



**Loffredo, Anna Maria (Hrg.):**  
**Kunstdidaktische Erzählungen. Reflexionen zur Gegenwart und Geschichte des Kunstunterrichts als Graphic Novel. Berlin (Christian A. Bachmann Verlag) 2018; Hardcover; 420 Seiten, SW-Abbildungen, ISBN 978-3-9623-006-3**

Die vorliegende Anthologie *Kunstdidaktische Erzählungen. Reflexionen zur Gegenwart und Geschichte des Kunstunterrichts als Graphic Novel* präsentiert sich als ein intelligentes, pointiertes und witziges Produkt einer Lehrveranstaltungsreihe der Wintersemester 2016/17 und 2017/18. Anna Maria Loffredo – Professorin für Fachdidaktik an der Universität für Kunst und Gestaltung in Linz – hat mit Lehramtsstudierenden ein multimodales Format erarbeitet, das zugleich auch als „Studienergebnissicherung“ fungiert. Kunstdidaktische Texte und Positionen, die exemplarische Zugänge zur Fachhistorie lieferten, wurden von den Studierenden in Teilmodulen systematisch kunst- und bildbezogen und auch wissenschaftlich erschlossen, angeeignet und im Anschluss in eine Graphic Novel transferiert. Wie der Sachcomic oder eine Ausstellung wird die Graphic Novel den ›Slow Media‹ zugeordnet. Darunter versteht man nicht-

lineare Kommunikationsformate, die meist von visueller Dominanz geprägt sind und Multimodalität zur Ausreizung von Bild-Textrelationen nutzen (können). So lassen sich Informationen zu komplexen, vielschichtigen Narrativen verdichten. Sachcomics eröffnen enorme Potenziale für kreativen Wissenstransfer, bieten breite Gestaltungsspielräume zur Veranschaulichung von Wissen und Können.

Die Lehrveranstaltungsreihe fokussierte auf die Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft, bediente sich der Graphic Novel als fachdidaktischem Format. Dieses Genre ermöglicht es, sowohl künstlerische als auch bildbezogene wissenschaftliche Qualifikationen zur Anwendung zu bringen. Im Einleitungstext der Herausgeberin werden Konzept, Struktur und Inhalte der einzelnen Lehrveranstaltungsmodule vorgestellt. Systematische Zugänge zu fachhistorischen, methodischen, hochschuldidaktischen, edukativen und auch regionalen (z. B. jährliches Next Comic Festival in Linz) Aspekten rahmen den Professionalisierungskontext des Projekts. Die Beiträge der Studierenden repräsentieren ein breites Spektrum an unterschiedlichen Techniken, Stilen und Erzählformen. Humorvolles, Deskriptives und Karikierendes spiegelt sich in puristischer Binnengrafik, trifft auf Mixed Media, flankiert von kontrastierenden Schwarz-Weiß-Flächenkämpfen, und gesellt sich in gute Nachbarschaft zu zarten Grauschattierungen. Das gesamte Arsenal grafischer Waffen wird aufgeboden. So sinnlich, lustvoll und augenzwinkernd kann Fachdidaktik sein! Hier präsentieren sich die Studierenden als Cultural Producer, die Wissen in Können verwandelt haben: Fachdidaktische Positionen vermitteln sich anschaulich verdichtet sowie lust- und humorvoll in Bilder und Texte transferiert.

Wie wäre es, in einem nächsten Seminar den Studierenden vorab die-

se Sammlung fachdidaktischer Graphic Novels vorzulegen, daraus die Fachpositionen ablesen zu lassen und die eigene Interpretation in einen wissenschaftlichen Text zu transferieren? Danach folgen die Originaltexte zum Abgleich und zur Vertiefung. Die Sammlung *Kunstdidaktische Erzählungen. Reflexionen zur Gegenwart und Geschichte des Kunstunterrichts als Graphic Novel* kann als gelungene Synthese von Bilderwissen, Wissensstrukturen und Gestaltung betrachtet werden. Hier paart sich Wissen und Können mit Humor – wer kann dieser Formel widerstehen?

Gerrit Höfferer, Wien