

„Zwei Seiten einer Geschichte“ – Literaturdidaktische Potentiale und Unterrichts Anregungen zu André Breinbauers *Medusa und Perseus*. Ein Vidcast von Maximilian Fabrizio

Der Titel des Buches, das ich Ihnen heute vorstellen und dessen literaturdidaktischen Potentiale und Entfaltungsmöglichkeiten ich anreißen möchte, ist zwar festgelegt, aber aufgrund einer materialen Besonderheit zumindest prinzipiell auch umkehrbar: *Medusa und Perseus* oder doch *Perseus und Medusa*? Die paratextuelle Aufmachung, hier insbesondere der Buchrücken, dieses sogenannten Wende-Comics bzw. der Graphic Novel bieten eine solche Umkehrung an.

Um direkt zu Beginn eine terminologische Irritation zu klären, sei darauf verwiesen, dass Graphic Novels als Formen der „graphischen Literatur“ (vgl. Hallet 2012: 2) mitunter von der ‚Gattung‘ Comic abgegrenzt werden – wohl auch um sich auf diese Weise den gerade in Bildungskontexten mitunter als „Bildidiotismus“ bezeichneten normativen Disqualifizierungen zu entziehen (vgl. Frederking et al. 2012: 131). Als vermeintliche Abgrenzungsmerkmale werden u. A. die komplexere Erzählweise, Adressierung einer erwachsenen Leserschaft, Thematisierung ernster Themen oder auch die weniger engen visuellen Darstellungs-Konventionen angeführt. Dies sind alles Merkmale, die zweifelsfrei auf *Medusa und Perseus* zutreffen. Doch letztlich gibt es auch als Comic deklarierte Bildtexte, die diesen Merkmalen ebenfalls entsprechen. Daher werden die „Grenzziehungen“ zwischen Comics und Graphic Novels auch als „brüchig“ angesehen (vgl. Wrobel 2015: 4). So verwundert es auch nicht, dass *Medusa und Perseus* selbst von Verlagsseite aus sowohl als Wende-Comic als auch als Graphic Novel beworben wird, weswegen auch ich beide Bezeichnungen hier synonym verwende.

Doch zurück zum Wesentlichen: André Breinbauers Idee, mit seiner 2022 im Carlsen Verlag erschienenen und als Finalist des Comicbuchpreises der Berthold Leibinger Stiftung honorierten Graphic Novel den antiken Sagenstoff aus Ovids *Metamorphosen* aufzugreifen, ist an sich nicht sonderlich originell. Denn nicht nur zahlreiche Nacherzählungen und literarische Adaption, sondern auch unterschiedlichste mediale Transformation greifen den Mythenstoff auf; den Mythos rund um Medusa, die Gorgone mit dem versteinernenden Blick und Perseus, dem Sohn des Zeus und bekanntlichen Enthaupter der Medusa.

So finden sich neben (jugend-)literarische Adaptionen und transmedialen Verarbeitung in Form von Filmen sowie Videospiele noch andere Ausdrucksformen der Pop-Kultur, Kunst und Mode in denen entweder der originär Ovid'sche Mythenstoff adaptiert oder zumindest einer der beiden Hauptfiguren und Protagonisten der Graphic Novel, Medusa und Perseus, in immer wieder neuen Gestaltungsformen ästhetisch verarbeitet worden sind.

Die hier aufgezeigte Adaptionen- und Transformations-Vielfalt deutet nicht nur auf die produktive Kontinuität hin, mit der antike Mythenstoffe nach wie vor verarbeitet werden, sondern auch ein darin liegendes literaturdidaktisches Potential. Denn wie die Studie von Scheubeck und Lindl (2017) verdeutlicht, beziehen SchülerInnen ihr mythologisches Wissen in erster Linie aus populären Büchern und Filmen (vgl. ebd. 130). Dadurch ergeben sich aber nicht nur potenzielle Anknüpfungspunkte für Lernende, sondern zugleich vielfältige intertextuelle und intermediale Gegenstandsbereiche. Wie diese in Auseinandersetzung mit dem Wende-Comic zu literarischen Lern-Prozessen verknüpft werden können, möchte ich im Laufe des Vortrags skizzieren.

Zunächst muss aber noch Etwas richtiggestellt werden: Wenn ich eben gesagt habe, dass die Adaption des Medusa-Perseus-Stoffes durch André Breinbauer *an sich* nicht originell sei – hier nicht im wertenden, sondern im Wortsinne gemeint – dann gilt dies keineswegs für die *Art und Weise* der Transformation. Denn insbesondere die mediale Umsetzung in einen von zwei Seiten zu lesenden Wendecomic, sowie die inhaltliche Um-Interpretation des Stoffes, durch den sich eine veränderte Perspektive auf tradierte Bilder von Heldentum, Geschlechterrollen oder Fragen nach Gut und Böse ergeben, machen die Lektüre zu etwas Besonderem.

In Bezug auf den Literaturunterricht bietet die Graphic Novel aus meiner Sicht sowohl Anreize zum literarischen und medialen Lernen – bzw. der Ausbildung dafür erforderlicher literar-ästhetischer Kompetenzen – als auch literarische Bildungspotentiale, denen im Rahmen einer Projektarbeit Raum gegeben werden könnte. Ehe ich Ansätze hierfür skizziere, seien vorab exemplarische Zielperspektiven konkretisiert.

Zielperspektiven

Durch die unterrichtliche Auseinandersetzung mit mythologischen Stoffen, haben SchülerInnen die Möglichkeit sich kulturelles Wissen anzueignen, also beispielsweise ein „Wissen über Narrative und Motive aus der antiken Mythologie“ (Schilcher; Stierstorfer 2017: 93). Da mythologische Stoffe „zeitlose kulturelle Symbole beinhalten“, gelten diese bisweilen auch „als Schlüssel zum Verständnis vieler moderner und klassischer Texte“ (Stierstorfer 2017: 401).

Durch intertextuelles und intermediales In-Beziehung-Setzen dieses Wissens kann SchülerInnen nicht nur vermittelt werden, „dass literarische Texte durch Intertextualität geprägt sind und die Berücksichtigung des Kontextes zu einem besseren Verständnis des Textes führt“ (Schilcher; Stierstorfer 2017: 96), sondern dadurch können auch ganz konkrete „Einblicke in die literarische Tradition“ gewonnen werden, wie es im Niedersächsischen Kerncurriculum heißt (vgl. KC Niedersachsen 2016: Deutsch Oberstufe). Die Graphic Novel kann also in diesem Sinne ein solches Wissen anbahnen und als Knotenpunkt eines intertextuellen Verweisungsnetzes literaturdidaktisch funktionalisiert werden.

Neben diesem literarischen Bildungspotential können durch entsprechende Lern-Arrangements zudem literarische Kompetenzen vermittelt werden. Beispielsweise lassen sich auf unterschiedlichen Niveaustufen Merkmale von Figuren erarbeiten: Von basalen Charakterisierungen bis hin zur Auseinandersetzung mit Figurenkonzeptionen, die gerade im Vergleich zwischen Breinbauers und anderen Adaptionen interessant sind. Durch die abwechslungsreiche und mitunter innovative ästhetische Gestaltung der Text-Bildkorrespondenzen sind zudem Kompetenzen im Bereich der *visual literacy* zu fördern, auf die ich noch genauer eingehen werde.

Wie können nun diese Ziele verfolgt und die Potentiale der Graphic Novel *Perseus und Medusa* im Literaturunterricht entfaltet werden? Hierzu werde ich im Folgenden einige Überlegungen skizzieren, wie unterschiedliche der oben angedeuteten Themenbereiche etwa in Form einer Projektarbeit erarbeiten werden können. Aufgrund des beschränkten Rahmens sind hier konkrete Anregungen zu erwarten, aber keine didaktische ausgearbeitete Detailplanung.

Mögliche Einstiege – Bildvergleiche und Charakterisierungen

Als Einstieg in die Auseinandersetzung in ein solches Projekt gegen Ende der Sekundarstufe I oder zu Beginn der Sekundarstufe II bietet es sich an, zunächst an das mythologische Vorwissen der SchülerInnen anzuknüpfen oder ggf. ein solches anzubahnen. Hierzu kann auf einzelne der eingangs angeführten Darstellungsformen zurückgegriffen werden; möglich wäre hier z. B. eine Bildbeschreibung von der in Florenz ausgestellten Bronzeplastik, *Perseus mit dem Medusenaupt* des Bildhauers Cellinis oder das Titelblatt der 25-jährigen Jubiläumsausgabe der GQ aus dem Jahr 2013:

Neben der Aktivierung potenziellen Vorwissens lassen sich hier nämlich auch schon erste, visuell transportierte Charakterisierungen festhalten, die später für intertextuelle Vergleiche herangezogen werden können. So werden etwa durch die martialische Geste und körperlichen Merkmale der Perseus-Skulptur Attribute vermittelt, die man einem prototypischen ‚männlichen‘ Helden zuschreiben kann. Die durch die bekannte Sängerin Rihanna verkörperte Medusa auf dem Zeitschriftencover weist durch ihre laszive und gleichzeitig bedrohliche Inszenierung deutliche Züge einer *Femme fatale* auf. Es

lassen sich hier also auf bildlicher Ebene Attribuierungen herausarbeiten, die mit Blick auf unterschiedliche Adaptionen der mythologischen Protagonisten nicht untypisch sind.

Der Vergleich solcher Charakterisierungen kann im Rahmen intertextueller Vergleichsarbeiten fruchtbar gemacht werden. Stierstorfer zeigt beispielsweise anhand konkreter Beispiele aus Jugendliteratur und Film einerseits auf, wie „heterogen“ der Medusa-Mythos und dessen Charaktere transformiert werden, andererseits aber auch wie bestimmte normative Tendenzen und Klischees reproduziert werden (vgl. Stierstorfer 2017: 146-159).

An dieser Stelle kann zur Veranschaulichung durch Breinbauers Version von Medusa und Perseus ein konkreter Vergleich herangezogen werden, der deutliche Differenzen zu solchen Tendenzen erkennen lässt: So weist insbesondere Perseus äußere Erscheinungsform, hier bereits auf dem Buchcover ersichtlich, wenig Ähnlichkeiten mit der Skulptur auf: Der Protagonist wirkt klein, nicht unbedingt kräftig und durch seinen als ängstlich oder zumindest überrascht scheinenden Gesichtsausdruck insgesamt weniger heroisch. Durch die cartoonhafte Ästhetik wirkt die Figur im Gegensatz zu der eher realistisch-anmutenden Darstellung Cellinis runder und weicher, ja fast niedlich. Auch im Verlauf der Erzählung werden immer wieder Aspekte des hier jugenhaft inszenierten Perseus aufgezeigt, die man nicht unbedingt von einem prototypischen Helden erwarten würde. Die Figur stellt jedoch nicht einfach einen Gegenentwurf dar, sondern bekommt durchaus heldische Eigenschaften, wie Tapferkeit oder Geschick, zugeschrieben.

Auch Breinbauers Medusa strahlt durch ihre Schlangenhaare und die eher scharfkantigere Zeichnung zwar Gefahr aus, doch im Verlaufe der Graphic Novel zeigt sich, dass hier vor allem eine verletzte und tragische weibliche Figur gezeichnet wird und nicht einfach ein mordendes Monster, wie es in anderen Adaptionen und Transformationen häufig der Fall ist. Breinbauer zeichnet also facettenreiche und sich entwickelnde Protagonisten und grenzt sich hierdurch von anderen Adaptionen, wie beispielsweise Riordands *Percy Jackson*, ab, in denen Figuren – zumindest im Vergleich – tendenziell flacher und deren Konstellationen nach schematischeren Ordnungsmustern, wie ‚gut‘ und ‚böse‘, gestaltet sind.

In Bezug auf literarisches Lernen lassen sich durch solche Vergleiche nicht nur basale Figurenmerkmale auf visueller und literaler Ebene herausarbeiten, sondern auch unterschiedliche Figurenkonzeptionen. Diese können wiederum zur Grundlage literarischer Wertungen herangezogen werden oder auch zu vertiefenden Analyse- und Interpretationsaufgaben. Denn gerade durch die Ausgestaltung der Protagonisten, hier insbesondere der Medusa, erfolgt eine zentrale ethisch-moralische Umwertung des Mythenstoffes (vgl. Janka; Stierstorfer 2017: 18). Auf der Seite vom Carlsenverlag heißt es, dass gerade der „feministische [...] Blick auf den Mythos dafür [sorgt], dass der Comic sich grundlegend von anderen Medusa-Interpretationen unterscheidet.“ (www.carlsen.de).

Aus meiner Sicht wird dies auch durch die materielle Konzeption als Wendecomic unterstützt. Denn wie eingangs erwähnt, ist nicht nur der Rezeptionsbeginn, also der erste Zugang zu einer der beiden Perspektive, frei wählbar, sondern vom Seitenumfang sind beide, die weibliche und die männliche Perspektive, ausgeglichen und bekommen so quantitativ den gleichen Erzählraum. Dies sind Beobachtungen, die man durch entsprechende Aufgabenstellungen ins Blickfeld rücken und deren Bedeutung diskutierbar gemacht werden können.

Arbeit mit dem Wendecomic

Wie kann man nun konkret mit der Arbeit am Wendecomic beginnen? Hierzu sind unterschiedliche Herangehensweisen denkbar, wobei vor allem die materielle Beschaffenheit zum Gegenstand gemacht werden sollte.

Hierzu kann zunächst der Paratext, also der Einband, von den SchülerInnen beschrieben werden, wobei aus meiner Sicht die Vorworte von Eva Steindorfer erst später thematisiert werden sollten. Dabei kann festgestellt werden, dass Breinbauers Buch keinen Anfang und kein Ende im herkömmlichen Sinne hat, was die Frage aufwirft, wo die Lektüre eigentlich einsetzen sollte und ob bzw. inwiefern das eigentlich einen Unterschied macht.

Diesen Fragen könnte in einem ‚rezeptionsästhetischen Lektüre-Experiment‘ nachgegangen werden. So ließe sich zunächst ein alternierender Lektüreaufgang innerhalb der Klasse festlegen, wobei eine Gruppe mit dem Medusa- und eine mit dem Perseus-Part beginnt. Anschließend wird die Lektüre des jeweils anderen Parts aufgenommen. Im Sinne des textnahen Lesens (vgl. Belgrad; Fingerhut 1998; Paefgen 1996) erscheint es sinnvoll, begleitend zur Lektüre Rezeptionseindrücke festhalten zu lassen. In Anlehnung an den identitätsorientierten Literaturunterricht (vgl. Frederking 2013) können auch konkretere Lektürebegleitfragen mit auf den Weg gegeben werden, um subjektive Eindrücke, emotionale Verstrickungen oder auch Klärungsbedürftiges festzuhalten – hier hierzu mögliche Beispiele sowohl für die Lektüre des ersten Parts, als auch des zweiten:

Begleitfragen vor Lektüre-Beginn des ersten Parts:

- 1) Welche Gefühle löst die Erzählung von Medusa/Perseus bei dir aus?
- 2) Suche dir eine Seite oder ein Bild aus, das du besonders interessant findest.
- 3) Suche dir eine Seite oder ein Bild aus, das dich irritiert oder das du nicht verstehst.

Begleitfragen vor Lektüre-Beginn des zweiten Parts:

- 4) Welche Gefühle löst die Erzählung von Perseus/Medusa bei dir aus?
- 5) Hat sich dein Gefühl verändert? Wenn ja, woran liegt das?

Interessant dürfte es vor allem sein, über Rezeptionseindrücke und potenzielle Unterschiede im Hinblick auf das Ende des Wendecomics zu sprechen, in welchem beide Versionen zusammenkommen, und die Handlung kulminiert. Startet man die Lektüre des anderen Parts, ist diese bereits begleitet durch das Vorwissen des unvermeidlichen Endes. Hat das Auswirkungen auf die Lektüre? Und wie ist eigentlich das – im Gegensatz zur Standardversion des Mythos und vielen Adaptionen – abrupte Ende zu beurteilen? Ist es ein tragisches Ende oder ein Happy End? Ist das eine Frage der Perspektive? Diskutiert man diese Fragen, sind unterschiedliche literar-ästhetische Kompetenzen gefordert. Neben der Rekonstruktion der Handlung, dem Herstellen und Aufeinander-Beziehen inhaltlicher und formaler Deutungsaspekte, ist vor allem auch das Erkennen von intendierten Emotionen hier von Relevanz (Frederking et al. 2016). Denn durch die jeweiligen Vorgeschichten und Figurenentwicklungen von Medusa und Perseus werden Verständnis und Sympathien für die jeweilige Perspektive entwickelt, die eine Beurteilung des Endes zu einer ambivalenten Angelegenheit machen.

In diesem Zusammenhang können dann auch die Vorworte herangezogen werden. Eva Steindorfer deutet hier nämlich auf einen Bruch mit der originären und durch viele Adaptionen im Grunde tradierten Sicht auf die Figuren hin, die den Ausgang für eine vertiefte Auseinandersetzung mit Intertextualität bietet.

Intertextuelle Vergleichsarbeiten

Im Rahmen dieses Vidcasts können literaturdidaktische Vermittlungsstrategien zur intertextuell vergleichenden Arbeit mit anderen Versionen des Mythos nur angedeutet werden. Ausgangspunkt könnte beispielsweise die folgende These Eva Steindorfers aus dem Medusa-Vorwort sein, nämlich dass die Medusa als „ihre Stimme erhebend und ihre eigene Geschichte erzählend [...] heute viel zu selten dargestellt“ werde und sie stattdessen „meist mit einem Monster assoziiert [wird], das Tod und

Verderben bringt“, statt als Opfer „sexuelle[r] Gewalt“ und „patriarchale[r] Herrschaft“ (Breinbauer 2022).

Hierzu könnten Recherche- und Arbeitsaufträge gruppenweise verteilt werden, wobei Schlaglichter auf unterschiedliche, ausgewählte Versionen geworfen werden können, die vergleichend zur Graphic Novel untersucht werden sollen. Beispielhaft können hier als Ganztext oder in Auszügen...

- eine übersetzte Standardversion des vierten Buches der *Metamorphosen*;
- eine aktuelle jugendliterarische Adaption wie *Percy Jackson – Diebe im Olymp*, die als Medienverbund zudem unterschiedliche mediale Zugänge bietet
- sowie eine filmische Version wie *Kampf der Titanen*

...zum Gegenstand gemacht werden.

Vor dem Hintergrund der o. g. These sollten Gemeinsamkeiten, Unterschiede und auch Abweichungen zur Standardversion herausgearbeitet werden. Sollte die Standardversion selbst nicht zum Gegenstand gemacht werden, kann als möglicher Aufgaben-Support auch eine darauf basierende Merkmalsliste von Stierstorfer herangezogen werden (Stierstorfer 2017: 146), die dann als Vergleichsfolie genutzt werden kann:

1. Hässliches Ungeheuer mit Schweinezähnen, heraushängender Zunge, goldenen Flügeln, ehernen Klauen und Schlangenhaaren, welches Menschen versteinert
2. Die einzige Sterbliche von drei Schlangenfrauen, deren Schwestern Stheno und Euryale heißen
3. Früher eine schöne Frau
4. Affäre mit Poseidon in Athenes Tempel
5. Bestrafung durch Athene
6. Rand des Ozeans als Wohnort
7. Enthauptung durch Perseus im Schlaf mithilfe eines Spiegelschildes
8. Versteinering des Königs Polydektes und seiner Gefährten durch Perseus mithilfe des Medusenhaupts
9. Übergabe des Medusenhaupts an Athene, die damit ihre Ägide ziert
10. Flügelpferd Pegasus, das bei der Enthauptung aus Medusas Rumpf springt
11. Riese Chrysaor, der bei der Enthauptung aus Medusas Rumpf springt
12. Abstammung von den chthonischen Gottheiten Phorkys und Keto²⁶⁸

Um den Rezeptionsaufwand in einem angemessenen Rahmen zu halten, kann wie gesagt auch mit Text- bzw. Filmausschnitten sowie gerafften Lexikonartikel zur antiken Mythologie gearbeitet werden (vgl. z. B. Tripp 2012).

Um in diesem Zusammenhang einen Vergleichsaspekt zu exemplifizieren, sei die für Breinbauers Graphic Novel bedeutsame Vorgeschichte Medusas herausgestellt. Der explizit dargestellte Missbrauch durch Poseidon sowie die damit verbundene Ächtung durch Athene stellt ein zentrales Moment dar, welches die Sympathie lenkung sowie ethisch-moralische Urteilsbildung bestimmt. Interessant ist in dieser Hinsicht, wie unterschiedlich dieser doch so zentrale Aspekt in den unterschiedlichen Versionen thematisiert wird. So wird dieser in der Romanversion von *Percy Jackson* schlicht trivialisiert. Medusa schildert ihr Schicksal hier mit den Worten:

„[...] vor langer Zeit, als ich jung war, war eine böse Frau eifersüchtig auf mich. Ich hatte einen...einen Freund, du weißt schon, und diese böse Frau wollte uns unbedingt auseinanderbringen“ (Riordan 2006: 212).

An anderen Beispielen lässt sich zeigen, dass durch die Art und Weise der transformativen Umdeutungen es durchaus Tendenzen gibt, Medusa als „zu strafende, erotisch aufgeladene *Femme fatale*“ zu inszenieren (Stierstorfer 2017: 151), wie z. B. in der Filmversion von *Percy Jackson*.

Doch es gibt auch Unterschiede wie die Verfilmung *Kampf der Titanen* aus dem Jahr 2010 zeigt. So wird Medusa hier zwar auch als „Monster“ inszeniert, „das Tod und Verderben bringt“ (Breinbauer 2022), aber bevor es zum Kampf zwischen Perseus und Medusa kommt, erfährt man durch die Protagonistin Io, die Vorgeschichte Medusas, die der Version von Breinbauers Graphic Novel sehr ähnlich ist.

An exemplarischen Materialien lassen sich mit den SchülerInnen also Belege und Argumente herausarbeiten, die für die These Steindorfers zur verbreiteten Dämonisierung der Medusa und der damit verbundenen „Täter-Opfer-Umkehr“ (Breinbauer 2022) sprechen, aber auch für deren Relativierung.

Interessant kann es in diesem Zusammenhang auch sein, sich der Standardversion des vierten Buches von Ovids *Metamorphosen* und dessen Übersetzungen zu widmen. In einer Übersetzung Holzbergs, hier auf der linken Seite, steht, dass „der Herrscher des Meeres“ Medusa „schändete“ (Ovid 2017: 239 f.). Fink hingegen, auf der rechten Seite, kommt zu dem Ergebnis, dass eben jene Medusa diesen Herrscher „verführte“ (Ovid 2004: 219). Der Vergleich zeigt einen kleinen, aber ganz entscheidenden Unterschied, der den SchülerInnen verdeutlichen kann, dass selbst Übersetzungen immer auch Interpretationen sind.

Erwähnt sei hier, dass es bei dieser Thematik als Lehrkraft im Übrigen reflektiert werden sollte, in welcher Art und Weise eine Triggerwarnung kommuniziert werden kann.

Visual literacy entwickeln

Ich komme nun zum letzten Themenbereich. Da es sich bei Breinbauers *Medusa und Perseus* in erster Linie auch um ein visuelles Medium handelt, sollte entsprechend auch dessen spezifisch ästhetische Gestaltung zum Lerngegenstand gemacht werden. Bei der Rezeption der Bilder und Bildkompositionen ist „die Fähigkeit, Bilder ‚zu lesen‘, also ihnen verstehend Sinn und Bedeutung zuzuschreiben“ (Abraham 2016: 33), nicht nur notwendig, sondern sollte selbst durch Aufgaben die dafür erforderliche Aufmerksamkeit bekommen. Denn zur sogenannten „visual literacy“ gehört mehr als „abgebildete Objekte“ wahrzunehmen, sondern für einen kompetenten Umgang mit visuellen Medien sollten auch „Darstellungsintentionen“ beschrieben und interpretiert werden können (ebd.).

Anhand der Graphic Novel lassen sich in dieser Hinsicht ganz unterschiedliche Gestaltungsweisen herausstellen, die u. a. ästhetische Aufmerksamkeit und idiolektales Verstehen erfordern, also die Fähigkeit, gestalterische Auffälligkeiten zu erkennen und ihnen eine ästhetische Funktion zuzuschreiben (vgl. Frederking et al. 2016). Um diese zu fördern, kann man SchülerInnen sich beispielsweise mit der Multiliteralität (vgl. Hallet 2012) auseinandersetzen lassen, also der „Synthese mehrerer Darstellungsmodi“, die in Graphic Novels paradigmatisch zum Ausdruck kommen (vgl. ebd. 7).

So kann man SchülerInnen beispielsweise herausfinden lassen, auf welche Art und Weise unterschiedliche Zeitebenen dargestellt werden, wobei sie entdecken können, dass etwa Rückblenden graphisch durch Schwarz-Weiß-Zeichnungen markiert werden – einer Darstellungsstrategie, die beispielsweise aus Filmen bekannt ist. Auch unterschiedliche Perspektivierungen und Bildmontagen lassen sich mit Begriffen aus der Filmsprache in ihrer Wirkung beschreiben und können entsprechend hierüber vermittelt werden. Um die ästhetischen Strukturen der Graphic Novel und deren Wirkungen adäquat beschreiben zu können, ist es darüber hinaus notwendig auch die comic-spezifischen Gestaltungselemente, wie Panels, Gutter oder Soundwords, als solche benennen und deuten zu können. Mit etwas Recherche oder vorgegebenem Material lassen sich zudem auch Bildzitate herausarbeiten, die deutlich machen, dass Intertextualität kein ausschließlich literales Phänomen ist, sondern auch ein intermediales.

Anhand einer aus meiner Sicht sehr innovativ gestalteten Bildkomposition lässt sich durch eine entsprechende Bildbeschreibung exemplarisch die Komplexität visueller Darstellungsformen herausarbeiten. An diesem Beispiel zeigt sich sehr deutlich, dass die Wahrnehmung der Bilder kein bloß passiver Prozess ist, sondern eine aktive Konstruktionsleistung. Die Gestaltung des Comics erzeugt hierbei eine auf der linken Seite schlangenförmige, auf der rechten Seite vertikale Leserichtung der Panels, durch den die Wahrnehmung aktiv gesteuert wird. Die Nummerierung sorgt dagegen für eine Rückkehr zum zuvor Gelesenen. Um die über mehrere Bilder verteilte Dynamik und die darin zum Ausdruck kommende strategische Figurenintention erfassen zu können, müssen Inferenzen – also mentale Schlussfolgerungen – gezogen werden. Solche Inferenzbildungsprozesse werden in der Regel literarischen Texten zugeschrieben, die sogenannte, vom Rezipierenden zu füllende Leerstellen enthalten. Wie man hier im wahrsten Sinne des Wortes sieht, können solche Leerstellen auch visuell erzeugt werden. Videospielkundige SchülerInnen könnten hier möglicherweise sogar im Vorteil sein, da die Darstellung stark an taktische Elemente aus bekannten Games erinnert, auf die hier möglicherweise angespielt wird:

Abschluss

Zum Schluss seien als Ausblick noch drei weiterführende Möglichkeiten aufgezeigt, mit der die Arbeit zu Breinbauers Graphic Novel vertieft oder auch abgeschlossen werden kann.

Soziale Applikation

Um zur Reflexion der gesamtgesellschaftlichen Bedeutsamkeit der in *Medusa und Perseus* behandelten Themen anzuregen (vgl. Frederking 2013), können diese konkret auf die „kulturelle und gesellschaftliche Gegenwart“ bezogen werden. Hierzu kann – analog zum Einstieg über Cellinis Plastik – zum Abschluss die Statue Luciano Garbatis gezeigt und thematisiert werden, die in New York im Rahmen der #MeToo-Bewegung errichtet wurde, zum Teil aber heftig kritisiert worden ist.

Da auch im Vorwort von Breinbauers Transformation des Medusa-Stoffes explizit ein Bezug zur #MeToo-Bewegung hergestellt wird, kann hier eine vergleichende Beurteilung über die jeweilige Darstellungsstrategie der Künstler diskutiert werden, mit der die ethisch-moralischen Implikationen des Mythenstoffes verarbeitet worden sind und inwiefern diese im Kontext der #MeToo-Bewegung als bereichernd wahrgenommen werden können oder nicht.

Mythisches Wissen und Sprachwissen

Wie eingangs erwähnt kann die Arbeit mit Mythen-Adaptionen entweder selbst mythologisches Wissen vermitteln oder zumindest einen Anreiz dafür geben, ein solches aufzubauen. Breinbauers Graphic Novel bietet hierfür mehr als genug Anhaltspunkte. Denn es gibt zentrale Figuren, wie beispielsweise Athene, die ohne entsprechende Vorkenntnisse des Stoffes eigentlich Irritationen erzeugen müssen. Zudem tauchen mitunter Namen von Gottheiten, wie beispielsweise „Hypnos“ oder „Helios“, auf, die zwar für das Verständnis der Handlung weniger relevant sind, die aber für den Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“ durchaus interessant sind. Durch Rechercheaufgaben in entsprechenden Lexika kann nämlich nicht nur „mythologisches“, sondern auch Sprachwissen vermittelt werden, da einige der Namen als Gräzismen Eingang in den deutschen Sprachgebrauch gefunden haben.

Produktive Verarbeitung

Als kreativere Alternative wäre es auch denkbar, fächerübergreifend eine eigene mediale Transformation eines anderen ausgewählten Mythenstoffes erarbeiten zu lassen. Dabei können die SchülerInnen nicht nur das dafür erforderliche mythologische Wissen miteinfließen lassen, sondern auch die zuvor erarbeiteten Kompetenzen. Hierzu zählt darüber hinaus auch Entscheidungen zu

treffen, auf welche Art und Weise der mythologische Stoff formal oder inhaltlich akzentuiert oder uminterpretiert werden soll und welche Gestaltungsmittel dafür verwendet werden. André Breinbauer liefert mit seinem Wendecomic *Medusa und Perseus* bzw. *Perseus und Medusa* in jedem Fall ein sehenswertes Vorbild, das Inspiration bietet.

Quellenverzeichnis

Primärliteratur und audiovisuelle Medien

Breinbauer, André (2022): *Medusa und Perseus*. Hamburg: Carlsen.

Columbus, Chris: *Percy Jackson. Diebe im Olymp*, Frankfurt am Main: Twentieth Century Fox 2011

Leterrier, Louis: *Kampf der Titanen*, Hamburg: Warner 2010

Publius Ovidius Naso (2017): *Metamorphosen*. Lateinisch-Deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Holzberg, Niklas. Berlin/Boston. De Gruyter.

Publius Ovidius Naso (2004): *Metamorphosen*. Lateinisch-Deutsch. Herausgegeben und übersetzt von Gerhard Fink. Zürich Patmos Verlag

Riordan, Rick: (2006): *Percy Jackson. Diebe im Olymp*. Aus dem Englischen übersetzt von Gabriele Haefs. Hamburg: Carlsen.

Sekundärliteratur

Abraham, Ulf (2016): *Filme im Deutschunterricht*. 2. Aufl. Seelze: Klett/Kallmeyer.

Belgrad, Jürgen; Fingerhut, Karlheinz (1998): *Textnahes Lesen: Annäherungen an Literatur im Unterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Frederking, Volker; Brüggemann, Jörn; Hirsch, Matthias (2016): *Das fünfdimensionale ‚Literary Literacy‘-Modell und seine interdisziplinären Implikationen am Beispiel der Geschichtsdidaktik*. In: Lehmann, Katja; Werner, Michael; Zabold, Stefanie (Hrsg.): *Historisches Denken jetzt und in Zukunft*. Münster: LIT. S. 211-234.

Frederking, Volker (2013) (Hrsg.): *Identitätsorientierter Literaturunterricht*. In: Frederking, Volker; Huneke, Hans-Werner; Krommer, Axel; Meier, Christel: *Taschenbuch des Deutschunterrichts*. Band 2: *Literatur- und Mediendidaktik*. 2. Auflage. Baltmannsweiler: Schneider. S. 427-470.

Frederking, Volker; Krommer, Axel; Maiwald, Klaus (2012): *Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 2. Aufl. Berlin: Erich Schmidt.

Hallet, Wolfgang (2012): *Graphic Novels. Der fremdsprachliche Unterricht Englisch*. H. 117. S. 2-8.

Janka, Markus; Stierstorfer, Michael (2017): *Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*. Universitätsverlag Winter: Heidelberg.

Niedersächsisches Kultusministerium (2016) (Hrsg.): *Kerncurriculum für die gymnasiale Oberstufe*. Deutsch. Hannover: Unidruck.

Paefgen, Elisabeth (1996): *Schreiben und Lesen. Ästhetisches Arbeiten und literarisches Lernen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Scheubeck, Teresa; Lindl, Alfred (2017): *Muss man Odysseus kennen, um Werbung zu verstehen? Ein Fallbeispiel zur Bedeutung mythologischen Kontextwissens für das Verständnis alltagskultureller Werke*. In: *Pegasus*. H. 17. S. 115-139.

Schilcher, Anita; Dürr, Susanne (2013): Überstrukturierung poetischer Texte: Metrik, Rhetorik, Mythologie. In: Schilcher, Anita und Markus Pissarek (Hrsg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Baltmannsweiler: Schneider. S. 105-134.

Schilcher, Anita; Stierstorfer, Michael (2017) Soll man *Percy Jackson* im Deutschunterricht lesen? In: Janka, Markus; Stierstorfer, Michael (Hrsg.): Verjüngte Antike. Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien. Universitätsverlag Winter: Heidelberg.

Stierstorfer, Michael (2017): Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten? Peter Lang: Frankfurt am Main.

Wrobel, Dieter (2015): Graphic Novels. In: Praxis Deutsch. H. 252. S. 4-12.

Lexika

Tripp, Edward (2012) (Hrsg.): Reclams Lexikon der antiken Mythologie. Übersetzung von Rainer Rauthe. Stuttgart: Reclam.

Internet- und Bildquellen

<https://www.comics.org/issue/40905/cover/4/> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.carlsen.de/hardcover/percy-jackson-diebe-im-olymp-percy-jackson-1/978-3-551-55437-6> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.carlsen.de/hardcover/medusa-und-perseus/978-3-551-79610-3> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<http://www.gryphonmetal.ch/clashofthetitans/1-Sheet.jpg> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://static.kino.de/wp-content/gallery/percy-jackson-diebe-im-olymp-2010/percy-jackson-diebe-im-olymp-3-rcm0x1920u.jpg> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.cbr.com/how-percy-jackson-changed-medusa-story/> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://i.ytimg.com/vi/ZDkgGvQoFTQ/maxresdefault.jpg> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://i.pinimg.com/originals/45/40/b8/4540b821f4b7b8bc06bf56dda5411301.jpg> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Perseus_\(Benvenuto_Cellini\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Perseus_(Benvenuto_Cellini)) (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.gq.com/story/see-rihanna-as-a-topless-medusa-on-the-cover-of-british-gq> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.tagesanzeiger.ch/die-falsche-frau-am-falschen-ort-560038996259> (Letzter Zugriff: 18.09.2022)

<https://www.srf.ch/kultur/gesellschaft-religion/odysseus-fuer-eilige-der-zyklop-polyphem> (Letzter Zugriff: 22.09.2022)

<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/sMbhTDs6HbfXWtkLU4TMgH.jpg> (Letzter Zugriff: 22.09.2022)

https://www.youtube.com/results?search_query=kampf+der+titanen+medusa (Letzter Zugriff: 22.09.2022)

<https://www.youtube.com/watch?v=GqQr08UbFtM> (Letzter Zugriff: 21.09.2022)