

COMICS IM DEUTSCHUNTERRICHT

This article intends to give a definition of comics. Various comic types are presented and tasks for teaching German with comics are presented. There will be tasks for the level A1 as well as for higher levels. As an interesting variety in teaching, comics are very interesting for the students. The article begins with theoretical considerations and ends with practical tips for teaching.

Key words: comics, literature teaching, tasks

Ланге А. Комікси в процесі навчання. – Стаття.

У статті подано визначення поняття «комікс», а також розглянуто різні види коміксів і завдання на їх основі, які можуть бути використані на заняттях як для студентів із рівнем знань А1, так і з більш високими рівнями. Комікси урізноманітнюють навчальний процес і пробуджують інтерес у студентів.

Ключові слова: комікси, заняття з літератури, завдання.

Ланге А. Комиксы в процессе обучения. – Статья.

В статье дается определение понятия «комикс», а также рассматриваются разные виды комиксов и задания на их основе, которые могут быть использованы на занятиях как для учащихся с уровнем знаний А1, так и с более высокими уровнями. Комиксы вносят разнообразие в учебный процесс и пробуждают интерес у студентов.

Ключевые слова: комиксы, занятия по литературе, задания.

1. Vorbemerkungen zur Arbeit mit Comics bzw. Bildergeschichten im Deutschunterricht

Bevor verschiedene Comicarten vorgestellt werden, zunächst einige Vorbemerkungen zur Arbeit mit Bildern im Unterricht.

1.1. Bilder im Fremdsprachenunterricht

Lernen kann sowohl mit Bildern als auch mit Text passieren. "Ein Bild ist <...> immer verständlich, im Gegensatz zu einem Text in unbekannter Sprache. Hierdurch lassen sich Brücken bauen, erste Gemeinsamkeiten aufzeigen, Einstiege ermöglichen" [10, c. 3]. Ganz so eindeutig, wie Jost und Scherling die Interpretierbarkeit von Bildern beschreiben, ist es nicht, da Bilder durchaus mehrere Bedeutungen haben können, was die Arbeit mit ihnen so interessant macht. Bilder als Illustrationen begegnen uns überall: Als Werbung, im Fernsehen, auf der Straße und in Zeitungen. Die Arbeit mit Bildern und deren Interpretation, aber auch deren potentielle Manipulationsgefahr, sollte zu einer Grundbildung des Menschen gehören und deswegen an Schulen und Universitäten unterrichtet werden. "Bilder aktivieren die affektive Seite des Lernens, erhöhen die Aufmerksamkeit der Lernenden und schaffen so eine besonders intensive Form der Motivation" [11, c. 3]. Die Arbeit mit Bildern eignet sich besonders gut zu einer Binnendifferenzierung: Es können schwachen Lernern einfacherer Aufgaben gestellt werden, wobei Lerner, die ein höheres Sprachniveau haben, anspruchsvollere Aufgaben bekommen. Eine Möglichkeit, mit Bildern zu arbeiten, ist zum Beispiel die Analyse einer Karikatur. Genauso denkbar wären Filmanalysen und Zeitungsschauen. In diesem Artikel soll es um das Bild in Zusammenhang mit einem Text gehen, den Comic.

1.2. Comics im Fremdsprachenunterricht

Über die Arbeit mit Comics gibt es bereits viel Material und Didaktisierungen. An dieser Stelle sollen auf einige grundlegende Probleme bzw. Überlegungen aufmerksam gemacht werden. Man dürfe beispielsweise nicht die Augen davor verschließen, so Diethelm Ka-

minski, dass ca. 80% der Jugendlichen wahl- und kritiklos Comics konsumierten [6, c. 3]. Diese hohe Zahl der Comicleser birgt ein großes Potential an Lesern, die mit dem Medium bereits bestens vertraut sind. "Die Schule (bzw. auch die Universität) würde pädagogische Chancen verspielen, wollte sie nicht versuchen, aus der Not eine Tugend zu machen und die jungen Leser rechtzeitig zu größerer Distanz, kritischer Haltung und sorgfältigerer Lektürewahl zu erziehen" [6, c. 3]. Bildergeschichten könnten darüber hinaus noch der Fantasie genügend Raum lassen, Frust über den schulischen Aufsatz entgegen wirken und das bildgestützte Erzählen anregen [6, c. 6]. Diethelm Kaminski bezeichnete in seiner Monografie 1987 Comics als "Schatzkammer" [6, c. 7] und ermunterte seine Lehrerkollegen dazu, sich mit dem Medium im Unterricht zu beschäftigen. "Allerdings sollte man sich vorher genau überlegen, wie und wann man eine Bildergeschichte einsetzt" [6, c. 7]. Das gilt für alle Comics. Diese Vorarbeit ist nicht zu unterschätzen. Es genügt nicht, den Lernern einen Comic zu präsentieren und danach zu hoffen, sie würden sich den Sinn allein erschließen. Eine gute fundierte Didaktisierung und ein Konzept bzw. ein Plan, wohin man mit den Lernern möchte und welche Lehren sie aus dem Comic ziehen soll bzw. welchen Sinn der Comic in dem jeweiligen Unterrichtsabschnitt hat, sind wichtig. Comics sollten nicht als Selbstzweck gelesen werden um die Schüler zu unterhalten oder abzulenken.

2. Was sind Comics?

Über die Frage, wie der Comic zu definieren sei, könnten wir stundenlang philosophieren. Je nach wissenschaftlicher Definition (die eine schließt mehr ein, die andere mehr aus) können Comics unterschiedlich beschrieben werden. Einige Wissenschaftler gehen davon aus, dass alle Formen des narrativen Bildes bereits als Comic zu werten ist, was auch die Bilderbögen und Bildergeschichten aus dem 19. Jahrhundert einschließen würde. Für diesen Artikel gilt die Definition, dass Bild und Text miteinander verknüpft sein müssen, d.h. es

sollte ein Bild mit gewissen Textanteilen geben [1, c. 14]. "Since comics and comic strips have been erroneously regarded as a communication medium intended exclusively for children and youngsters – people failing to realize that most comic readers are adults" [7, c. 7]. Diese Aussage von 1986 verdeutlicht, dass damals wie heute Comics das gleiche Problem haben: Sie werden vorrangig als Kinderliteratur behandelt. In den letzten Jahren tauchte außerdem noch der Begriff der *Graphic Novels* auf. Mit der Graphic Novel versucht man einem altbekannten Comicproblem aus dem Weg zu gehen: Comics seien nur etwas für Kinder. Indem das eigene Werk als Graphic Novel bezeichnet wird, wird außerdem der narrative Aspekt in den Vordergrund gestellt. Es soll zeigen, dass es sich um einen "seriöseren Comic" handelt, nicht um ein Kinderbuch. Meist sind Graphic Novels abgeschlossene Geschichten, während Comics eher in Heftformen existieren und endlos fortgesetzt werden können. Jedoch sollte auch darauf hingewiesen werden, dass der Name "Graphic Novel" als Marketingbegriff auftauchte, um eben die kinderhaften Comics nicht als Abschreckungsmerkmal zu haben.

Grundsätzlich gilt bei Comics: Die Form diktiert nicht den Inhalt! Nur weil es sich um einen Comic handelt, muss der Inhalt nicht lustig oder trivial sein. In diesem Artikel werden Graphic Novel und Comic als Synonyme behandelt.

3. Cartoons als Sprech Anlass für Niveau A1

Bevor man sich im Unterricht mit ganzen Comics beschäftigt, die meist lang und schwer verständlich sind, fangen wir mit Cartoons an. Comics sind meist umfangreich und bestehen aus mehreren Bänden. Cartoons sind so genannte "Ein-Bild-Witze" [1, c. 326]. Sie haben den Vorteil, dass sie zwar auch comicartig angelegt sind, aber nur aus einem Bild bestehen, das meist eine Pointe hat. Der Witz verdichtet sich so auf ein Bild. Beispiele sind NICHTLUSTIG von Joscha Sauer, Ruthe und Uli Stein mit seinen Mäusen. Diese Cartoons sind kurzweilig und meist leicht zu verstehen. Die Witze sind oft sprachlicher Art, manchmal aber auch Situationskomik. Ebenfalls für Anfänger geeignet sind Cartoongeschichten, zum Beispiel von Jutta Bauer ("Schaf Selma" und "Ich ging durch die Hölle"). "Cartoongeschichte" ist ein von mir selbst gewählter Begriff, da die beiden kurzen Bücher nicht als Comics bezeichnet werden können. Sie besitzen nicht die typische Panel-Struktur eines Comics, sondern sind eher Cartoons aneinandergereiht und zu einem Buch verdichtet. Diese Cartoongeschichten sind sehr schnell zu lesen und zu besprechen. Jutta Bauers Geschichten haben eine lineare Handlung, die auch Sprachanfänger nachvollziehen können. Die Sätze, die den Cartoons beigelegt sind, sind kurz und leicht verständlich. Frank Flöthmanns "Grimms Märchen ohne Worte" stellen einen Sonderfall im Comicgenre dar, weil es hier eben keine Verbindung zwischen Text und Bild gibt, sondern die Märchen nur mit Piktogrammen und Bildern nach erzählt werden. Bekannte deutsche Märchen werden

ohne Worte dargestellt. Das Witzige an diesen Märchen ist das teilweise andere Ende oder eine ungewöhnliche Wendung, die im Originalmärchen eigentlich nicht vorkommt. Dadurch bieten sich Vergleiche an. Einfache Bildergeschichten für Anfänger (wobei man hier wieder diskutieren könnte, ob das noch ein Comic ist) sind die Geschichten von "Vater und Sohn" von E.O. Plauen. Diese Geschichten sind ohne Worte und stellen eine Begebenheit dar, die oft eine Pointe hat und auf das Leben übertragbar ist. "Die Wahl fiel fällt schnell auf Vater und Sohn, weil erkannt wurde, dass sich aus diesem Thema viele Motive und Geschichten würden entwickeln lassen" [8, c. 10]. Franz Eppert hat ein Lehrbuch geschrieben, wie man diese Geschichten im Deutschunterricht benutzen kann. Es können Fragen zu den Handlungsmotiven von Vater und Sohn gestellt werden und die Moral der Geschichte(n) kann im Unterricht besprochen werden. Der Vorteil der Geschichten ist die universale Verständlichkeit, diese Geschichten werden auch in anderen Ländern verstanden, ohne dass viele Worte verloren werden müssen. Diese Worte können dann im betreffenden Fall von den Studenten bzw. Lernern ergänzt werden. Eine lohnenswerte Aufgabe bei der Arbeit mit Comics ist das "Spekulieren". Man gibt den Lernern einen Comic, der ohne Worte ist, und lässt sie rätseln: Um welche Situation handelt es sich? Wie geht es weiter? Das ist auch beim Ende oder Anfang einer Geschichte sinnvoll. Genauso kann ein einzelnes Bild besprochen werden. Die Standardaufgabe, die Sprechblaseninhalte zu entfernen und sie nachschreiben zu lassen, ist nicht die einzige produktive Aufgabe mit Comics. Man kann auch, nach der handlungs- und produktionsorientierten Methode für den Literaturunterricht, Paralleltexte schreiben lassen bzw. die Position einer handelnden Person einnehmen. Comichandlungen können in einen literarischen Text umgeschrieben werden und umgekehrt. Genauso ist ein Theaterspiel der Comichandlung denkbar oder eine filmische Interpretation. Im Folgenden werden verschiedene Comicarten vorgestellt, die sich für eine Arbeit im Deutschunterricht besonders lohnen würden. Die Auswahl der Comics ist rein subjektiv und hat bei dem unübersichtlichen Markt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

4.1. Comics als Biografie

In den letzten Jahren sind, besonders zu Jubiläen und anderen Gedenktagen, Comicbiografien zu berühmten Menschen erschienen. Diese können als Alternative zum schnöden Text zur Einführung der Biografie genutzt werden. Ein Ausschnitt aus dem Leben kann als Comic gezeigt werden. Interessant für Lehrer ist, dass meist nach dem Comic noch biografische Informationen, Lebensläufe und Photos zu den betreffenden Personen folgen. Horus W. Odenthal veröffentlichte 2005 *Schiller! Eine Comic-Novelle*. Darin zeigt er den Lebensweg Schillers vom unbekanntem Schreiberling zum weltbekanntem Dichter. Anlass für diesen Comic war eine bestimmte Frage des Zeichners. "Wie sah Schiller

denn nun wirklich aus?" [2, c. 54]. Der Zeichner habe das Deutsche Literaturarchiv besucht und ihm sei bei dem Gang durch die Reihen aufgefallen, dass es kaum bildliche Darstellungen von Schiller gäbe. [2, c. 54] Der Zeichner habe sich schließlich nicht ans Original gehalten. "Die Entwürfe zu seiner Physiognomie habe ich irgendwann hingeschmissen, mir in Marbach seine Totenmaske angesehen und mich einfach entschlossen, ihn Bild für Bild neu zu erfinden" [2, c. 55]. *Goethe – die Comic Biografie* enthält zwei Teile und wurde vom Autor Friedemann Bedürftig und den beiden Künstlern Christoph Kirsch und Thomas von Kummant erstellt. Sie "ist ein zusammen mit dem deutschen Goethe Institut realisiertes Projekt mit dem Ziel, den bedeutendsten deutschen Poeten, Lyriker und Dramatiker in einer modernen, unterhaltsamen und auch menschlichen authentischen Form nahezubringen" [3]. In dieser Biografie geht es auch um die Freundschaft zwischen Goethe und Schiller. Außerdem wird Goethes Leben mit dem Fauststoff verbunden, was den Comic besonders interessant, aber auch gleichzeitig schwierig zu behandeln macht.

Beide Schriftstellercomics zeigen auch, wie ernst mittlerweile der Comic als Literaturgenre in Deutschland genommen wird: Der Schiller-Comic wurde mit dem Schiller Nationalmuseum und dem Deutschen Literaturarchiv angefertigt, am Goethe-Comic war das Goethe-Institut beteiligt. Diese Kooperationen zeigen, dass sich nicht nur einzelne Zeichner mit den Schriftstellerbiografien beschäftigen, sondern dass sie dabei prominente Unterstützung erhalten. Doch nicht nur Schriftsteller sind das Ziel von Comic-Biografien, sondern auch Politiker. Ein Beispiel dafür ist die Comic-Biografie von *Willy Brandt*, gezeichnet von Ingrid Sabisch und Heiner Lünstedt. Der Friedensnobelpreisträger, der besonders für seinen Kniefall am Warschauer Ghetto im Jahr 1970 berühmt ist, kam 1913 in Lübeck als Herbert Frahm zur Welt. Nach dem Comic gibt es eine Aufstellung aller darin vorkommenden Figuren. Im Nachwort schreibt Dr. Hans-Jochen Vogel, dass für ihn die Comic-Adaption schon etwas gewöhnungsbedürftig sei. "Die (Comic-Adaption) aber wohl viele Menschen leichter erreicht als ein gedrucktes Buch mit vielen hundert Seiten. Das schon deshalb, weil der, um den es geht, in den Zeichnungen und auch in dem, was ihm und seinen jeweiligen Partnern in den Mund gelegt wird, stets sehr anschaulich präsent ist" [4, c. 111]. Im Comic kommt dieser Kniefall auch vor, eine Aufgabe für den Unterricht wäre die Reaktionen auf ihn zu zeigen, da Brandt danach interviewt wird, ob er denn den Fall geplant habe oder nicht. Die Biografie-Comics eignen sich zum Herausfinden von bestimmten Lebenssituationen bzw. bestimmten Ereignissen. Diese können mit dem historischen Originaltext/-foto verglichen werden zur Anschaulichkeit genutzt werden.

4.2. Literaturadaptionen

Der Begriff "Literaturadaption" ist eigentlich nicht ganz richtig. Comic ist bekanntlich auch eine Literaturform, d.h. also es wird ein literarischer Text in ei-

nen anderen literarischen Text transformiert, wobei die Gattungen wechseln. Einen regelrechten Boom in den letzten Jahrzehnten haben die Literaturadaptionen erlebt, d.h. Comics über Romane, Novellen oder Dramen, die es vorher schon gab und die bekannt sind. Diese Comics zeichnen sich durch eine teilweise Übernahme von Originalzitaten aus, die Handlung des Originals wird kopiert oder verändert. Das bietet sich für Vergleiche an: Comic und Originaltext können nebeneinander gelesen und verglichen werden. *Faust – der Tragödie erster Teil* von Flix sieht einem Reclam-Buch, in dem der Originaltext sonst klassischerweise erscheint, sehr ähnlich. Dort ist zum Beispiel Faust derjenige, der sagt, er sei der Geist, der stets verneine, obwohl im Original Mephistopheles diese Zeilen sagt. Hier lohnt sich ein Vergleich, weil Wagner im Comic ein Rollstuhlfahrer ist (noch dazu wird er als Afroamerikaner dargestellt) und das eine völlig andere Handlung hineinbringt. "Gut – weil Flix eine schreiend komische Geschichte erzählt. Das geht Goethes Vorlage ab, so burlesk auch manches darin sein mag. Im "Faust" von Flix dagegen herrscht der pure Slapstick, wenn Mephisto den lieben Gott einen guten Mann sein lässt" [5, c. 13]. *Die Verwandlung* nach Franz Kafka, in einen Comic umgesetzt von Corbeyran Horne, ist eine Graphic Novel, die in einer dunklen Grundfarbe gehalten wurde und die Verwandlung von Gregor Samsa in eine Kakerlake zeigt. Während im Originaltext nur von einem "ungeheuren Ungeziefer" die Rede ist, ist im Comic das Ungeziefer sehr explizit als Kakerlake dargestellt, wird detailgetreu gezeigt und interessanterweise wird die Graphic Novel erst dann besonders farbenfroh, als Gregor tot ist. Aus den Reaktionen im Unterricht muss ich jedoch sagen, dass viele auch sehr abwertend und abwehrend auf die Bilder der Kakerlake reagiert haben. Diese Graphic Novel ist also mit Vorsicht zu genießen. Literaturadaptionen bieten sich besonders bei Philologie-Studenten an. Diese haben meist den nötigen Hintergrund über die Literatur parat. Wenn die Studenten das Original nicht kennen, kann es auch nachteilig sein, nur den Comic zu benutzen, was das Beispiel von Flix' *Faust* zeigt. Dann sind die Studenten nach der Lektüre der Meinung, Wagner sei ein Rollstuhlfahrer gewesen und Faust habe als Taxifahrer gearbeitet.

4.3. Geschichtscomics

Die Diskussion, was ein Geschichtscomic ist und wie dieser zu definieren sei, ist auch unter Fachleuten umstritten. In diesem Artikel wird als Geschichtscomic ein Comic bezeichnet, der sich mit historischen Themen beschäftigt. Meist basieren solche Comics auf realen Ereignissen und sind oft auch autobiografisch. In einigen Comics stehen zudem Hintergrundinformationen zu den realen Ereignissen. Diese Comics sollten mit einem Geschichtsbuch eingeführt werden und zur "Veranschaulichung" genutzt werden. *Grabenkrieg* von Tardi beruht zwar auf historischen Tatsachen, nämlich dem Ersten Weltkrieg, die Geschichte selbst ist jedoch, so stellt der Künstler in seinem Vorwort

klar, frei erfunden. Mit teilweise drastischen und schockierenden Bildern versucht Tardi, den Schrecken des Krieges zu verdeutlichen. Gerade mit jungen Lernern sollte vorsichtig umgegangen werden. Um in das Thema einzuführen, sollte unbedingt ein Geschichtsbuch benutzt werden, um die Lerner nicht mit der bloßen Bildergewalt zu überfordern. Als Veranschaulichung kann der Comic jedoch gute Dienste leisten, zumal er mit seiner schwarz-weißen Aufmachung eine düstere Stimmung transportiert. Die inzwischen siebenteilige Serie *Unter dem Hakenkreuz* von Jean-Michel Beuriot und Philippe Richelle gilt als einer der Klassiker im deutschen Geschichtsbuchcomic. Es werden die Ereignisse rund um den Nationalsozialismus erzählt. Martin Mahner ist der Protagonist der Reihe, er verliebt sich 1932 in eine Jüdin, ist Widerständler und schließlich in der Wehrmacht. Die persönlichen Erlebnisse des Protagonisten machen die teilweise sehr abstrakten historischen Fakten greifbar und authentisch. Besonders in den letzten beiden Jahren, im Zuge des Gedenktages 25 Jahre Mauerfall, kommen immer mehr Comics über die DDR auf den Markt. Mawils *Kinderland* gilt als besonders authentisch und auch Nadia Buddes *Such dir was aus, aber beeil dich* zeigt eine Kindheit in der DDR. Simon Schwartz' *drüben* erzählt die autobiografische Geschichte der Ausreise aus der DDR von Schwartz' Familie. *Da war mal was...* von Flix, worin er seine Kindheit erzählt. "Doch nach dem Abdruck kam ich vermehrt mit Freunden und Bekannten über dieses Thema ins Gespräch und es stellte sich heraus, dass auch sie erzählenswerte Erinnerungen an jene Zeit hatten" [9, c.132].

5. Sachcomics

Es gibt auch Comics, die keine Unterhaltungsfunktion haben, zumindest nicht primär, sondern eine Bildungsfunktion. So ein Comic ist der Sachcomic. Für die Lerner ist er sicher schwer verständlich, obwohl versucht wird, wissenschaftliche Erkenntnisse auch für Laien verständlich zu präsentieren. *Klima – kriegen wir die Kurve? Die große Transformation* ist beispielsweise ein Comic, in dem acht Wissenschaftler zu Wort

kommen, die in Interviews ihre Meinung zu den aktuellen Klimaveränderungen sagen. Gezeigt werden sollte, wie Comics im Unterricht benutzt werden können, um Dinge zu illustrieren oder um Sachverhalte einzuführen. Dabei sollte nie der Comic selbst im Mittelpunkt stehen, sondern eher das Thema mit dem Comic illustriert werden. Konkrete Aufgaben mit Comics werden im nächsten Kapitel besprochen.

6. Einige praktische Aufgaben mit Comics im Unterricht

Oben wurde bereits auf das Spekulieren als Methode hingewiesen. "Bilder können auf kleinstem Raum eine Fülle von Informationen enthalten, die dazu einladen, entdeckt, benannt und beschrieben zu werden – auch wenn die Sprachkenntnisse noch gering sind" [11, c. 11]. Einzelne Panels können beschrieben werden. Genauso eignen sich die nacheinander stehenden Bilder zur Herstellung eines Sinnzusammenhangs, der sprachlich ausgedrückt werden soll. Was passiert zuerst? Was danach? Die sprachliche Relation zwischen einzelnen Ereignissen ist ein relevanter Lernschritt für die Studenten und wird in Prüfungen wie dem Test DaF und der DSH unbedingt benötigt. Ausdrucksstarke Bilder können auch, als Unterrichtsaufgabe, selbst in einen Comic umgewandelt werden. Dazu kann den Lernern Sprechblasen, Traumblasen oder ähnliche Papierschnipsel gegeben werden, die dann kommunikativ zur Situation zugeordnet werden können. Dadurch setzen sich die Lerner mit dem Bild auseinander und überlegen, welche Worte zu der Situation passen könnten. Dabei müssen sie auch Sprachstil und Rhetorik der betreffenden Figuren beachten. Die Lerner arbeiten produktiv und aktiv mit dem Text und setzen sich mit seinem Inhalt auseinander. Ein großes Hemmnis, das hat sich im Unterricht gezeigt, ist das selbst Malen eines Bildes. Viele Lerner genieren sich und der gesamte Prozess wird mit einem großen Gelächter seitens aller Beteiligten begleitet, man lacht über andere und eigene Zeichnungen. Dabei sollte der Lehrer darauf achten, dass der Lernprozess weiterhin fair und gelassen bleibt, damit kein Klima der Angst entsteht.

Literatur

1. Weinkauff B.D. Comics. Geschichte einer populären Literaturform seit 1945. – Beltz Verlag : Weinheim und Basel, 1990. – 390 c.
2. Horus: Schiller! Eine Comic-Novelle // Ehapa comic collection. – Köln, 2005. – 56 c.
3. [Elektronische Ressourcen]. – Zugriffsmodus : http://www.egmont-comic-collection.de/index.php/cat/c183_goethe_%C2%96_die_comic-biographie.html.
4. Sabisch I. Willy Brandt. Sein Leben als Comic. Knesebeck Verlag / I. Sabisch, H. Lünstedt. – München, 2013. – 111 c.
5. Flix: Faust. Der Tragödie erster Teil / C. Verlag. – Hamburg, 2014. – 95 c.
6. Kaminski D. Bildergeschichten. Aufgaben und Übungen / D. Kaminski. – München, 1987. – 174 c.
7. Silbermann A. Comics and Visual Culture: Research Studies from ten Countries / A. Silbermann. – Berlin, 1986. – 264 c.
8. Ohser E. Politische Karikaturen, Zeichnungen, Illustrationen und alle Bildergeschichten Vater und Sohn / E. Ohser. – Südv Verlag : Konstanz, 2000. – 344 c.
9. Flix: Da war mal was. – Hamburg, 2009. – 123 c.
10. Jost W. Karikaturen im Unterricht. Mensch und Energie. Goethe Institut Inter-Nationes / W. Jost, Th. Scherling. – München, 2003. – 36 c.
11. Dreke M. Üben mit Bildern A1-B1. Langenscheidt / M. Dreke, S.P. Salgueiro. – Berlin ; München, 2004. – 95 c.
12. Schwerlin T. Mit Bildern lernen / T. Schwerlin, H.-F. Schuckall. – Berlin, 1992. – 191 c.