
- BERONÄ, David A. (2008): *Wordless Books. The Original Graphic Novels*. New York: Harry N. Abrams.
- BUCHER, Katherine T./MANNING, M. Lee (2004): Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 78(2), S. 67–72.
- CHILDRESS-CAMPBELL, Emily (2015): Genre Huide: Graphic Memoirs. Verfügbar unter: <https://www.yalsa.ala.org/thehub/2015/02/16/genre-guide-graphic-memoirs/> (Zugriff am 18.10.2025).
- CHUTE, Hillary (2008): Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *Publications of the Modern Language Association of America*, Vol. 123, H. 2, S. 452–465.
- DITTMAR, Jakob F. (2011): *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.
- EDER, Barbara (2016): Graphic Novels. In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hrsg.): *Comics und Graphic Novels*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- EISENMANN, Maria (2022): Die Förderung visuelle Kompetenz durch Comics. In: Ammerer, Heinrich/Oppolzer, Markus (Hrsg.): *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. Münster-New York: Waxmann Verlag, S. 57–78.
- EISNER, Will (1998): *Grafisches Erzählen. Graphic Storytelling*. Wimmelbach: Comic Press Verlag.
- GROENSTEEN, Thierry/BEATY, Bart/NGUYEN, Nick (2007): *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- HALLET, Wolfgang (2012): Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. *Der fremdsprachliche Unterricht: Englisch*, H. 117, S. 2–8.

- HOCHSTADT, Christiane/KRAFFT, Andreas/OLSEN, Ralph (2022): *Deutschdidaktik: Konzeptionen für die Praxis*. Stuttgart: Utb.
- KEPSEK, Matthis/ABRAHAM, Ulf (2016): *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- KRUG, Nora (2018): *Heimat. Ein deutsches Familienalbum*. München: Penguin.
- KUZMINYKH, Ksenia (2014): Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht. *Glottodidactica. An international Journal of Applied Linguistics*, 41(2), S. 75–86.
- LOVRIĆ, Goran (2019): Nora Krugs Graphic Novel *Heimat – Ein deutsches Familienalbum* im Literaturunterricht der Auslandsgermanistik. In: Jeleč, Marijana (Hrsg.): *Tendenzen der Gegenwartsliteratur. Literaturwissenschaftliche und literaturdidaktische Perspektiven*. Berlin: Peter Lang, S. 149–169.
- MAIER, Tanja (2010): Bilder, Medien, Rezeption: Dimensionen visueller Kommunikation. In: Lernen aus der Geschichte e.V. (Hrsg.): *Visuelle Geschichten - Der Einsatz von Bildern in Unterricht und Lehrmaterialien*, 6/10, S. 6–8.
- MCCLOUD, Scott (2001): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carsen.
- MOLLEGAARD, Kirsten (2020): In Search of Lost Remembrances: Postmemory and WWII Trauma in Nora Krug's *Belonging* and Art Spiegelman's *Maus*. *Hawaii Journal of the Humanities*, 1(1), S. 32–50.
- O'SULLIVAN, Emer/RÖSLER, Dietmar (2002): Kinder- und Jugendliteratur im Deutschunterricht. *Fremdsprache Deutsch. Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts*, H. 22, S. 5–10.
- PÄPLOW, Thorsten (2021): Book Review: Nora Krug. *Nordic Journal of Language Teaching and Learning*, 9(1), S. 44–47.
- ROALF, Peggy (2018): The Q&A: Nora Krug. Verfügbar unter: <https://www.ai-ap.com/publications/article/24033/the-qa-nora-krug.html> (Zugriff am 3.11.2025).