**Muster für Rezensionen von Comics und Graphic Novels**Rezensiert von: Vorname Name

**Bereich 1: Übersicht für eilige Leser**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor/in + Titel |  | |
| Sparte:  *(Spannung, Abenteuer, Action; (Roman-)Adaption; Gesellschaftskritik; Unterhaltung, Parodie, Komik; Krimi; andere)* |  | |
| Genre:  *(Comics und Graphic Novels)* |  | |
| Schlagworte: |  | |
| Lesealter: |  | |
| Lesestufe: *(Leseanfänger – mittlere Schwierigkeit – Vielleser)* |  | |
| Beurteilung Teil 1:  *Hier sind 0 bis 5 Punkte zu vergeben für folgende Kriterien (in Klammern stehen mögliche Kriterien; nicht alle Aspekte treffen stets zu. Nicht Zutreffendes bitte streichen)* | Spannung |  |
| (Abenteuer) |  |
| (Action) |  |
| (Gelungene Adaption des Ausgangsmaterials, z.B. Romanvorlage) |  |
| Unterhaltungswert (/Komik) |  |
| (Gesellschaftskritische Aspekte, z.B. Utopie/Dystopie) |  |
| (Kriminalhandlung) |  |
| (Aktualität, Interkulturalität) |  |
| Beurteilung Teil 2:  *Ist die graphische Umsetzung der Handlung/Erzählung gelungen? Hier gilt es zu bewerten* | Verhältnis Wort/Bild |  |
| Gliederung/Strukturierung der Seiten: dynamische oder statische Seitengestaltung durch Art/Anzahl der *panels* pro Seite? Mögliche Aspekte: Konservativ (z.B. 3x3 *panels* auf jeder Seite) vs. progressiv (Zahl/Form der *panels* abweichend vom Standard bzw. im Verlauf der Erzählung stark variierend. Dies kann jedoch der Erzählung/Handlung auch unangemessen sein, indem es die Form des Mediums/gestalterische Mittel zu stark in den Vordergrund rückt und so vom Inhalt ablenkt, statt Form und Inhalt zum Gesamtkunstwerk zu verschmelzen) |  |
| Farbgestaltung |  |
| Räumlichkeit vs. Flächigkeit der gezeigten Welt (kann jeweils positiv oder negativ wahrgenommen werden—je nachdem, ob es der Handlung/Art zu erzählen zuträglich ist, oder als unangemessen oder gar störend empfunden wird) |  |
| Plastizität/Realismus vs. Abstraktion/Cartoon-artigkeit der gezeigten Figuren (abermals: der Erzählung/Erzählweise angemessen oder nicht?) |  |
| Anmerkungen:  *(z.B. mehrbändiges Werk, Serie, Auszeichnungen...)* |  | |
| Medienverbund: *(Hinweise auf Film, TV-Serie, Computerspiel, Ebook, Hörbuch, …)* |  | |
| Homepage: |  | |
| Empfehlung:  *(Wem xx gefällt, der interessiert sich vielleicht auch für yy-)* |  | |

**Bereich 2: Grundlegende Informationen zum Buch**

|  |  |
| --- | --- |
| Buchtitel: |  |
| Autor: |  |
| Umfang: |  |
| Erstausgabe/Original: |  |
| Übersetzung: |  |
| Aktuelle Auflage: |  |
| Verlag: |  |
| ISBN: |  |
| Preis: |  |

Jeder Rezension soll (vor der Inhaltsangabe) eine These vorangestellt werden, die in ein bis zwei Sätzen eine pointierte Aussage zu Thema und Bewertung des Buches enthält. Diese These soll auf der Website und auf Facebook auch als Teaser verwendet werden, von dem aus auf die vollständige Rezension verlinkt wird und der neugierig darauf macht, diese zu lesen.

**Bereich 3: Inhalt**

*(Knappe Inhaltsangabe, ca. 1.000 bis 1.500 Zeichen)*

|  |
| --- |
|  |

**Bereich 4: Leseprobe**

*(ca. eine Buchseite auswählen)*

|  |
| --- |
|  |

**Bereich 5: Bewertung**

Comics sind Bildergeschichten, genauer gesagt: eine Reihung aneinandergrenzender, gezeichneter Bilder, meist horizontal angeordnet, die als Geschichte oder chronologische Sequenz gelesen werden und von gedruckten Worten begleitet sein können, aber nicht zwangsläufig müssen (D.M. Kunzle). Graphic Novels sind entweder gebundene Zusammenstellungen von ehemals aufeinanderfolgenden Einzeltiteln einer Comic-Serie oder werden, analog zum ‚normalen‘ Roman, unmittelbar als Gesamtband konzipiert. Anders als in den anderen Genres, die bei *boys and books* vorgestellt werden, lässt sich der Inhalt von Comics und Graphic Novels nicht reduzieren: So gibt es z.B. Comics und Graphic Novels, die der Horror- und Gruselliteratur oder dem Krimi zuzuordnen sind. Ebenso finden sich aber Heldengeschichten oder *Coming of Age* *stories*, komische und fantastische Erzählungen, Gesellschaftssatiren oder Science Fiction. Oftmals findet in Comics und Graphic Novels eine dynamische Hybridisierung/bewusste Vermischung von Stilelementen verschiedener Gattungen und Genres statt.

Die folgende Tabelle dient als Checkliste für den RezensentInnen zur Analyse des Buches und somit zur Vorbereitung der Bewertung, die in der Regel den Wert zwischen 1.000 und 2.000 Zeichen nicht unter- bzw. überschreiten und sich somit ebenso auf die zentralen inhaltlichen und erzählerischen Merkmale konzentrieren soll, wie auf deren Zusammenspiel mit der Form/bildlichen Darstellung/gestalterischen Mitteln. Die in der Tabelle aufgeworfenen Fragen und Aspekte dienen lediglich der Anregung zur Beschreibung und Bewertung und müssen nicht schematisch „abgearbeitet“ werden. Die Aspekte sollen allerdings bestimmte charakteristische Merkmale der Gattung Comics und Graphic Novels in den Mittelpunkt rücken und Orientierungslinien im Hinblick auf den Vergleich des zu bewertenden Buches und des Erzählmusters darstellen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Mögliche Aspekte** | **Inhalt und Form** |
| Um welche Art von Erzählung handelt es sich? (z.B. Horror-Comic, Science Fiction) Handelt es sich um eine Hybrid-Form, die sich der Stilmittel mehrerer Gattungen/Genres bedient? Wenn ja, welcher? |  |
| Ist das gewählte Medium Comic/Graphic Novel – also die graphische Umsetzung des Stoffes – dem Inhalt angemessen? Oder wäre es besser gewesen, eine andere Erzählform zu wählen (z.B. ‚gewöhnlicher‘ Roman)? Wenn ja, warum? |  |
| Wie ist das Verhältnis von Wort und Bild? Erzählen die Bilder die Geschichte auch ohne Text (genauso gut)? Klaffen Wort und Bild auseinander, z.B. indem der Text spannender, lustiger, trauriger etc. ist als das Gezeigte – oder umgekehrt? Bei gänzlichem Fehlen von Text: Wäre es hilfreich für das Verständnis gewesen, Text/Dialoge zu haben? |  |
| Ist der Seitenaufbau gelungen? (z.B.: Ist die Anzahl/Größe/Form der *panels* variabel oder immer gleichbleibend? Ist die gewählte Form der Seitenstrukturierung der Handlung angemessen? Bildet sie mit ihr eine ‚natürliche Symbiose‘? Oder wird sie eher als störend oder misslungen empfunden?) |  |
| Wie ist die Farbgestaltung? (z.B.: Farbverläufe, Warm-Kalt-Kontraste, Lichtreflexe. Bei S/W: Wie wird mit Licht und Schatten und Graustufenverläufen gespielt?) Wie passt das zur Erzählung/Handlung – oder auch nicht? |  |
| Wie ist das Verhältnis von Räumlichkeit/Realismus und Flächigkeit/Abstraktion (a) der dargestellten Welt; (b) der gezeigten Figuren? |  |
| Gibt es Erzählstimmen/Erzählerfiguren, die die Handlung (von Außen) kommentieren? Wenn ja, wie sind sie/ihre Kommentare graphisch gekennzeichnet? Ist dies einheitlich, leserfreundlich, überzeugend gestaltet? |  |
| Sind die Figuren in der Handlung (Protagonisten, Antagonisten, Nebenfiguren) so dargestellt, dass der Betrachter einen empathischen Bezug zu ihnen (zumindest den Hauptfiguren: Helden, Widersacher) aufbauen kann? Falls nein, entspricht dies möglicherweise der Absicht des Autors/Teams aus Autor, Graphiker, Illustrator? |  |
| Wie ist das Zusammenspiel zwischen der Mimik/Gestik der Figuren und ihren verbalen Äußerungen in Sprechblasen und/oder dem erzählten Text? |  |
| Wie wird Bewegung innerhalb einzelner *panels* simuliert? Wie beziehen sich Figuren nonverbal aufeinander, d.h. durch Haltung, Gesten, Blicke und angedeutete Bewegungen innerhalb der *panels*? Ist das gelungen/wird es als natürlich empfunden? |  |
| Wie sind die Figuren in ihrer *verbalen* Interaktion aufeinander bezogen? Wirkt dies natürlich? Passt es zur gezeigten (nonverbalen) Interaktion? |  |
| Wie nimmt der Leser-Betrachter Zusammenhänge von einem *panel* in das nächste wahr? D.h., wie entsteht *plot* (Kohärenz zwischen einzelnen Bildern)? Folgt das Auge dem Fluss der Handlung/Erzählung ganz natürlich und wirkt das Werk diesbezüglich organisch? |  |
| Bei Graphic Novels: Hält das Werk dem Anspruch des Genres Roman stand? Gibt es redundante Floskeln und Szenen, da das Werk lediglich die Einzeltitel einer Serie in gebündelter Form vorlegt? |  |
| Bei Adaptionen einer Vorlage: Wie wird das Gelingen der Umsetzung des Stoffes eingeschätzt? Entsteht hier etwas Neues, oder wurde die Vorlage möglichst 1:1 umgesetzt? |  |
| Falls vorhanden: Bei Graphic Novels gibt es oftmals einen Appendix, der dem Leser-Betrachter im Sinne eines *making of* einen Einblick in die Kreativprozesse von der ersten Konzeption über die schrittweise Visualisierung von Figuren und *setting* der Erzählwelt gewährt. Sind diese Vorstufen des fertigen Werkes für den Leser-Betrachter interessant? Gibt es alternative Erzählenden, Handlungsstränge oder Figuren, die ursprünglich konzipiert, aber vor der Drucklegung verworfen wurden? Sprich: Entsteht durch den Appendix ein Mehrwert für den Leser-Betrachter, indem er hinter die Kulissen der Produktion eines Kulturproduktes schauen kann? |  |

**Bereich 6: Leseförderung**

|  |
| --- |
|  |