

Medien und Bildung

David D. Seelow (Hg.): *Lessons Drawn. Essays on the Pedagogy of Comics and Graphic Novels*

Jefferson: McFarland 2019, 248 S., ISBN 9781476671581, EUR 51,-

Einer Publikation über Comics, in der *Maus*-Autor Art Spiegelman im Vorwort falsch geschrieben wird (S.2) und bei der in der Zusammenfassung die Anzahl der enthaltenen Aufsätze nicht stimmt (S.240), ist zunächst einmal mit Skepsis ob ihrer Tauglichkeit zu begegnen. Diese Skepsis ist allerdings rasch zerstreut, handelt es sich bei der von David D. Seelow herausgegebenen Anthologie *Lessons Drawn: Essays on the Pedagogy of Comics and Graphic Novels*, doch um ein äußerst (praxis-)taugliches Buch.

Die Integration von Comics in Lehr-/Lernkontexte in den USA blickt bereits auf eine (teilweise gut erforschte) lange Tradition zurück. Seit mindestens einem Jahrhundert findet die grafische Erzählung im (Schul-)Unterricht Verwendung; allerdings mit einer Zäsur von den 1950er bis 1970er Jahren, die durch Fredric Werthams Hetzschrift *Seduction of the Innocent* (Toronto: Clark, Irwin and Company, 1954) verursacht worden war (Tilley, Carol: „Seducing the Innocent. Frederic Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics“. *Information & Culture* 47 (4), 2012, S.383-413). Der pädagogischen Relevanz des Mediums Comic erwiesen Matthew Smith und Randy Duncan unlängst als Herausgeber des Handbuchs *The Secret Origins of Comics*

Studies (New York: Routledge, 2017) insofern Reverenz, als der Abschnitt „The Educators“ ihre Publikation einleitet. Nichtsdestotrotz beanstandet James Sturm im Vorwort von *Lessons Drawn*, dass das Potenzial von Comics im Unterricht über lange Zeit nicht ausgeschöpft worden sei: „an educational blowtorch that is only being used to make crème brûlée“ (S.2). Die 17 Beiträge der Publikation gewähren nun Einblicke in die aktuelle Praxis, in der das kraftvolle Werkzeug Comic mal stärker, mal schwächer dosiert zum Einsatz kommt.

Der erste Abschnitt bündelt sieben Beiträge zur rezeptiv-reflexiven Auseinandersetzung mit Comics. Hierbei kommen unterschiedliche (trans-)disziplinäre Ansätze (u.a. Kunstgeschichte, Philosophie und Literaturwissenschaften) zum Tragen. Primär werden – und dies gilt auch für den gesamten Band – universitäre und schulische Kontexte angesprochen, doch weitet insbesondere der Beitrag von Derek McGrath die Perspektive aus, indem er Fan-Conventions und informelles Online-Lernen mit einbezieht (S.75-84).

Das Zwischenkapitel vereint vier *case studies* zur Implementierung von comic-bezogenen Programmen an Universitäten sowie zu Projekten mit Jugendlichen in Kooperation mit Bibliotheken und Schu-

len. Unter anderem stellt der Comicforscher Michael Bitz das von ihm im Jahr 2001 in New York City initiierte Comic Book Project (CBP) vor, an dem mittlerweile über 250.000 Jugendliche weltweit partizipiert haben. CBP und dessen institutionelle Partner_innen schufen die Rahmenbedingungen, damit die Jugendlichen allein und in Gruppen eigene Ideen für Comics entwickeln, umsetzen und die fertigen Produkte publizieren und präsentieren konnten (S.134-144). Ein Nebeneffekt bestand darin, dass sich die schulischen Leistungen der CBP-Teilnehmer_innen stark verbesserten, so eine Studie des United States Department of Education aus dem Jahr 2009. Bitz' Praxisbericht dehnt nicht zuletzt die geographische Spannweite der Anthologie aus, wurde CBP doch unter anderem in Nigeria, Äthiopien, Mexico, Canada, UK und Australien umgesetzt.

Ein Interview und fünf Essays im letzten Abschnitt fokussieren schließlich kreative und technologiebezogene Aspekte der Comicproduktion in unter-

schiedlichen Settings in und außerhalb des Klassenzimmers. Während Jessica Baldanzi das analoge Gestalten von Comic-Avataren als Tools studentischer Selbstreflexion diskutiert (S.169-183), stellt Keith McCleary Unterrichtskonzepte im Bereich *comic crafting* vor, bei dem Studierende unter anderem Elemente von Comics aus der Public Domain per Remix digital neu kombinieren und hierauf aufbauend eigene Webcomics gestalten (S.205-217).

Generell zeichnet sich die Publikation durch ihre ‚hands-on‘-Orientierung aus, wobei die Beispiele durchaus auch Grundlage für eine weiterführende theoretische Befassung mit Comics im Unterricht zur Verfügung stellen. Es dürfte interessant sein, sie mit der von Markus Engeln, Ulrike Preußner und Felix Giesa betreuten Publikation *Comics in der Schule: Theorie und Unterrichtspraxis* (Berlin: Bachmann, 2019) zu vergleichen, die Theorie und Praxis verschränkt.

Barbara Margarethe Eggert (Linz)