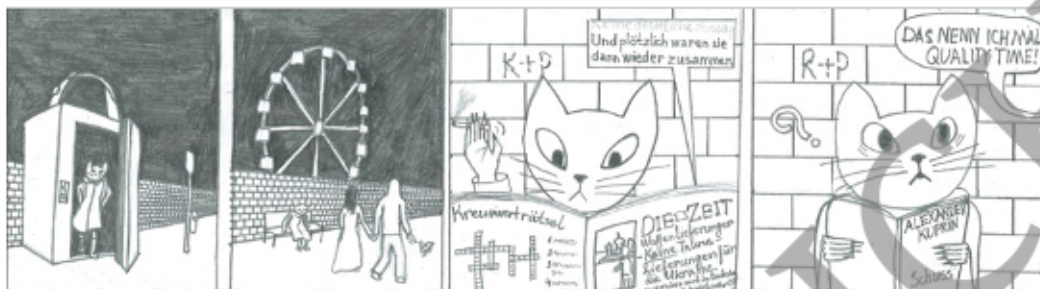


II.GR.20

Grafik

Die Graphic Novel „Katze hasst Welt“ – Untersuchung und Gestaltung multimodaler Erzählstrukturen

Janina Wierzbicki



Schülerarbeit © RAABE

Die Graphic Novel „Katze hasst Welt“ von Kathrin Klingner ist in vielerlei Hinsicht spannend und birgt ein großes multimodales Potenzial. Sie ist dicht, vielschichtig und unkonventionell konzipiert, sowohl auf narratologischer als auch auf gestalterischer Ebene. Daher eignet sie sich besonders für eine fächerübergreifende Unterrichtseinheit. In einer Verzahnung von Theorie und Praxis analysieren und interpretieren die Lernenden hier zunächst multimodale Erzählstrukturen, um diese dann produktiv bei der Gestaltung einer Fortsetzung der Graphic Novel anzuwenden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	10 bis 13
Dauer:	ca. 16 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fach- und Methodenwissen erwerben und anwenden; Kunstwerke betrachten und analysieren können; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können; kommunizieren und kooperieren können
Medienkompetenzen:	Analysieren und Reflektieren; Produzieren und Präsentieren
Thematische Bereiche:	Sequenzielle Kunst, Graphic Novel, Comictheorie, multimodale Erzählstrukturen, Zeichnen
Medien:	Arbeitsblätter, Texte, Bilder, Gestaltungsaufgaben, Beispielergebnisse

Auf einen Blick

Legende

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – AL: Anleitung – BD: bildliche Darstellung – GD: grafische Darstellung – TX: Text

1. Stunde

Thema: Einstieg in „Katze hasst Welt“ – Vorbereitung der Erstrezeption

M 1 (BD/AF) „Katze hasst Welt“ – Erste Begegnung mit der Graphic Novel / Sammeln von Assoziationen und Erwartungen

- Benötigt:**
- einige Ausgaben von „Katze hasst Welt“ (ideal: Klassensatz)
 - M 1 im Klassensatz
 - Zeichenpapier (mindestens DIN-A5-Format)
 - Zeichenmaterialien (Bleistifte, HB und B, und Filzstifte)
 - Präsentationsmöglichkeit und Tafel (z. B. Smartboard)

2.–4. Stunde

Thema: Exkurs in die Comictheorie – Multimodale Erzählstrukturen und Gestaltungsmittel

M 2 (BD/TX/AF) Exkurs – Comictheorie nach Scott McCloud / Erarbeiten von Panelübergängen und Text-Bild-Verknüpfungsmöglichkeiten

M 3 (BD/AB) Einstellungsgrößen in Comics – Den Fokus richtig ausrichten / Erarbeiten unterschiedlicher Bildausschnitte und -größen

- Benötigt:**
- M 2 und M 3 im Klassensatz oder in der Anzahl der Gruppen
 - Präsentationsmöglichkeit und Tafel (z. B. Smartboard)

5. Stunde

Thema: Erstrezeption von „Katze hasst Welt“ und Beginn einer vertiefenden Betrachtung

M 4 (BD/AF) Erste Rezeption von „Katze hasst Welt“ – Leseindrücke / Besprechung der Leseindrücke und erste Untersuchung des Aufbaus

- Benötigt:**
- einige Ausgaben von „Katze hasst Welt“ (ideal: Klassensatz)
 - M 4 im Klassensatz
 - Präsentationsmöglichkeit und Tafel (z. B. Smartboard)

6./7. Stunde

Thema: Vertiefende Rezeption mit Analyse und Interpretation multimodaler Erzählstrukturen

M 1

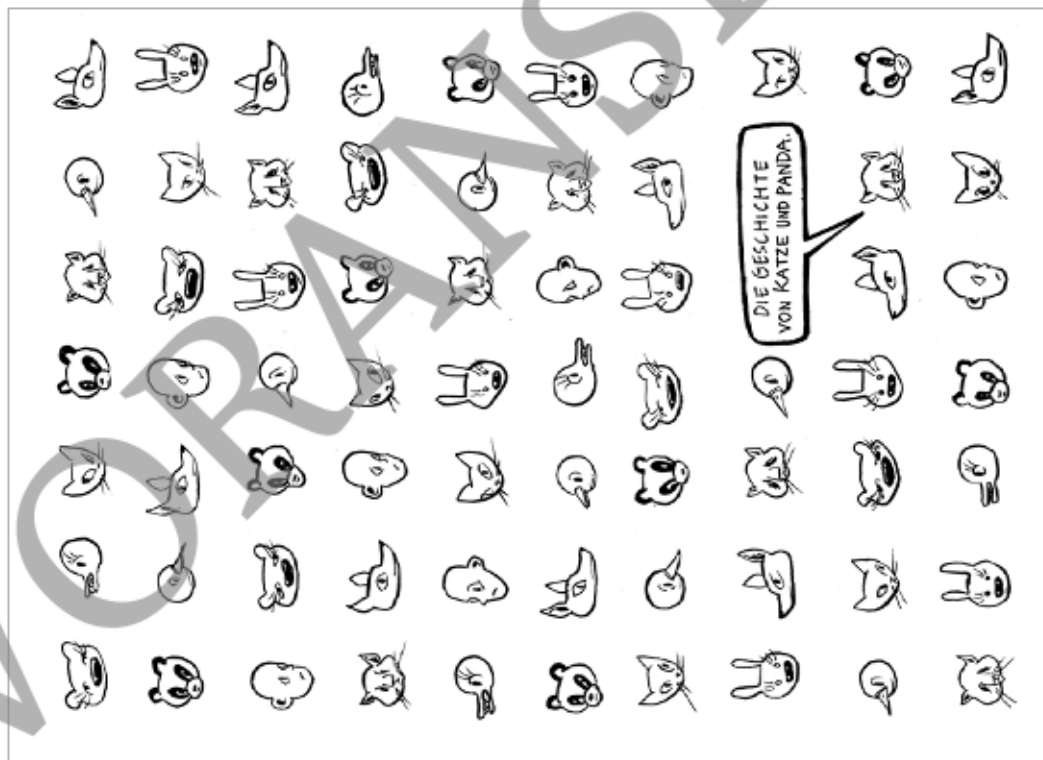
„Katze hasst Welt“ – Erste Begegnung mit der Graphic Novel



Aufgaben

1. Notiere stichpunktartig deine ersten Assoziationen zum Titel sowie zum Cover der Graphic Novel.
2. Lies den Beginn der Graphic Novel und/oder betrachte die nachfolgenden Seiten. Vergleiche mit deinen ersten Assoziationen. Ergänze deine Eindrücke hinsichtlich des Inhalts und der Gestaltung.
3. Stelle Vermutungen an, wie es weitergehen könnte. Was wird passieren? Und wie ist es gestaltet?
Erstelle hierzu eine Zusammenfassung in Form einer Text-Bild-Kombination mit höchstens acht Panels. (Darüber hinaus besteht Gestaltungsfreiheit.)

© Reprodukt



Aus: Klingner, Kathrin: Katze hasst Welt. Reprodukt, Berlin 2017. S. 5

M 2


Exkurs – Comictheorie nach Scott McCloud

Panelübergänge


ÜBERLEGT EUCH ZUERST, WAS IHR MIT DEN EINZELNEN TEILEN EURER GESCHICHTE BEABSICHTIGT: WOLLT IHR SO SCHNELL WIE MÖGLICH ZU EINEM EREIGNIS KOMMEN? ODER DAS TEMPO DROSSELN UND EUCH AUF DIE DETAILS KONZENTRIEREN? WOLLT IHR DIE AUFMERKSAMKEIT AUF DIE DIALOGE, AUF DIE MIMIK UND GESTIK DER FIGUREN LENKEN?

JE NACHDEM, WOFÜR IHR EUCH ENTSCHEIDET, GIBT ES UNTERSCHIEDLICHE MÖGLICHKEITEN, VON EINEM PANEL ZUM NÄCHSTEN ZU GELANGEN.

DIESE ÜBERGÄNGE VON PANEL ZU PANEL KANN MAN IN SECHS TYPEN* EINTEILEN.




1. VON AUGENBLICK ZU AUGENBLICK




EINE BESTIMMTE HANDLUNG WIRD IN EINER REIHE VON AUF EINANDERFOLGENDEN MOMENTEN DARGESTELLT.

2. VON HANDLUNG ZU HANDLUNG




EIN BESTIMMTER GEGENSTAND (EINE PERSON, EIN DING USW.) IN EINER REIHE AUF EINANDERFOLGENDER HANDLUNGEN.

3. VON GEGENSTAND ZU GEGENSTAND




EINE REIHE VON WECHSELNDEN GEGENSTÄNDEN INNERHALB EINER EINHEITLICHEN SZENE.

4. VON SZENE ZU SZENE




ÜBERGÄNGE ÜBER ERHEBLICHE DISTANZEN IN ZEIT UND/ODER RAUM HINWEG.

5. VON GESICHTSPUNKT ZU GESICHTSPUNKT



ÜBERGÄNGE VON EINEM GESICHTSPUNKT EINES ORTES, EINER IDEE ODER EINER STIMMUNG ZU EINER ANDEREN.

6. PARALOGIE



EINE REIHE VON OFFENSICHTLICH UNSINNIGEN, NICHT VERBUNDENEN BILDERN UND/ODER WÖRTERN.

Aus: McCloud, Scott: Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels. Übersetzt von Jens Balzer. Carlsen, Hamburg 2007. S. 15

© RAABE 2026 | Es gelten die Lizenzbedingungen!

M 5 Die Struktur von „Katze hasst Welt“ – Aufbau, Gestaltung, Erzählweise

Aufgaben

- Analysiert und interpretiert sowohl die inhaltliche als auch die formale Struktur von „Katze hasst Welt“. Geht dabei insbesondere auf folgende Aspekte ein:
 - Seitengestaltung (Layout, Text-Bild-Verknüpfung, Stil)
 - Erzählweise (Panelübergänge, Zeitrahmen, Erzählinstanz)
- Erörtert, inwiefern sich die Gestaltung des Comics auf die Rezeption auswirkt.

M 6 Charakterisierung der Figuren I – Katze

Aufgaben

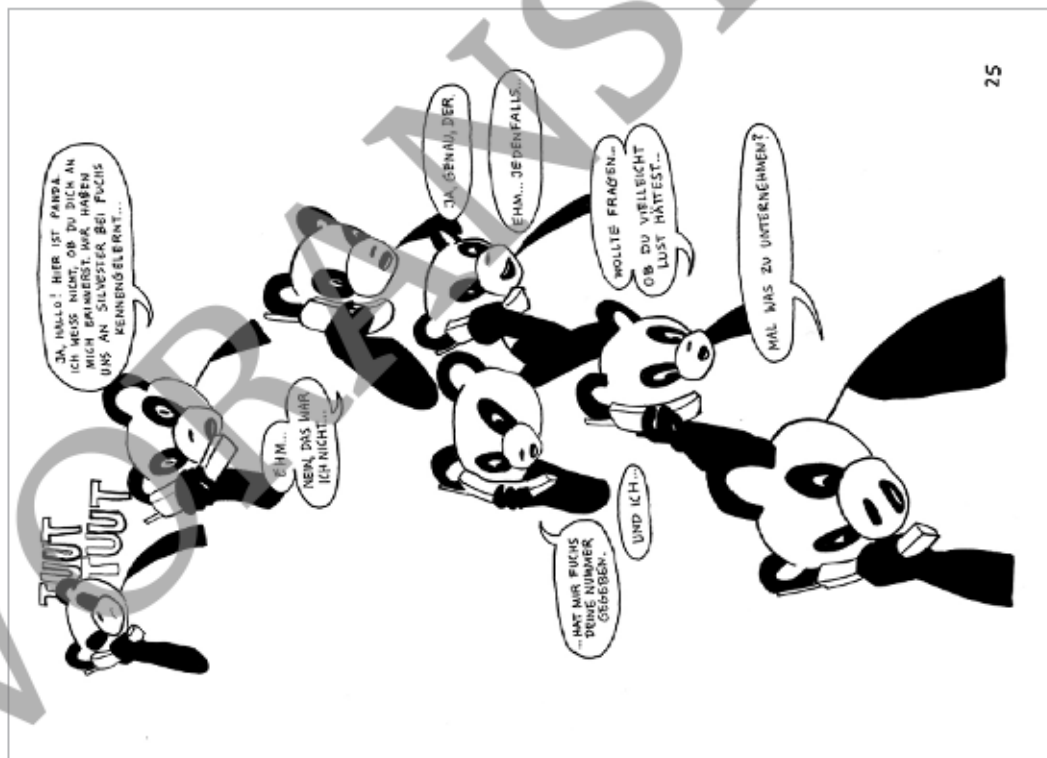
- Trage stichpunktartige Informationen zur Figur Katze zusammen. Verwende hierfür die folgende Struktur. Nutze die Graphic Novel selbst und/oder die nachfolgenden Seiten.
- Fasse die Ergebnisse in einer prägnanten Charakterisierung auf einem separaten Blatt zusammen.

<p>Aussehen <u>Wie sieht die Figur aus?</u> Zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschlecht • Größe, Körperbau • Haare, Gesicht • Kleidung • Besonderheiten 	 <p>KATZE</p>	<p>Lebenssituation <u>In welcher Situation befindet sich die Figur?</u> Zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • soziale Lebensumstände • Herkunft • Familie, Freunde • Umfeld • Beziehungen
<p>Verhalten <u>Wie verhält sich die Figur?</u> <u>Was tut sie, was nicht?</u> Zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gang • Haltung • Gestik • Mimik • Sprache • Sprechweise 	<p>Selbstbild <u>Was sagt bzw. denkt die Figur über sich oder andere?</u> Zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gedanken • Gefühle • innere Einstellungen, Denkweisen • Wertorientierung • Interessen • Eigenschaften 	<p>Fremdbild <u>Was sagen bzw. denken andere Figuren über die Figur?</u> Zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gedanken • Gefühle • innere Einstellungen, Denkweisen • Wertorientierung • Interessen • Eigenschaften

Zeichnung: Janina Wierzbicki © RAABE



Aus: Klingner, Kathrin: Katze hasst Welt. Reprodukt, Berlin 2017. S. 93



Aus: Klingner, Kathrin: Katze hasst Welt. Reprodukt, Berlin 2017. S. 25