



Sabine Fuchs

„Klassiker reloaded“ am Beispiel der Manga-Serie *Snow White & Alice*

Redemanuskript für den Vortrag im Rahmen der 29. Jahrestagung der Gesellschaft für
Kinder- und Jugendliteraturforschung 2016

Von Pu bis Pixar – Popkultur und Kinder- und Jugendliteratur/-medien

Alte, bekannte, berühmte, viel gelesene/erzählte Geschichten, die zum kulturellen Allgemeingut avanciert sind, werden immer wieder „neu geladen“ und aktualisiert, wobei es der Kenntnis der Fixierung im ersten Medium nicht unbedingt bedarf. Auch wenn damit einige bewusst gesetzte Bezüge verloren gehen, die neue Geschichte muss auch so funktionieren.

Gerade Märchen bzw. Märchenmotive haben eine lange Tradition der Aktualisierung, ob in der Literatur (z.B. Robert Walsers 1901 veröffentlichte Version von „Schneewittchen“, das das Märchen weiter erzählt – oder aktuell Karen Duve mit ihren aus der Perspektive der Zwerge erzählten Märchen in „Grrrimm“ von 2012) oder in der Kinder- und Jugendliteratur, wo Gabriella Engelmann z.B. „Weiß wie Schnee, Rot wie Blut, Grün vor Neid. Ein mörderischer Schneewittchenroman“ publizierte. Rotraud Susanne Berner zeigt eine weitere Facette mit ihrem Märchencomic, ebenso wie Frank Flöthmann, der Grimms Märchen 2012 ohne Worte veröffentlicht. Neben den intermedialen Comics aus dem Amerikanischen wie „Fables. Legenden im Exil“ (Bill Willingham; Lan Medina u.a.) 2002 sind auch die Varianten aus dem Japanischen zu nennen: Kei Ishiyama beginnt 2007 mit „Grimms Manga“ die Märchen etwas anders zu erzählen. Dazu noch die ganz andere Variante der „Grimms Monster“.

Als bekannter Plot sind Märchen seit Beginn des Filmes zu finden, einige sind Klassiker, die das Bild eines Märchens prägen, wie z.B. Walt Disneys Zeichentrickfilm „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ von 1937. Da bei dieser Adaption das Ursprungswerk noch deutlich



erkennbar ist, kann mit Werner Wolf von einer intermedialen Transposition¹ gesprochen werden.

Als aktuelle Neuinterpretationen mit impliziten und expliziten Referenzen auf das Märchen sind Filme wie „Snow White and the Huntsman“ (USA 2012), „Spieglein, Spieglein – Die wirklich wahre Geschichte von Schneewittchen“ (Mirror, Mirror USA 2012) zu nennen.

Ähnlich verhält es sich mit literarischen Klassikern wie Lewis Carroll's (Charles Lutwidge Dodgson) Alice Büchern „Alice's Adventures in Wonderland“ (1865) und „Through the Looking-Glass, and What Alice Found There“ 1871. Beide Bücher inspirierten Künstlerinnen und Künstler seit dem Erscheinen der beiden Teile zu musikalischen – es sei nur auf Tom Waits verwiesen –, bildnerischen Werken zu Neuinterpretationen. In der Kinder- und Jugendliteratur hat die österreichische Autorin Monika Pelz mit „Lissi im Wunderland“ (1999) bzw. „Lissi im www.Land“ (2000) eine Modernisierung veröffentlicht.

Abgesehen von vielen, immer neuen und oftmals außergewöhnlichen Illustrationen sind auch Graphic Novels, z.B. von David Chauvel/ Xavier Collette (dt. Übersetzung von Tanja Krämling): „Alice im Wunderland“ Splitter 2010 und ein japanisches Manga „Alice in Wonderland Anthology“ (2012) als intermediale Transposition - zu finden.

Im plurimedialen Medium Comic/Manga, das explizite Referenzen vorweist, können die Arbeiten von Nicolas Mahler: „Alice in Sussex“ frei nach Alice in Wonderland und der illustrierten Textausgabe von H.C. Artmann „Frankenstein“ bei Suhrkamp 2013 oder die Serie von Kaori Yuki: „Alice in Murderland“ (Juni 2014, neueste 5. Band März 2016).

Filmisch noch immer präsent ist Tim Burtons Film „Alice im Wunderland“ (2010), der trotz veränderter Gewichtungen auf das Original basiert. Der zweite Teil „Alice im Wunderland 2: Hinter den Spiegeln“ hatte gestern (26. Mai. 2016) im deutschsprachigen Raum Premiere.

Klassiker der Literatur mutieren immer mehr zu „transmedialen Phänomenen“, die im kollektiven Gedächtnis als Erzählung oder auch als Bild verankert sind, „die nicht medienspezifisch sind – oder unter Absehung eines medienspezifischen Ursprungs quasi

¹ Werner Wolf: Intermedialität: Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen. In: Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien. Hg. v. Volker C. Dörr und Tobias Kurwinkel. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014. 11-45. 27.



medienkomparatisch in den Blick genommen werden – und daher in mehr als einem Medium beobachtbar sind oder betrachtet werden.“²

In Japan gibt es eine lange Tradition expliziter und impliziter intermedialer Referenz, die bis ins 12. Jahrhundert reicht. Bernd Dolle Weinkauff stellt fest:

Die häufig fantastischen Szenarien der Bildgeschichten greifen umfassend auf Erzählungen, Mythen und Sagen aus unterschiedlichsten Kulturen zurück: Die Manga in der Gegenwart stellen eine üppige Ansammlung von Versatzstücken und Elementen der kulturellen und literarischen Überlieferung im Weltmaßstab dar, die mit eigenkulturellen japanischen Elementen amalgamiert wurde.³

In der Flut von Manga-Neuheiten erscheint seit 2015 in regelmäßigen Abständen ein neuer Band von „Snow White & Alice“, ins Deutsche übersetzt von Monika Hammond, bei Egmont. Hier wird nicht nur ein Märchen oder ein literarischer Klassiker paraphrasiert, sondern Pepu nimmt mit diesem Debut Figuren und Motive aus dem Märchen „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ und „Alice hinter den Spiegeln“ („Through the Looking-Glass, and What Alice Found There“. 1871; Fortsetzung von „Alice in Wonderland“. 1865) auf. Mit ganz neuen Schwerpunkten, sich entwickelnden Charakteren und die differierenden Handlungen in eine neue zu führen, gelingt es Pepu eine hybride Erzählung zu präsentieren. Im Original bzw. auf Englisch sind seit 2010 zehn Bände erschienen, die nächste deutsche Übersetzung des 6. Bandes ist Anfang Juli diesen Jahres von Egmond anvisiert.

Diese Vorstellung basiert auf den ersten fünf Bänden, die auf Deutsch erschienen bis Mai 2016 sind.

² Ebda. 25.

³ Bernd Dolle Weinkauff: Wenn Rotkäppchen den Wolf heiratet. Grimms Märchen als Manga. In: Forschung Frankfurt 3/2012, 44-47, 44



Inhaltlicher Abriss

Snow White, ca. 16 Jahre mit auffallend weißer Haut, weißen Haaren und roten Augen, leidet unter der Schikane sowohl der Gleichaltrigen als auch der Mutter. Spiegel, ihr einziger Freund, nimmt sie eines Tages mit und bringt sie ins Spiegelland, wo sie helfen soll, Alice zum neuen König zu krönen. Erst dann kann sie wieder zurück. Snow White besitzt keinerlei Informationen über diese Welt, in der alles spiegelverkehrt ist – Schrift, Hinweisschilder, Bezeichnungen. Als Snow White Alice trifft, wird sie für eine Mitstreiterin des Weißen Kaninchens gehalten, der Alice vor 300 Jahren verraten hat, was ihm den Thron kostete, und der auch weiter gegen Alice, den Blauen König(sanwärter), agiert. Seit damals regiert der Rote König, der die Zeit in Spiegelland stillstehen lässt, sodass jedes Jahr wieder von vorne beginnt. Um dieses Chaos zu beenden, soll Alice wieder König werden, der erst seit kurzem wieder seinen Namen erhalten hat.

Snow White verirrt sich zum Café des Hutmachers, bei dem März das Geschäft am Laufen hält. Im ersten Band kommt es auch zur Begegnung mit dem Herzbuben, der als Mädchen auftritt, und der Grinsekatz, die das Team des Roten Königs unterstützt, ebenso mit der Alice liebenden Haselmaus. Als Snow White als neutral bestätigt, nimmt Alice sie bei sich auf. Der Hutmacher und März verhalten sich so lange neutral im Kampf zwischen den beiden Königen bis Grinsekatz die Rote Königin manipuliert, im Café Gewalt anzuwenden und dabei den Hutmacher verletzt. In diesem Chaos entwendet die Grinsekatz Alice den Ring, was nun dem Blauen König den Sieg um den Thron fast unmöglich macht, denn nur wer beide Königsringe besitzt, ist für die nächsten 100 Jahre König.

Immer wieder taucht Spiegel auf, von dem sich Snow White Aufklärung erhofft. Dieser lässt alles im Unklaren. Mittlerweile weiß Alice von Snow Whites Allergie gegen Äpfel, deren Ursache erst durch einen Traum zum Vorschein kommt. In der Traumsequenz in vier im 4. Band erfahren wir, dass Snow White, um eine Bitte ihrer Mutter zu erfüllen, in den als äußerst gefährlichen Wald der sieben Zwerge geht. Hoffend dann anders behandelt zu werden, begibt sich das Mädchen auf die Suche nach dem goldenen Apfel. Im Wald begegnet sie den sieben Zwergen, die ihr erst abweisend gegenüberstehen, bis auf Happy, der sich sofort verliebt. Auch wenn bald alle Zwerge dieses naive, gutgläubige Mädchen



verehren und ihr helfen wollen, verheimlichen sie ihr Wissen über den Fundort des goldenen Apfel (eine besondere Sorte von Erdäpfeln), um sie bei sich zu behalten.

Damit es gelingt, Alice zum König zu krönen, ermöglicht es Spiegel, dass drei der Zwerge ins Spiegelland kommen, wo sie eifersüchtig zuerst Unruhe stiften.

Auch wenn dieses Manga noch nicht zu Ende erzählt ist, können Tendenzen dargestellt werden.

Intermediale Bezüge

- in den Motiven

Der **Goldene Apfel** ist hier nicht jener, der als vergifteter Apfel Snow White töten soll, sondern die Suche nach diesem ist so gefährlich, dass das Mädchen umkommen könnte.

Das **Spiegelland** im Manga ist äquivalent zum Land hinter dem Spiegel schachbrettartig aufgebaut. Außerdem zeigt sich das Spiegelland als verkehrte Welt – wie schon bei Carroll findet sich die Spiegelschrift, die Bedeutungen „verkehrt“, die Wahrnehmung der Zeit eine andere.

Bei Carroll findet sich der **Wald ohne Namen**, wo auch Alice ihren Eigennamen nicht mehr nennen kann. Im Manga besitzen die Einwohner der Spiegelwelt keinen Eigennamen, sodass sie für die Namensträger nur eine Kulisse darstellen, die vor allem Alice verehren, denn der Rote König zeigt sich kaum.

Bei Carroll gelangt Alice, nachdem sie das Haus verlassen hat, auf die **Wiese der sprechenden Blumen**. Im Manga wird dieser als romantischer Garten inszeniert, in den Alice (der Blaue König) Snow White führt, wo sie sich näherkommen.

Den formalen Aufbau hat der Mangaka Peru von Carroll übernommen: Jedes Kapitel entspricht einem **Schachzug**, auch hier um König zu werden.

Wie schon Dolle-Weinkauff festgestellt hat, scheint auch dieses Manga „von vornherein auf einen Abschluss der Handlung hin konzipiert [...], diesen jedoch durch Verharren im



Episodischen und in Nebenhandlungen über weite Strecken auf[zu]schieben“⁴.

Die Traumsequenz Snow Whites– zugleich eine Rückblende – ist gekennzeichnet durch ein mit Äpfeln bestücktes Schachbrett, in die dargestellten Figuren wie Muster einfriert. Es wird deutlich, die Handlung - die veränderten Schachfiguren auf dem Brett als Anzeichen des Kampfes um den Thron – ist eingefroren. Diese Pause im bloßen Erzählen der Handlung gibt Einblick die Vergangenheit der Protagonistin, besonders über deren Beziehungen zu den im nächsten „Zug“ auftretenden Figuren.

- In der Charakteristik der Figuren

Snow White verweist mit ihrem Namen schon auf das Märchen von Schneewittchen. Ähnlich der Märchenfigur ist sich auch diese junge Frau nicht ihrer Schönheit bewusst, wobei diese eine ungewöhnliche ist: weißes Haar, helle Haut und rote Augen. Dieses Aussehen legitimiert zu Schikanen und sie als „Dämonenkind“ zu titulieren.

Dazu kommen noch grundsätzliche Eigenschaften, die „Aschenbrödel“ zugeordnet werden, die die Protagonistin auszeichnet. Gleichaltrige bewerfen Snow White – seit sie denken kann – mit Früchten oder Dreck, sodass sie immer schmutzig unterwegs ist. Sie erduldet alles, strengt sich besonders an alles recht zu machen und glaubt an das Gute im Menschen. Snow White ist eine emphatische Person, die allen Lebewesen zu Hilfe kommt und Gewalt ablehnt. Tiere stehen ihr hilfreich zur Seite. Dieses Motiv verweist auf die Darstellung von Schneewittchen und Cinderella bei Walt Disneys Zeichentrickfilmen.

Im Spiegelland ist sie genauso fremd, wie Lewis Carroll's **Alice**. Die verkehrte Welt muss sie sich vertraut machen, was sie ähnlich wie das literarische Vorbild mit naiver Offenheit tut, wobei auch das Nachdenken über Etikette immer wieder zu finden ist. Mit all den Versetzstücken auf bekannte Figuren entsteht eine neu, hybride Figur.

Nur kurz erscheint bisher die Mutter Snow Whites, die gemäß dem Märchen ebenso eitel ist. Der **Spiegel**, den sie immer beschwört, ist im Manga zu einer undurchschaubaren Figur geworden. Hier sind deutliche Referenzen zur Disney-Verfilmung von 1937 oder auch zu

⁴ Bernd Dolle-Weinkauff: Comic, Graphic-Novel und Serialität. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg v. Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript 2014. 151-168, 162.



„Mirror, Mirror“ von 2012 zu erkennen. Spiegel taucht in beiden Welten auf, scheint Snow White gewogen und inszeniert auch im Spiegelland neue Handlungsmöglichkeiten, indem er sowohl das Mädchen als auch Zwerge ins Spiegelland transportiert.

Aus dem „Märchenland“ bekannt sind die **Zwerge**, die hier ähnlich jenen aus dem „klassischen“ Disney-Zeichentrickfilm von 1937 individuell gestaltet und charakterisiert sind: Smart, Anführer der Zwerge – auch mit Brille, wie jener aus dem Disney-Film, kennt den Vater von Snow White (Grafen Philipp) und ist befreundet mit Spiegel.

Elite weiß viel und züchtet Kartoffel in allen möglichen Formen.

Jealous ist der eifersüchtige der Gruppe.

Dopey hat zwei unterschiedlich gefärbte Augen und ist an seiner Augenbinde zu erkennen.

Crumpy geht schnell in die Luft.

Crazy mischt die Sprachen – hier Deutsch/Englisch

Happy erscheint als glücklicher Zwerg, der sich bei seiner Rettung durch Snow White sofort in sie verliebt.

Hingegen entspricht **Alice**, der Blaue König, außer durch seine Benennung (noch) keiner Figur des Klassikers. Zunächst erscheint er freundlich, erweist sich aber als an niemandem und nichts interessiert außer dem Königsthron und wird von Snow White als Sadist bezeichnet, Spitzname „Sadoboy“. Dass Pepu Alice männlich konnotiert, verweist aber auf ein anderes japanisches Manga vom Autor Ninomiya Ai und dem Illustrator Katagiri Ikumi „Are you Alice?“ von 2009, in dem der Junge Alice ins Spiegelland kommt und aktiv kämpfend an den Schachzügen zur Macht mitarbeitet.

Das **Weißes Kaninchen**, das besondere Freude am Quälen (z.B. von Haselmaus) anderer hat, ist gekennzeichnet durch eine an Zwangsjacken erinnernde Montur. Das wäre auch ein Hinweis auf die Gefährlichkeit und Unberechenbarkeit dieser Figur.

Die **Haselmaus** – auch in ihrer Zeichnung mit der Schlafbrille verweist sie auf eine Figur bei der Teegesellschaft, die immer wieder einnickt – ist im Manga eine Verehrerin Alices, der ihr (zumindest in ihrer Erinnerung) einmal geholfen hat.

In Anlehnung an die Teegesellschaft betreiben im Manga der **Verrückte Hutmacher** und **März** ein Café, in dem auch alles das Gegenteil bedeutet. Der Hutmacher, liebenswürdig,



aber faul, kennt die Geschichte des Landes, März als Manager ist ein undurchsichtiger Charakter – ähnelt der **Grinsekatze**, die amoralisch und durchtrieben charakterisiert ist. Die **Rote Königin** kämpft mit allen Mitteln, wobei Grinsekatze sie aufreizend für zu milde bezeichnet, für den **Roten König** und wird unterstützt vom **Roten Buben**, der in Frauenkleidern auftritt.

Bis auf Snow White sind alle Charaktere noch nicht durchschaubar, auch wenn von allen Figuren auch die Gedanken vermittelt werden. Einige Aspekte Snow Whites bleiben bisher noch im Unklaren – aber nur so weit, wie sie auch für die Titelfigur selbst sind. Nur wenige Hinweise erlauben eine Vorausdeutung der Handlung⁵. Trotzdem ist die Nullfokalisierung vor allem auch durch die graphische Gestaltung gegeben.

Auch wenn Kämpfe und hohe Geschwindigkeiten gezeigt werden, geben viele einzelne Panels die Gefühlswelten wider, besonderen Einblick erhalten die Rezipienten in die Gefühlswelt von Snow White. Gleichbedeutend mit, wenn nicht sogar mehr als Aktion stehen also hier, wie in so vielen Mangas, die Beziehungen im Mittelpunkt. Jens R. Nielsen meint:

Vor welcher Genrekulisse auch immer: Große Augen sowie Bildausschnitte und Einstellungen, in denen dem Publikum vor allem das Mienenspiel der Charaktere gezeigt wird, sollen Gefühle nahebringen und Verhaltensmotivationen nachvollziehbar machen. Die Handlungswelt des Mangas ist der Kosmos der Gefühle.⁶

Graphische Umsetzung⁷

Die grafische Umsetzung erfordert auch für geübte Manga-Leserinnen und Leser Konzentration. Die einzelnen Panels sind oft schräg gesetzt und bei etlichen Seiten treffen Panels aufeinander, die einen unterschiedlichen Zeichenstil aufweisen, wobei der

⁵ Die folgenden Bände nehmen noch weitere Klassikerfiguren und Handlungselemente auf, die hier noch nicht besprochen werden konnten. (Sabine Fuchs, Oktober 2019).

⁶ Jens R. Nielsen: Leben mit der Bombe. Der Manga als grafische Erzählform. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Hg. v. Heinz Ludwig Arnold und Andreas C. Knigge. Edition text + kritik. Sonderband. München: Richard Boorberg 2009. 211-231, 211

⁷ Eine sehr brauchbare Übersicht zu den Fachbegriffen liefert Dieter Wrobel in seinem Basisartikel „Graphic Novels“ in Praxis Deutsch 252/2015, 4-13. 13



skizzenhafte Stil einmal die Ursache/Erklärung der im Vordergrund stehenden Situation vermittelt, an manchen Stellen auch als ironischer Kommentar zu lesen ist. An einigen Stellen kann auch von einem Metapanel gesprochen werden, wenn alle Gestaltungselemente gemeinsam wie ein Panel funktionieren.

Fließende Übergänge, die Ortswechsel anzeigen, sind ebenso häufig zu finden, wie auch schnelle Perspektivwechsel und Wechsel der Einstellungsgrößen, die schnelles filmisches Erzählen imitieren⁸.

Auffallend ist, dass die etwas verwirrend wirkende Panelsetzung oftmals ohne Gutter (weißer Steg) gepaart mit einem präzisen Zeichenstil sich zu einer insgesamt ruhigeren Zeichensprache entwickelt. Auch wenn die im ersten Band wirre Panelsetzung der Wahrnehmung des Spiegellandes durch Snow White entspricht, kann diese aber auch der Ambitioniertheit des Mangaka bei seinem Debut geschuldet sein.

Erleichtert wird das Lesen durch die Einführung aller Figuren am Beginn jedes neuen Bandes, zugleich folgt zur Einstimmung auch ein Opening Panel, das die bisherige Handlung zusammenfasst.

Die Hauptfiguren erhalten grafische Kennzeichen und werden in Character Panels eingeführt, sodass diese gut wiedererkennbar sind. Dabei verweisen besondere Details intermediale Bezüge auf, z.B. März, der hier entsprechend des Originals zum weißen Kaninchen differiert, wird nur durch das X auf seiner Mundbinde erkennbar; Haselmaus trägt nicht nur ständig ihre Schlafbrille sondern auch ein Kuschtier; der Verrückte Hutmacher verschwindet direkt in seinem großen Zylinder.

Die Sprechblasen und Gedankenblasen, in diesem Fall meist eckige, mit Richtungspfeil ausgestattete weiße Flächen, verweisen eindeutig auf die/den Sprechenden bzw. Denkenden. Häufig finden sich Onomatopoeika, die direkt aus dem Japanischen übernommen werden, lautmalerisch akustische Phänomene betreffend als Giongo (Giseigo) – z.B. zack, zanazana; [oder auch Idophone, die nicht Hörbares beschreiben (Gitaigo)]. Piktogramme verweisen ebenso auf Nichtsprachliches, z.B. Emotionen. Die Schriftgröße und

⁸ Implizite Referenz auf den Film, vgl. Werner Wolf.



Schriftfettung (auch der Piktogramme) markiert noch zusätzlich die Lautstärke und Intensität.

Schon diese kurze Analyse verdeutlicht die Komplexität des Verstehensprozesses von Bild-Text-Medien, bei Mangas kommen noch die veränderte Leserichtung und der Rekurs auf die japanische Kultur dazu.

In diesem Fall ist diese Fantasie/SF-Serie ein Shoujo-Manga für ein weibliches Publikum (vom Verlag 12-17 Jahre angegeben), wobei das männliche Begehren durch die Zwerge sehr offensichtlich dargestellt wird, die weibliche wie auch männliche Hauptfigur sich nur langsam annähern und ihrer Emotionen bewusstwerden. Vom Verlag ebenso kategorisiert als Kawaii (liebenswert, süß) und als Romance kann durch die Spannung des Machtkampfes auch Abenteuer und Spannung geboten werden, weshalb sie auch für Leser interessant erscheint.

Diese Manga-Reihe als Ganzes betrachtend, können an graphischer Literatur interessierte Jugendliche vieles finden, das sie fesselt: Im Gegensatz zu anderen Shojo-Mangas steht nicht nur das Emotionale (erste Liebe, erotisch/sexuelles Begehren, Neid), Charaktereigenschaften (Altruismus, Egoismus) sondern auch ein (gesellschaftspolitischer) Machtkampf – Stillstand gegen Entwicklung – im Fokus der Erzählung. Die beiden auf Klassikern basierenden phantastischen Welten mit ihren jeweiligen Gesetzen werden interessant miteinander verflochten, die daraus bekannten Figuren überraschend weiterentwickelt. Wenn Lesende die Klassiker kennen, entsteht ein weiteres Lesevergnügen. Die Graphik ist anspruchsvoll, was ein konzentriertes Lesen fordert. Aus diesem Grund wäre eine Arbeit mit diesem hybriden Manga für den Unterricht interessant zu denken.



Manga im Deutschunterricht

Graphische Literatur – besonders durch die große Anzahl besonders gelungener Graphic Novels der letzten Jahre – wird immer stärker zum Thema für die Literaturdidaktik. Was für eine literarische Graphic Novel gilt, die als Einzelwerk zu lesen ist, und damit dem klassischen Werkverständnis näher kommt, besteht für mehrbändig konzipierte Mangas nicht.

Mangas, als serielle Produkte, finden Platz im Unterricht im Sinne eines individualisierten Unterrichts, der z.B. im Portfolio Arbeiten von einzelnen einen persönlichen Zugang erlaubt, oder, wenn signifikante Ausschnitte gewählt und allen zur Verfügung gestellt werden, die dann gemeinsam zu lesen und zu besprechen sind. Im Mittelpunkt können in diesem Sinne die Besonderheiten eines Mangas prinzipiell bzw. in diesem Falle die intermedialen Bezüge sein.

Impulse

Beim ersten **individuellen Zugang** soll das Lesen einer kurzen Sequenz durch Annotation direkt auf der Kopie nachvollziehbar werden. Wesentlich ist es, bei der Lektüre genau zu schauen und möglichst vieles zu sehen/lesen und Vermutungen anzustellen.

Möglicher Arbeitsauftrag:

Du hast drei Seiten eines japanischen Mangas vor dir. In diesem werden viele Elemente von zwei sehr bekannten Erzählungen aufgenommen. Annotiere die drei Seiten mit all deinen Beobachtungen, Fragen, Vermutungen. Stelle auch Hypothesen auf, weshalb die Situation so gestaltet ist. Notiere ebenso dein Leseverhalten (z.B. nur Pflicht, weckt Interesse, verwirrt ...). Achte darauf, dass du es von rechts nach links liest.

Auf Basis der Annotationen kann nun ein **analytischer Zugang** folgen, der die Besonderheiten von Mangas in den Blick nimmt. Dabei ist es notwendig die Merkmale von graphischer Literatur durch Kriterien auch beschreibbar zu machen: Panel (Einzelbild),



Zwischenräume, Panels in der Anordnung auf der Seite, Anzeichen von Bewegung, Sprech- und Gedankenblasen bzw. Textfelder und schlussendlich auch Onomatopoeia.⁹

Möglicher Arbeitsauftrag:

Achte beim zweiten Ansehen/Lesen der Seiten, ob dir Besonderheiten auffallen. Notiere alle Unterschiede zu den von dir bekannten Comics oder Graphic Novels. Beschreibe die drei Seiten möglichst genau und präzise. Verwende dabei die zur Verfügung gestellten Fachausdrücke.

Ebenso bietet diese Manga-Reihe mehrere Möglichkeiten für einen **faktischen Zugang**, einerseits um über Mangas prinzipiell zu recherchieren (z.B. durch Forschungsaufträge) und andererseits auch die in diesem zu findenden intermedialen Bezügen zu forschen. Dies würde die Lektüre sowohl des Märchens als auch Carolls „Alice im Spiegelland“ voraussetzen.

Möglicher Arbeitsauftrag

Mangas sind besondere Comics/Graphic Novels. Recherchiere über die Geschichte der Mangas und fasse diese in maximal einer Seite zusammen.

Snow White & Alice bezieht sich immer wieder auf zwei bekannte literarische Werke. Lies sowohl das Märchen Schneewittchen als auch Alice hinter den Spiegeln von Lewis Carroll. Suche im Manga offensichtliche, aber auch möglicherweise verdeckte Verweise auf die beiden Texte (oder auch Verfilmungen) in der Charakteristik der Figuren, im Handlungsverlauf, in der Darstellung der fiktiven Welt. Notiere diese in einer möglichst übersichtlichen Art.

⁹ Frank Serafini: Reading the Visual. An Introduction to Teaching Multimedial Literacy. New York, London: Teachers College Press 2014, 141. Ein Beispiel eines Analysebogens, der noch in Bezug auf Bewegungsanzeige oder Perspektivenwechsel ergänzt werden müsste. Brauchbarer ist das Glossar in Praxis Deutsch 252/2015, 13.



Ein abschließender **produktiver Zugang** könnte die Lektüre dieses Manga abschließen (d.h. mit Arbeitsaufträgen, die an diese hybride Geschichte anknüpfen) oder aber Schüler/innen werden motiviert, selbst ihre liebsten „Klassiker“ zu reloaden.

Möglicher Arbeitsauftrag

Snow White & Alice wird noch weitergezeichnet. Das übernimmst du, entweder mit deinem ganz eigenen Zeichenstil – oder mit Hilfe von Manga-Zeichenprogrammen.

Eine ganz neue Serie (Comic/Graphic Novel/Manga) kann entstehen, wenn du die Figuren, Orte und Handlungsmuster aus deinen Lieblingsbüchern aufnimmst und etwas Neues erzählst.

Schreibe deine ganz persönlichen Klassiker reloaded.

Auch wenn hier nur angedeutet werden kann, welche Impulse durch Mangas – oder auch durch Graphic Novels – für den Unterricht möglich sind, wird ersichtlich, dass diese – gut gewählt – für jugendliche Leser/innen andere Zugänge zur klassischen Literatur bieten können.



Literatur

Pepu: „Snow White & Alice“, ins Deutsche übersetzt von Monika Hammond, Egmont

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comic, Graphic-Novel und Serialität. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg v. Susanne Hochreiter und Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript 2014. 151-168, 162.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Wenn Rotkäppchen den Wolf heiratet. Grimms Märchen als Manga. In: Forschung Frankfurt 3/2012, 44-47, 44

Nielsen, Jens R.: Leben mit der Bombe. Der Manga als grafische Erzählform. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Hg. v. Heinz Ludwig Arnold und Andreas C. Knigge. Edition text + kritik. Sonderband. München: Richard Boorberg 2009. 211-231, 211

Serafini, Frank: Reading the Visual. An Introduction to Teaching Multimedial Literacy. New York, London: Teachers College Press 2014, 141.

Wolf, Werner: Intermedialität: Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen. In: Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien. Hg. v. Volker C. Dörr und Tobias Kurwinkel. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014. 11-45. 27.