

Comics als Lerninhalte im DaF-Unterricht

Blažinić, Valentina

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:956359>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-26**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za germanistiku
Nastavnički smjer

Valentina Blažinić

Comics als Lerninhalte im DaF-Unterricht

Diplomski rad

Mentorica: dr. sc. Marija Lütze-Miculinić, izv. prof.

Zagreb, rujan 2020.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Geschichte des Comic Genres	3
2.1. Das Komische im Namen „Comic“	3
2.2. Vorläufer und Vorläuferinnen	3
2.3. „Yellow-Kid“: Der erste Comic-Held	4
3. Gestaltung und Merkmale der Comics	6
3.1. Bildaufbau.....	6
3.2. Panels.....	7
3.3. Seitenaufbau	8
3.4. Comicautor(en) und die Wichtigkeit der Zusammenarbeit	9
3.5. Sprechblasen und andere grafischen Merkmale der Comics.....	10
3.6. Graphic Novel.....	12
3.7. Digitale Comics und Webcomics	13
4. Deutsch lernen und lehren mit Comics	14
4.1. Comics als ein ästhetisch-literarischer Gegenstand im Fremdsprachenunterricht	14
4.2. Was bieten Comics und Graphic Novels dem DaF-Unterricht	15
4.3. Ein Zusammenspiel: Schrift und Sprache in Comics	20
5. Schlusswort	21
6. Ein Beispiel für das Anwenden von Comics als literarisch-ästhetischen Gegenständen im DaF-Unterricht: Vorstellung der didaktischen Gestaltung einer Unterrichtsstunde und methodische Vorüberlegung zum Comic „Bowie in Berlin“ aus der Comicsammlung „Berliner Mythen“ von Reinhard Kleist.....	22
Inhaltsverzeichnis	41
Zusammenfassung	43

1. Einleitung

Comics begegnen wird tagtäglich: in Zeitungen, Magazinen, auf Internetseiten und, wenn man ein Comic-Fan ist, in den meisten Buchhandlungen. Seit den bescheidenen Anfängen dieses Mediums hat sich inzwischen eine fast unüberschaubare Sammlung an Genres entwickelt und man kann behaupten, dass für jeden etwas dabei ist. Es ist nicht zu leugnen, dass Comics Einzug in unseren Alltag gefunden haben.

Inzwischen haben Comics mehrere Generationen beim Aufwachsen begleitet. In Kroatien und seinen Nachbarländern werden besonders die vom italienischen Verlag „Bonelli“ veröffentlichte Comicserien gern gelesen. Comicserien wie „Zagor“, „Dylan Dog“ oder „Nathan Never“ werden schon jahrzehntelang publiziert und es ist kein Ende in Sicht.

Trotz dieser gesellschaftlichen Einflüsse wird das Comiclesen immer noch von unerfahrenen und „traditionellen“ Lesern als ein Kinderhobby beschrieben. Lautnachahmende Wörter wie „Zack“, „Boom“ oder „Peng“ veranlassen viele Comic-Kritiker zu solchen Argumenten und dabei kommen diese Ausdrücke nicht einmal in allen Genres vor. Zu oft werden solche Stellungnahmen dadurch begründet, dass Comics nicht viel Text beinhalten und deshalb von nicht belesenen Menschen bevorzugt werden. Man könnte damit nicht falscher liegen. Das Comiclesen verlangt eine narrative und visuelle Kompetenz, um sie richtig zu decodieren (Ruck und Weger 2008: 108). Durch das Comiclesen im Vorschulalter wird sowie unsere mediale Erziehung als auch unser Weltbild bereichert. Dies kann sich in der weiteren schulischen Ausbildung in der Form von Multiliteralität fortsetzen (Hallet 2015: 5). Mithilfe der Multiliteralität werden bei Lesern Kompetenzen wie, unter anderem, Bild- und Filmverstehen entwickelt (ebd.).

Diese Masterarbeit wird sich mit Vorteilen des Comiclesens und ihrer Anwendung im schulischen Unterricht, vor allem im Fremdsprachenunterricht, auseinandersetzen. Im Vordergrund stehen Fähigkeiten und Kompetenzen, die man durch das Lehren von ästhetisch-literarischen Gegenständen im Fremdsprachenunterricht erwirbt. Ich werde in der Arbeit den Versuch anstellen, theoretisch zu untermauern, worauf man im DaF-Unterricht verzichtet, wenn man Comics in der Praxis umgeht.

Bevor ich erkläre, wieso man Comics im Fremdsprachenunterricht einsetzen sollte, werde ich zunächst ihren kulturhistorischen Wert ansprechen. Dabei sollen die Meilensteine der Comicgeschichte und die Entstehungsmethoden, denen diese Gattung unterliegt, erläutert werden.

Danach folgt eine Darstellung der Grundmerkmale des Comicgenres. In diesem Kapitel werde ich die Comischerstellung, von den Zeichenmethoden bis hin zu der grafischen Gestaltung der Seiten, erklären. Darüber hinaus werde ich den spezifischen Merkmalen des Genres, unter anderem der Panelart, den Sprechblasen und den Geschwindigkeitslinien, besondere Aufmerksamkeit schenken, um letztendlich das Missverständnis aufzuklären, dass onomatopoetische Elemente das wichtigste Merkmal sind.

Im sechsten Kapitel findet man meine Vorstellung einer didaktischen Gestaltung für eine Unterrichtsstunde und die dazugehörigen methodischen Überlegungen anhand des Comics „Bowie in Berlin“ aus der Comicsammlung „Berliner Mythen“ von Reinhard Kleist.

2. Geschichte des Comic Genres

2.1. Das Komische im Namen „Comic“

Im Jahre 1796 wurde von dem Begriff „Comic“ erstmals Gebrauch gemacht, und zwar mithilfe des Heftes „The Comick Magazine“, das sowohl humoristische Texte als auch Bilder des allgemein geschätzten Zeichners William Hogarth veröffentlichte (Platthaus 2008: 14). Ausschlaggebend waren jedoch die sogenannten „Comic Sheets“ oder lustige Geschichten, die auf einzelne Blätter gedruckt und im 19. Jahrhundert zum Massenphänomen wurden (ebd.: 15). Nach einer Weile wurden die Einzelblätter als Sammelausgaben mit Bildern und Geschichten publiziert (ebd.). Spätestens 1864 bekamen sie eine neue Bezeichnung – „Comic News“ (ebd.). Auf diese Weise bürgerte sich in die englische Gesellschaft der Ausdruck „Comic“ ein und in den Zwanzigerjahren des letzten Jahrhunderts hat sich der Comic endgültig durchgesetzt (ebd.). Die englische und amerikanische Bezeichnung wurde auch in Deutschland enthusiastisch aufgenommen, aber erst nach 1945 (Platthaus 2008: 15).

Nur „komisch“, worauf der Gattungsname schließen lässt, sind Comics schon lange nicht mehr (ebd.: 16). Auf den ersten Blick können zwar viele Comicserien als Comedy bezeichnet werden (unter anderen „Garfield“, „Micky Maus“, „Calvin & Hobbes“, „Peanuts“ oder „Gaston“), jedoch waren sie in den meisten Fällen als Satiren, die eine kritische Weltanschauung anstrebten, gedacht (ebd.).

2.2. Vorläufer und Vorläuferinnen

Damit sich Comics als ein eigenes Genre etablieren konnten, mussten bestimmte Voraussetzungen erfüllen werden. Unausweichlich ist, dass Bild und Text eine Einheit bilden müssen (Platthaus 2008: 16). Darüber hinaus mussten bestimmte Ansprüche erfüllt werden, um letztendlich ein neues Genre zu erschaffen (ebd.: 17). Bilder in Sequenzen, Texte in

Sprechblasen und sogar den Bezug der Illustrationen auf das Geschriebene gab es schon lange (ebd.: 17). Viele machten sich den grafischen Bezug auf den Text zunutze, jedoch fehlte es dabei an Anspruch und Kontinuität (ebd.: 16f).

Richard Felton Outcault war der Erste, der den Comicstil konsequent durchsetzte und darauf beharrte, dass es in seinen Zeichnungen Raum für Sprechblasen und Texte gab (ebd.: 17). Zusätzlich erschienen Comics in getrennten Rubriken in Zeitungen (ebd.).

Somit hat Outcault den Schritt in ein neues Zeitalter des Comicgenres gemacht. Der Weg zu diesem Schritt wurde jedoch von einem anderen Zeichner geprägt, nämlich von Wilhelm Busch. Er beeinflusste mit seiner Bildgeschichte von Max und Moritz das deutsche Comicgenre in einem hohen Maß (ebd.: 17ff). Der Comic genoss eine derartige Popularität, dass es im neunzehnten Jahrhundert von Plagiaten nur so wimmelte (ebd.: 18). Wilhelm Busch bewies sich nicht nur als Autor, dessen Geschichten auf kommerzielle Erfolge zielten, sondern auch als Ahne, der den grafischen Stil der Comics beeinflusste (ebd.: 19). Er führte derzeitigen Comic-Zeichnern die Dynamik von Bewegungslinien und Explosionen vor (ebd.). Sein Einfluss war nicht auf Europa beschränkt: „In den entscheidenden Jahren wurde Busch zur Vaterfigur des amerikanischen Comics“ (ebd.). Somit hinterließ er eine unvergängliche Spur als Vorläufer in der Geschichte der Comics.

In Buschs und Outcaults Zeiten mangelte es an Comic-Zeichnerinnen. Mittlerweile gibt es sehr viele anerkannte Comic-Autorinnen und -Zeichnerinnen, jedoch verlief der Weg zum heutigen Stand der Dinge ähnlich wie in anderen Branchen, in denen Frauen im Verlauf der Geschichte erst später anerkannt und angestellt wurden. In der Literatur haben Schriftstellerinnen ihre Identität oft versteckt und unter Pseudonymen gearbeitet. Ähnlich verhielt es sich auch mit Frauen in der Comic-Welt des neunzehnten Jahrhunderts (ebd.: 27). Eine von ihnen war Dalia Messick, die ihren Künstlernamen zu Dale änderte, da Zeichnungen von Frauen sehr selten in den Verlagen in Betracht gezogen wurden (ebd.). Berühmt hat sie ihre Serie um die Erlebnisse der Reporterin Brenda Starr gemacht, die seit 1940 im Comic-Magazin von der „Chicago-Tribune“ erschien (ebd.). Mit ihrem realistisch-eleganten Stil leitete Messick die amerikanischen Romantik-Comics der Fünfzigerjahre in die Wege (ebd.). Ihre Comic-Reihe wurde vierzig Jahre lang kontinuierlich herausgebracht – rein dies ist der Beweis dafür, dass sie ein breites und treues Leserpublikum hatte (ebd.). Im Jahr 1980 erklärte sie Ramona Fradon zu ihrer Nachfolgerin, die dann 1995 den Titel an June Brigman weitergab und so wurde Messicks Serie zum einzigen klassischen Comic, der fortlaufend von Frauen geleitet wurde (ebd.).

Der nächste Durchbruch der Frauen in die Comic-Szene fand in den achtziger Jahren statt (ebd.: 27). Jeanette Kahn wurde damals zur ersten Frau, die sich in die redaktionelle Führungsregie des amerikanischen Großverlags DC durcharbeitete (ebd.: 27).

Debbie Drechsler gehört zu den wichtigsten Vertreterinnen der autobiographischen Comics, die sich in den neunziger Jahren etabliert haben (ebd.).

Weitere Durchbrüche folgten in den Zweitausendern: Marjane Satrapi's Graphic Novel „Persepolis“, die von ihrer Kindheit und Jugend in der Islamischen Republik Iran erzählt, erschien von 2000 bis 2003 und erzielte damit weltweiten Erfolg (ebd.: 28). Alison Bechdel's Comic „Fun Home“ wurde vom anerkannten „Time Magazin“ zum Buch des Jahres gewählt und das schaffte zuvor kein Mann in der Branche (ebd.: 27).

2.3. „Yellow Kid“: Der erste Comic-Held

Jeder Anfang ist bescheiden. Vor allem in den Kunstbranchen. Technische Erfindungen haben meistens eine Geburtsstunde oder ein Datum, das unzählige Geschichtsbücher prägt. Mit Kunstnovitäten ist es oft anders und das Comic-Genre ist keine Ausnahme. Der Comic hat sich während seiner Anfangsphase sehr verändert und diese unterschiedlichen Formate wurden jahrelang der Welt vorgezeigt, bis man bestimmte Daten als Geburtstage des Genres ansah.

Die Etablierung des Comics fing am 2. Juni 1894 an (Platthaus 2008: 19). An diesem Tag stellte die „Truth“, eine aus New York stammende humoristische Zeitschrift, Richard Felton Outcaults Zeichnung vor (ebd.). Die Zeichnung, die einen kleinen Jungen in einem armen und heruntergekommenen New Yorker Viertel zeigte, war nur eines von vielen, die das Interesse eines wichtigen Verlegers, Joseph Pulitzer, auf Outcault lenkte und den Herausgeber dazu motivierte, Outcault endgültig in seiner Tageszeitung „World“ zu engagieren (ebd.: 20). Outcault hatte jetzt mehr Platz zur Verfügung und stellte, neben dem Jungen im gelben Nachthemd, weitere Kinder und Haustiere vor (ebd.). Die auf die Zeichnungen gerichtete Aufmerksamkeit war eine Folge davon, dass Outcault den Gossenjargon der Kinder aus seiner Umwelt im Comic benutzte (ebd.).

Outcaults junge Serie fand endgültig ihren Platz im Farbteil der Zeitung am 5. Mai 1895 als er dort mit „Yellow Kid“ debütierte (ebd.). Outcaults Serie änderte sofort die Art und Weise, wie Illustrationen auf diesen Seiten erschienen (ebd.). Die bis damals bevorzugten Einzelzeichnungen gingen mit den Texten einher, aber sie schilderten noch keine Geschichten – ein Model, das dank Outcault reformiert wurde (ebd.).

Den dritten Geburtstag des Comics begleitete eine technische Neuheit. Am 5. Januar 1896 trat der kleine Protagonist zum ersten Mal in seinem gelben Nachthemd auf (ebd.).

Obwohl Outcaults Serie im Farbteil der Zeitschrift erschien, waren bestimmte Farbtöne schwer zu drucken und deshalb suchte man sie zu vermeiden (ebd.). „Die Farbe Gelb hatte beim Druckprozess lange die größten Schwierigkeiten bereitet, weil die Leuchtkraft nicht überzeugend ausfiel“ (ebd.). Im Jahr 1896 änderte sich das durch neue technische Möglichkeiten, woraufhin Outcault sofort davon Gebrauch machte: Er kennzeichnete seine Hauptfigur durch das gelbe Nachthemd und demnächst setzte sich bei den Lesern der Spitzname „Yellow Kid“ durch (ebd.).

Im Juli desselben Jahres verabschiedete sich Outcault und das ganze Künstlerteam von der „World“, um in die Tageszeitung „Journal“, dessen Verleger Pulitzers Konkurrent William Randolph Hearst war, zu wechseln (ebd.: 21). Hearst machte den Illustratoren ein besseres Angebot, aber die Rechte am Titel von Outcaults Serie behielt Pulitzer (ebd.). Hearsts Vorliebe für Sensationsnachrichten in seiner Zeitung war bis dahin schon bekannt, und nach dem skrupellosen Verhalten gegenüber seinem Konkurrenten erhielt diese Art von Journalismus den Namen „Yellow Press“ (ebd.).

Nach dem Umzug in die „Journal“, erschien die erste Folge des „Yellow Kid“ am 25. Oktober 1896 in Hearsts Zeitung (ebd.). Dieser Tag wird auch zu den Geburtstagen des Comics gezählt, weil Outcault nun die Geschichte in Bildsequenzen aufbaute, anstatt, wie davor, in Einzelbildern (ebd.).

Dank Outcaults Durchbrüchen konnte sich der Comic endlich als eine eigene Gattung behaupten. Jeder kommerzielle Erfolg Outcaults und der damalige neuste technische Stand trugen gleichwertig zur Etablierung des Comicgenres bei (ebd.).

3. Gestaltung und Merkmale der Comics

3.1. Bildaufbau

Um Comics aufzubauen und zu zeichnen, kann man sich verschiedener Prozesse bedienen.

Einige Autoren wählen die klassische Methode, die eine bestimmte Reihenfolge und Aufteilung der Arbeit fordert: Zuerst wird der Verlauf der Handlung beschlossen und danach entwirft der Zeichner/die Zeichnerin eine Skizze (Platthaus 2008: 22). Der nächste Schritt beinhaltet eine sogenannte Vorzeichnung, in die der Zeichner oder die Zeichnerin die endgültigen Positionen der Figuren zeichnet, die Details der Hintergründe einsetzt und die Texte in die Sprechblasen einträgt (ebd.). Nach diesem Schritt entscheiden die Zeichner, ob sie die Bleistiftlinien direkt auf der Vorzeichnung nachziehen oder ob sie sie auf ein

weiteres Blatt, das Tusche-Original, mithilfe eines Lichttisches übertragen (ebd.). Nachdem man ein Tusche-Original entwirft, müssen noch einmal die Sprechblasen ausgefüllt werden und diesen Schritt machen auch manchmal Spezialisten, die „Letterer“ heißen (ebd.). Die Reihe der Spezialisten, die an der Comicerstellung mitarbeiten und mitbestimmen, endet nicht hier. Die Farben werden erst in der Druckerei dazugefügt (ebd.). Dies geschieht auf einer transparenten Folie, nicht auf der Originalzeichnung (ebd.).

Die zweite Methode, die auf Computer angewiesen ist, ermöglicht es einer Person, dass sie einen druckfertigen Comic allein anfertigt (ebd.: 23). Zeichenprogramme bieten unzählige Folien, sogenannte Schichten, und auf jeder Folie kann sich etwas anderes befinden (ebd.). Man kann auf der ersten Folie mit der Skizze und den groben Linien anfangen, auf der zweiten diese Linien präziser nachziehen, auf der dritten die Hintergründe einarbeiten, auf der nächsten andere Details und auf der übernächsten die Farben hinzufügen. Und das ist nur ein Beispiel, weil jeder Autor eine andere Vorgehensweise hat und theoretisch Dutzende Folien benutzen kann.

3.2. Panels

Das Wort „Panel“ kommt aus dem Englischen und bezeichnet das einzelne Bild eines Comics (ebd.). In der englischen Sprache unterscheidet man „picture“ und „panel“, weil sich ein „comic picture“ auf ein selbständiges und großformatiges Bild im Comic-Stil bezieht, und auf ein aus einer Bilderreihe herausgesuchtes einzelnes Bild (ebd.). Die englische Bezeichnung hat sich im Deutschen schnell verbreitet und ist zum Bestandteil der Comic-Fachsprache geworden. (ebd.).

Normalerweise befinden sich mehrere Panels auf einer Seite im Comic. Manchmal werden aus ästhetischen und erzählerischen Gründen sogenannte „Splash Panels“ benutzt (ebd.). Solche unterscheiden sich von den üblichen Panels durch ihre Größe, weil sie mindestens eine halbe Seite einnehmen (ebd.). Sie können entweder als eine Einführung in den Comic dienen, weil sie den Lesern die im Comic herrschende Stimmung vorzeigen und, ästhetisch gesehen, ihr Interesse für die Geschichte wecken oder sie können bei dramaturgischen Höhepunkten benutzt werden (ebd.: 24). Für diesen Zweck wird von ihnen oft in Superhelden-Comics Gebrauch gemacht, denn in diesem Genre kommen vor allem Kampfszenen vor, die in größeren Formaten spektakulärer aussehen (ebd.).

Mithilfe der Panelart und ihrer Platzierung werden Leser schon durch erste Eindrücke beeinflusst (ebd.: 24f). Leser erfassen zuerst die Gesamtheit des Seitenaufbaus und erst dann einzelne Panels, Splash Panels und andere Details (ebd.: 25). Autoren können diese Tatsache zu ihrem Vorteil ausnutzen, vor allem großformatige Panels. Splash Panels

nehmen Leser, zum Beispiel, früher wahr als sie sie lesen (ebd.). Das heißt, dass man auf diese Panels gespannt ist und gerade diese Stimmung beschleunigt das Lesen, weil man so schneller ans Ziel gelangt und sie betrachten kann (ebd.: 25f). Eine wichtige Rolle dabei spielt vor allem, dass Zeichner Seiten als ganze betrachten und aufbauen (ebd.: 26). Freie Räume auf Seiten stören das Lesen und deshalb muss eine solide Seitenarchitektur erreicht werden (außer in Situationen, wo die Größe und die Positionen der isolierten Panels bedeutungsvolle erzählerische Motive haben) (ebd.).

Panels sind aber nur ein Teil der Comicseiten. Was ist mit dem Übergang zwischen den Panels oder besser gefragt: was passiert zwischen den einzelnen Bildern (ebd.: 32)? Panels zeigen nur einen Augenblick, der sich durch veränderte Perspektiven, Räume und Zeiten dem Leser auf verschiedenen Comic-Bildern präsentieren lässt (ebd.). Da sich die Bilder verändern, gibt der Raum zwischen den Panels dem Leser eine Möglichkeit, die eigene Fantasie anzuregen und sich das Restliche dazu zu denken (ebd.). Mithilfe der Dialoge wird eine ganze Szene gezeigt, doch auch hier wird die Fantasie der Leser gefordert, da sie sich vorstellen müssen, was während der Dialoge – außerhalb des Gezeichneten – passiert (ebd.). Deshalb „erfüllt der Übergang zwischen den Panels sowohl eine syntaktische als auch eine semantische Funktion“ (ebd.).

3.3. Seitenaufbau

Wie beim Bildaufbau gibt es auch zum Seitenaufbau verschiedene Techniken, aufgrund deren die Leser schon nach dem Erblicken der ersten Seite feststellen können, um welches Genre es sich handelt (Habarta und Havas 1993: 252). Generell gesehen kann man diese Techniken in drei Formen unterteilen: den Normaufbau, den fortgeschrittenen Aufbau und den Avantgarde-Aufbau (ebd.).

Man könnte behaupten, dass der Normaufbau am verbreitetsten ist, da man ihn nicht nur in Kinder-Comics, sondern auch in vielen Comics für ältere Altersgruppen finden kann und der Grund dafür ist die Tatsache, dass dieser Stil ein lineares Lesen verlangt (ebd.). Das heißt, dass sich ein solcher Seitenaufbau gut fürs Übertragen des Inhalts eignet, da die Leserichtung ebenso erfolgt, wie es im gegebenen Kulturkreis üblich ist (von links nach rechts, von oben nach unten oder, zum Beispiel in Japan, umgekehrt) (ebd.). Die Zeilen- und Bilderanzahl wird auch durch diese Aufbautechniken bestimmt: Im Normaufbau ist es üblich, drei oder vier Zeilen zu haben, in denen jeweils ein bis vier viereckige Panels vorkommen (ebd.). Splash Panels werden meistens (doch nicht ausschließlich!) benutzt, um auf spannende Handlungsentwicklungen hinzuweisen (ebd.).

Der fortgeschrittene Aufbau hält sich in Grundrissen an das Schema des Normaufbaus, benutzt jedoch bestimmte Elemente und Techniken häufiger (ebd.). So zum Beispiel kommen Splash Panels öfter vor und man setzt sie ein, um die Linearität des Normaufbaus zu unterbrechen (ebd.). Das Zeilenschema wird auch unterbrochen: Figuren treten wortwörtlich aus den Panels heraus, Bilder werden vertikal hochgestellt oder mehrere Handlungen werden in einem Panel untergebracht (ebd.).

Unter dem Avantgarden-Aufbau versteht man eine große Zahl an innovativen Nutzungen des Mediums: Comic-Seiten mit nicht alltäglichem Design, wie zum Beispiel in Form einer Spirale; Doppelseiten, die nur eine Zeichnung sind; Panels in Panels; Bilder, die Buchstaben ergeben (ebd.: 252, 254). Im Unterschied zu Comics, die einen Normaufbau oder einen fortgeschrittenen Aufbau bevorzugen, zielen avantgardistisch entworfene Comics auf Erwachsene, weil sie viel Leseerfahrung verlangen, damit Assoziationen interpretiert und verstanden werden können (ebd.: 254). Autoren müssen viel im Voraus planen und raffinierte Techniken benutzen. Ein Beispiel dafür wäre Alan Moores und Dave Gibbons „Watchmen“, in dem sie im Kapitel „Fearful Symmetry“ 28 Seiten entworfen haben, die sich perfekt spiegeln (ebd.). Das heißt, dass jede Seite, die nach links geblättert wird wie die Seite, die nach rechts geblättert wird, aussieht (ebd.). Die Autoren sind so weit gegangen, dass das Kapitel mit den Figuren endet, mit denen es angefangen hat (ebd.).

3.4. Comicautor(en) und die Wichtigkeit der Zusammenarbeit

„Yellow Kid“ gilt heute als der erste Comic und der Protagonist als der erste Comic-Held überhaupt, weil Richard Felton Outcault auf dem Zeichenstil, den man mittlerweile dem Comic-Genre zuschreibt, konsequent beharrte (Platthaus 2008: 17, 19). Damals war es üblich, dass Autoren allein arbeiten und sowohl die Rolle des Zeichners als auch die Rolle des Szenaristen erfüllen (Habarta und Havas 1993: 262). Alles stammte von einer Person: die Idee, der Text, die Bilder, Farben und so weiter (ebd.). Heute nennt man solche Comics „Strips“ oder „Gag-Strips“ (ebd.). Üblicherweise erscheinen sie in Zeitungen als Strip (meist drei bis fünf Bilder) oder als Sonntagsseite (eine halbe oder ganze Seite) (ebd.:264). Wichtig zu erwähnen ist, dass sich die damalige alles von einer Person stammende Vorgehensweise nicht verändert hat (ebd.: 262f). Beispiele dafür sind erfolgreiche Serien, die über Jahrzehnte hin erscheinen: „Peanuts“ von Charles M. Schulz, „Garfield“ von Jim Davis oder „Calvin und Hobbes“ von Bill Watterson (ebd.: 264).

Obwohl es in den Anfangsjahren nur einen Autor gab, der seine Unterschrift auf der Titelseite hinterließ, ist es inzwischen anders (ebd.: 262ff). Viele Comics haben mehrere Autoren und jeder von ihnen erfüllt eine andere bedeutsame Aufgabe (ebd.). Diese Werke sind

ein kunst-literarisches Medium, das Schreiben und Zeichnen gleichermaßen schätzt (Platthaus 2008: 28). Szenaristen schreiben eine Vorlage und Zeichner erschaffen dazu Bilder – das eine würde ohne das andere nicht existieren (ebd.).

Szenaristen verfassen Vorlagen für Comics (ebd.). Anhand dieser geben sie Zeichnern Anweisungen, wie Panels aussehen sollen (ebd.: 29). Es gibt auch Szenaristen, die selbst für ihre Vorlage eine Skizze erschaffen, aber das heißt nicht, dass alle von dieser Fähigkeit Gebrauch machen (ebd.: 28). Die meisten überlassen es den Zeichnern (ebd.: 29). Diese Symbiose wurde aus dem immer wachsenden Bedarf an Comics geboren (ebd.). Damit die Verlage Herr der Massenproduktion wurden, musste man Arbeitspflichten aufteilen und bestimmte Aufgaben anderen überlassen (ebd.). Heute heißt das, dass in den Großverlagen Szenaristen für die Handlung, Penciller für Skizzen, Inker fürs Tuschen, Koloristen für die Farbgebung und Letterer für die Ergänzung der Textelemente arbeiten (ebd.: 29f). Will Eisner und Jerry Iger waren das erste Comic-Zeichner Duo, das die Arbeit 1937 auf diese Weise aufgeteilt hat (ebd.: 30).

Wegen der Superhelden-Comics erfolgte eine Massenproduktion in Amerika, aber auch in Japan und Europa, jedoch gab es hier mehr Fälle, in denen die ganze Arbeit eine Person erfüllte (ebd.: 29). Aus Europa gibt es geradezu legendäre Beispiele einer solchen Zusammenarbeit: René Goscinny als Szenarist und Albert Uderzo als Zeichner von „Asterix“ oder Jean-Michel Charlier (Szenarist) und Jean Giraud (Zeichner) von „Blueberry“ (ebd.: 30).

Ungeachtet der Tatsache, dass an der Entstehung von Comics meistens mehr als nur eine Person arbeitet, ist es schwer, die Herstellungsprozesse detailliert zu erklären und sie einer Regel unterzuordnen (Habarta und Havas 1993: 262). In manchen Fällen steht der Text fest und Zeichnungen müssen noch entstehen, in anderen Beispielen ist es umgekehrt (ebd.). Wie die Reihenfolge der Arbeit in einem Verlag auch aussehen möge, heißt das noch lange nicht, dass Szenaristen bei der Zeichnung und Zeichner bei den Texten kein Mitspracherecht hätten – um etwas künstlerisch Wertvolles zu produzieren, ist gerade das Gegenteil die Norm (ebd.: 262, 266).

Sonntagsstrips sind viel kürzer als Abenteuer-Comics und die Herstellung dauert entsprechend länger (ebd.: 265). Deshalb werden in den Großverlagen mehrere Mitarbeiter beschäftigt, um die einzelnen Prozesse aufzuteilen (ebd.: 266). Jedoch gibt es auch hierbei Ausnahmen, die die Regel bestätigen (ebd.: 265). Als Beispiele dafür können große und erfolgreiche Comic-Serien genannt werden, die aus der Feder einer einzigen Person stammen: „Steve Canyon“ oder „Terry and the Pirates“ von Milton Caniff und „Prinz Eisenherz“ von Hal Foster (ebd.).

3.5. Sprechblasen und andere grafische Merkmale des Comics

Das erste Element, das Leser bemerken und das kontinuierlich in einer Comic-Serie erscheint, sind die (Haupt)Figuren (Habarta und Havas 1993: 254). In den meisten Comic-Serien tragen die wichtigsten Akteure immer die gleiche Kleidung oder benutzen dieselben Gegenstände – diese Beständigkeit erlaubt es dem Publikum Comic-Figuren jederzeit wiederzuerkennen und sie fast wie Ikonen wahrzunehmen (ebd.).

Figuren von verschiedenen Zeichnern werden grafisch und ästhetisch unterschiedlich dargestellt, doch beinahe jeder Autor macht Gebrauch von der Vieldeutigkeit des Augendesigns (ebd.: 255). Die Augensprache kann mit wenigen Strichen und Kreisen das genaue Gefühl oder die Reaktion ausdrücken, die man so auch in der Realität erwarten würde (ebd.).

Die Merkmale der Charaktere und ihre Gesichtszüge werden von Autoren oft in Geschehnissen miteinbezogen, sodass den Figuren wortwörtlich die Augen ausfallen oder die Haare zu Berge stehen, wenn sie erschrecken (ebd.).

Comic-Kritiker und -Nichtswisser reduzieren die Sprache dieses Mediums oft auf onomatopoetische Elemente, wie zum Beispiel „Peng“, „Zack“ und „Boom“, doch in Wahrheit spielen die Sprechblasen und ihre Texte eine unzertrennlich bedeutsame Rolle (Platthaus 2008: 34, Habarta und Havas 1993: 256). Comics können ohne die Dialoge nicht gelesen werden, weil der wichtigste Teil der Geschichte mithilfe des Wortwechsels übermittelt wird und obwohl man, theoretisch gesehen, Comics, ohne dass man die begleitenden Texte ansieht, querlesen könnte, werden die Bilder allein die Leser täuschen und eine, bestenfalls, fragmentarische oder sogar falsche Handlung schildern (Habarta und Havas 1993: 256). Deswegen sollten die visuellen Symbole und grafisch hervorgehobenen Textteile mitgelesen werden (ebd.). In dem Sinne gibt es unzählige Möglichkeiten und Hilfsmittel: Große und fette Buchstaben bedeuten, dass jemand laut spricht; großgeschriebene Wörter schreit jemand; betont wird etwas, indem man es fett schreibt; Noten symbolisieren, dass die Figur singt; leises Sprechen drückt man durch kleingeschriebene Wörter aus; zittrige Schrift bedeutet, dass sich jemand fürchtet oder friert und so weiter (ebd.: 256f).

Sprech- und Denkblasen sind neben den grafisch unterschiedlichen Textteilen, womöglich die bemerkbarsten Elemente, die auf diese Weise in keinem anderen Medium vorkommen (ebd.: 256). Viele der oben genannten Beispiele zum grafischen Hervorheben von Textteilen können auch durch Sprechblasen ergänzt oder ersetzt werden (ebd.: 257). Schreien kann nicht nur mithilfe großer Buchstaben gezeigt werden, sondern auch durch explosionsartig gezackte Sprechblasen (ebd.). „Flüstern wird durch gepunktete oder gestrichelte Blasen

dargestellt“ (ebd.). Das sind nur einige Beispiele, aber es gibt auch viele andere Variationen und eine davon ist, unter anderem, die sogenannte Denkblase (ebd.). Sie sieht wie eine Wolke aus und ist mit der ihr gehörigen Person mithilfe kleiner Kreise oder Ovale verbunden (ebd.).

Außer mithilfe der Sprechblasen werden Texte noch durch Textblöcke in die Panels miteinbezogen (ebd.). In den heutigen Comics ist jedoch ihre Rolle auf das Anzeigen eines Ort- oder Zeitwechsels stark reduziert (ebd.).

Die häufigsten Elemente, neben den Sprechblasen, sind Geschwindigkeitslinien, „speed lines“ im Englischen (ebd.: 258). In Romanen wird Bewegung beschrieben und in Filmen sehen wir sie, aber in Zeichnungen wird sie durch die Geschwindigkeitslinien betont (ebd.). Solche Linien benutzen Autoren auf verschiedene Weisen: Man kann sie hinter die Objekte, die sich „bewegen“ sollen, setzen und mit ihrer Form und Häufigkeit die Art und Geschwindigkeit der Bewegung zeigen oder man kann sie benutzen, um Humor zu erzielen (ebd.: 258f).

Explosionszacken und Überraschungslinien („action lines“) sind ein weiteres grafisches Element der Comics (ebd.: 259). Explosionszacken werden oft von Onomatopöien begleitet und treten auf, wenn etwas in die Luft fliegt und Dinge oder Personen aufeinanderstoßen (ebd.). Überraschungslinien werden auch Betonungslinien genannt, weil es ihre primäre Aufgabe ist, Objekte zu betonen, und das machen Zeichner auf die Weise, dass sie die genannten Linien rund um ein Objekt zeichnen, sie strahlen lassen und so einen Kranz bilden (ebd.).

Linien und andere „kleinere“ grafischen Elemente werden häufig für humoristische Effekte eingesetzt (ebd.). Von diesen Elementen sieht man meistens Schweißtropfen, Vögel, Sterne oder leuchtende Glühbirnen (ebd.: 259f). Schweißtropfen haben eine endlose Quelle von Anwendungsmöglichkeiten: Sie zeigen Überraschung, Erschrecken, Furcht oder andere Emotionen (ebd.: 259). Vögel hingegen sieht man über dem Kopf einer Figur, die einen heftigen Schlag erlitten hat und Sterne werden genauso oft für Schmerzen eingesetzt (ebd.). Glühbirnen schweben über einer Figur, die eine Idee hat (ebd.: 260).

Zeichner spielen auch mit Panels, wenn sich beispielsweise eine Figur an etwas Vergangenes erinnert (ebd.). Um dies grafisch darzustellen, runden sie den betreffenden Bildrahmen ab (ebd.).

Eine weitere grafische Eigenschaft der Comics sind Onomatopöien. Diese geräuschnachbildenden Worte werden ins Bild geschrieben (ebd.). Lautnachahmende Worte oder Onomatopöien fallen Comic-ungewohnten Lesern sofort ins Auge (ebd.). Obwohl sie wichtig sind, sind einerseits solche grafischen Elemente nicht nur auf Comics beschränkt und andererseits könnte man die Handlung genauso gut verstehen, wenn man die Peng-Worte

weglassen würde (ebd.). Dass etwas explodiert, ist auch aus der Zeichnung klar oder, wenn Bedarf besteht, kann man mit Geschwindigkeitslinien nachhelfen, aber ein großes „Bumm“ muss nicht über dem Bild stehen (ebd.). Lautnachahmende Worte sollen einfach die fehlende Geräuschebene ersetzen, jedoch sind sie kein unumgängliches Element wie Sprechblasen oder Panels, damit etwas als Comic definiert werden kann (ebd.).

3.6. Graphic Novel

Mit der Weiterentwicklung des Genres und dem neuen technischen Stand schauten junge Zeichner in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts von alten Erzählmustern und -themen weg (Platthaus 2008: 31). Zeichner wünschten sich ein umfangreicheres Seitenformat, das ermöglichen würde, im Comic genauso zu erzählen wie in der Prosa-Literatur (ebd.). Darüber hinaus hat man Comics immer wieder als einen Zeitvertreib für Kinder angesehen (Schikowski 2014: 12). Gerade aus diesen Gründen wollte man solche weitverbreiteten Irrtümer durch ein ernst zu nehmendes Medium, das als eine literarische Bildererzählung aufgefasst wird, ersetzen (ebd.). Der aus dem Englischen stammende Name „Graphic Novel“ wurde von Will Eisner in den Siebzigerjahren für dieses neue Format eingeführt und er selbst hat 1977 seine erste Graphic Novel („Ein Vertrag mit Gott“) herausgegeben (Platthaus 2008: 30f).

Eisners Neuerungen bezogen sich auf den Text in den Sprechblasen, den er befreite und in die Bilder platzierte (Schikowski 2014: 162). In der Regel setzte er keine Panels ein, stattdessen schilderte er seine Geschichte in großformatigen Bildern (ebd.). Der Comic-Markt war in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts von kostümierten Superhelden reichlich versiebt und genau das veranlasste Eisner, seine lebensnahe Erzählung in Form von einem grafischen Roman einem Belletristik-Verlag anzubieten (ebd.). Eisner veränderte die bisherige Comic-Form derart, dass sich das neue Format deutlich vom Rest abhob (ebd.). Heute sind Graphic Novels populärer als je zuvor (ebd.).

Selbstverständlich gab es auch vor dem Einführen des neuen Begriffs Vorläufer, die in diesem Format veröffentlicht haben: Hugo Pratt in Europa mit seiner „Südseeballade“ aus 1967 zählt zum ersten Comic-Roman und Art Spiegelmans „Maus“, als der Comic zehn Jahre später im Graphic Novel-Format veröffentlicht wurde, erzielte einen weltweiten Erfolg, der ihm auch einen Pulitzerpreis einbrachte (Platthaus 2008: 31, 68).

3.7. Digitale Comics und Webcomics

Das digitale Zeitalter bot mit seinen ständigen technischen Entwicklungen dem Buchmarkt neue Möglichkeiten (Schikowski 2014: 248). Bücher und wissenschaftliche Arbeiten kann man heute in weitverbreiteter E-Book Form ausleihen, kaufen und lesen.

Weltbekannte Institute und Bibliotheken, wie das Goethe Institut, bieten digitale Ausleihmöglichkeiten an.

Computer haben nicht nur das Lesen auf der Verbraucherseite verändert, sondern auch auf der Seite der Autoren. Unausweichlich war es, dass dieser Trend zunehmend den Comic-Markt von Grund auf umgestaltete.

Rechner und Tablets bieten heute den Zeichnern die Möglichkeit, Comics digital herzustellen. Seiten müssen nicht eingescannt werden, da sie schon digital zugreifbar sind, und man kann unproblematischer kolorieren (Schikowski 2014: 248).

Natürlich ist es nur, dass sich auch das Lesen am Bildschirm immer mehr durchsetzt (ebd.). Verlage bieten in offiziellen Internet-Seiten und Apps E-Comics zum Kaufen und Lesen an (ebd.). Inzwischen haben sich Plattformen im Netz gebildet, auf denen man offizielle Comics für einen bestimmten Preis jeden Monat lesen kann oder Plattformen, auf denen Autoren, die für keinen Verlag veröffentlichen, sondern allein direkt Sachen hochladen, ihre Comics erscheinen lassen. Hierbei kann man nicht von Anfängern sprechen, weil die meisten jahrelang in der Branche arbeiten. Das Internet bietet ihnen einfach einen Platz, ihre Comics oder Webcomics zu veröffentlichen und direkten Kontakt mit den Lesern zu haben (ebd.).

4. Deutsch lernen und lehren mit Comics

4.1. Comics als ein ästhetisch-literarischer Gegenstand im Fremdsprachenunterricht

Es kann bemerkt werden, dass für Themen, die literarische und ästhetische Kompetenzen enthalten, in bildungspolitischer und fachdidaktischer Forschung neues Interesse gezeigt wird (Küster et al. 2015: 7). Literatur und Literaturwissenschaft gehören traditionell zum Sprachunterricht, doch ein Unterricht der modernen Forschungs- und Schüleransprüchen das Wasser reichen möchte, sollte nicht länger auf das didaktische Potenzial von ästhetisch-literarischen Gegenständen verzichten (Küster 2015: 15).

Dass das Ästhetisch-literarische in Kontexten schulischer Bildung nicht fehl am Platz ist, beweisen spezifische Funktionalitäten und Zweckdienlichkeiten, die auf vier Merkmalen basieren:

- Die Förderung interkultureller Kompetenzen,
- Die Förderung von Fantasie und Kreativität,
- Das Entwickeln einer Text- und kritischen Medienkompetenz sowie
- Die Verfolgung sprachlicher Lernziele (ebd.: 17f)

Zumeist versucht man zu erklären, wie **interkulturelle Kompetenzen** überhaupt mithilfe ästhetisch-literarischer Gegenstände aufgebaut werden (ebd.: 25). Das Argument stützt sich auf das Konzept des Perspektivenwechsels (Geulens 1982, zitiert nach Küster 2015: 25). Lerner, die Einstellungen fiktionaler Figuren mitempfinden, sie mit den eigenen Anschauungen vergleichen und beide Sichtweisen annehmen, können dies auf persönliche Kontakte in fremdsprachlich-kulturellen Kontexten übertragen (Küster 2015: 25). Comicautoren zeigten seit langem Interesse für biografische und autobiografische Inhalte, die oft mit kulturhistorischen und politischen Themen verbunden sind (Hallet 2015: 200). Die Etablierung der Gattung der Graphic Novel ermöglichte, unter anderem, die Darstellung historischer, kultureller und politischer Kontexte sowie sozialer Fragen in einer komplexeren Handlung (ebd.). Außerdem wurde den Lesern eine Reflexion kultureller Phänomene und persönlicher Erfahrung nähergebracht (ebd.). All dies führt zur Schlussfolgerung, dass Comics und Graphic Novels einen Einblick in die Lebensbedingungen und kollektiven Erinnerungen fremdsprachiger Menschen und Kulturen ermöglichen (zum Beispiel „The Three Escapes of Hannah Arendt: A Tyranny of Truth“ von Ken Krimstein oder „Heimat“ von Nora Krug) (ebd.: 201). Sie veranschaulichen fiktionale Perspektiven individueller Charaktere, während sie das Lesen sowohl auf einem niedrigeren als auch auf einem höheren Sprachniveau erlauben (ebd.). Schon aus diesen Gründen wird klar, dass man Comics im Fremdsprachenunterricht nicht umgehen sollte.

Förderung von Fantasie und Kreativität bei der Behandlung von literarischen Gegenständen wird öfter als andere Ziele verlangt (Küster 2015: 26). Lehrenden ist hierbei freier Raum gelassen, um auf spielerische Weise Texte umzugestalten und an die Erfahrungswelt der Schüler anzuknüpfen (ebd.). Freies Schreiben, Textumgestaltungen und Weiterentwicklung der Fantasie sollten an vorderster Front im Fremdsprachenunterricht stehen (ebd.).

Des Öfteren wird in Frage gestellt, ob ästhetisch-literarische Gegenstände **Text- und Medienkompetenzen** entwickeln (ebd.). Literarische Text- und Medienkompetenzen gehen über ihren engeren Gegenstandsbezug hinaus, was sich daraus schließen lässt, dass sie Anteile einer kritischen Reflexions- und medienästhetischen Genussfähigkeit aufweisen (ebd.).

Die vierte Zweckdienlichkeit, **die Verfolgung sprachlicher Lernziele**, kann der Affinität zu Medien, wie zum Beispiel Videoclips, Liedern, Comics, Graphic Novels und anderen, zugeschrieben werden (ebd.). Im Allgemeinen werden literarische Texte nicht automatisch verarbeitet, stattdessen aktiviert solches Lesen bei Lernern ihr deklaratives und prozedurales Wissen (Wolff 2003: 166 – 171, zitiert nach Küster 2015: 27). Daraus kann man

schließen, dass Informationen tiefer verarbeitet werden und Sprache nachhaltig angeeignet wird (ebd.).

Comics als ein Medium, das Bilder mit ästhetischem Anspruch in bestimmter Reihenfolge präsentiert und mit ihrer Hilfe Informationen transportiert, gehören ohne jeden Zweifel zu ästhetisch-literarischen Gegenständen im Fremdsprachenunterricht (Ruck und Weger 2015: 103). Kritiker würden argumentieren, dass die empirische Überprüfbarkeit von Lernergebnissen aufgrund einer ästhetisch-literarischen Basis schwer nachzuweisen ist, jedoch sollte der moderne Unterricht nicht dem Postulat folgen, dass nur prüfbare Bildung und Erziehung schulisch vermittelt werden darf (Küster 2015: 17).

4.2. Was bieten Comics und Graphic Novels dem DaF-Unterricht?

Comics sind und waren ein eigenes Genre, in dem die Sprache von den begleitenden Bildern abhängig ist (Brintzer 2015: 6). Comicsprache kommt recht häufig der gesprochenen Sprache gleich und weil sie mit den Bildern eine Einheit darstellt, können sich Leser auf visuelle Begleitung stützen, wenn Teile des Wortschatzes nicht vorhanden sind (ebd.: 4f). Die Bilder bauen nicht nur einen Sinnzusammenhang mit der Comicgeschichte auf, sondern sie wecken auch die Neugier der Leser und Leserinnen auf den Text in den Sprechblasen (ebd.: 4). Einige Comics sind schon auf einem **niedrigeren Sprachniveau** anwendbar, weil in ihnen weniger Sprache vorkommt als es üblich ist (zum Beispiel „drüben!“ von Simon Schwartz) (ebd.).

Dabei ist die Identifikation der Leser und Leserinnen mit der Lebenswelt der Comics von wesentlicher Bedeutung, weil das Gelesene langfristig behalten wird, sofern wir mitempfinden (ebd.). Fakten, Zahlen und Orte werden beim Lesen von Medien, die in erster Linie Bild mit Text verbinden, eher im Hinterkopf beibehalten (ebd.). Viel wichtiger sind Emotionen, Stimmungen, die aufgrund der Bilder auf einer nicht alltäglichen Ebene übertragen und von uns nachempfunden werden (ebd.).

Mithilfe der **Selbstidentifikation** mit dem Comic wird auch ein kreativer Bezug zu der Sprache aufgebaut (ebd.). Der Schlüsselfaktor ist, zu erkennen, dass man mit Sprache kreativ umgehen sollte, weil Leser auf diese Weise einen Bezug zu ihr finden und sie letztendlich lernen (ebd.).

Graphic Novels haben sich bis heute von den Comics in dem Sinne abgetrennt, dass sie eine eigene Gattung bilden (Hallet 2015: 193). Heute stellen sie eine romanartige Langerzählung, die sich der Aufbauweise der Comics bedient, dar (ebd.: 195). Die Etablierung folgte dadurch, dass Autoren angefangen haben vielfältigere, ernsthaftere und

bildungsrelevantere Inhalte darzustellen (ebd.). Auf einmal konnte man Geschichten, die politische und kulturhistorische Bedeutung trugen, in längerer Comicform verfassen (ebd.).

Auf der einen Seite knüpfen Graphic Novels an die Erzähl- und Aufbauweise der Comics und auf der anderen an die der Romane an (ebd.: 195). Wie in Romanen finden auch in Graphic Novels mehrere Handlungen und Zeitebenen statt (ebd.). Die längere Form der Graphic Novels verschafft Lesern einen Einblick in die Wahrnehmungen, Denkweisen und Gefühle fiktionaler Figuren – manchmal auch auf multiperspektivische Art (ebd.). Graphic Novels machen eine visuelle Repräsentation von schwer durchschaubaren gesellschaftlichen Prozessen, historischen Erfahrungen oder kulturellen Entwicklungen (der Holocaust, Migration, die technische Revolution) möglich (Ruck und Weger 2015: 106). Darüber hinaus verschaffen sie Zugang zu klassischen Werken, wie den von Homer, Shakespeare, Goethe oder Kafka, in dem man ihre Erzählungen in Form von Graphic Novels veröffentlicht (ebd.). Vorschau und Rückblenden sind auch etwas, was durch die spezifisch längere Form ermöglicht wird (Hallet 2015: 196). Diese Merkmale sind für den Literatur- und Fremdsprachenunterricht von Belang, weil zum einen der reduzierte Anteil der Verbalsprache das Lesen und Verstehen einer Fremdsprache erleichtern, und zum anderen können Lerner – aus dem gleichen Grund – mit einer fremdsprachigen Kunst schon sehr früh Bekanntschaft machen (ebd.). Graphic Novels bieten nicht nur Darstellungsmöglichkeiten für **problemhaltige und komplexe Inhalte**, sondern auch Unterrichtspotenzial für das literarische, kulturelle, kulturhistorische, sprachliche und multiliterale Lernen (ebd.).

Multiliterales Lernen kommt beim Lesen von Comics und Graphic Novels zustande, weil diese Medien gleichzeitig verschiedene Zeichensysteme und semiotische Modi im Erzählakt verwenden und kombinieren (ebd.: 197). Am Lesen von ästhetisch-literarischen Gegenständen sind **mehrere Fähigkeiten** beteiligt: Die Fähigkeit, die fremdsprachlich textuellen Elemente und die dazugehörigen Bilder zu verstehen; die Fähigkeit, Formen, Farben und das Layout wahrzunehmen; die Fähigkeit, einzelne Elemente der Panels zu entschlüsseln; die Fähigkeit, die Zeichensprache der Comics und Panelsequenzen zu decodieren sowie die kulturelle und/oder historische Kontextualisierung der erzählten Handlung wahrzunehmen (ebd.).

Im Sinne der heutigen sich ständig weiterentwickelnden Welt sollte sich der Fremdsprachenunterricht auf Multiliteralität stützen (Ruck und Weger 2015: 108). Angesichts dieser und der Tatsache, dass wir ständig mit neuen Technologien umgeben sind, wird die Wichtigkeit der Kompetenz Bilder zu verstehen oft unterschätzt (ebd.). Doch gerade Bilder sollte man im Fremdsprachenunterricht lernen kritisch zu rezipieren und ihre kulturelle Prägung

zu thematisieren (ebd.). Demzufolge kann eine hohe **visuelle Kompetenz** aufgebaut werden, damit die Leser den kulturellen und ästhetischen Wert der Bilder leichter erfassen können (ebd.). Somit wird auch eine Grundlage für die Aufnahme von weiteren, ästhetisch vielsichtigeren Medien aufgebaut (ebd.).

Multiliterales Lernen bezieht sich auch auf die Ausprägung der **narrativen Kompetenz** (ebd.). Comics und Graphic Novels zeichnen sich durch verschiedene Narrativitäten aus (ebd.). Dieses Grundmerkmal bietet im Fremdsprachenunterricht die Möglichkeit einer Comic-Analyse, die sich mit erzähltheoretischen und dem Comic grundlegenden Darstellungsweisen auseinandersetzen kann (ebd.).

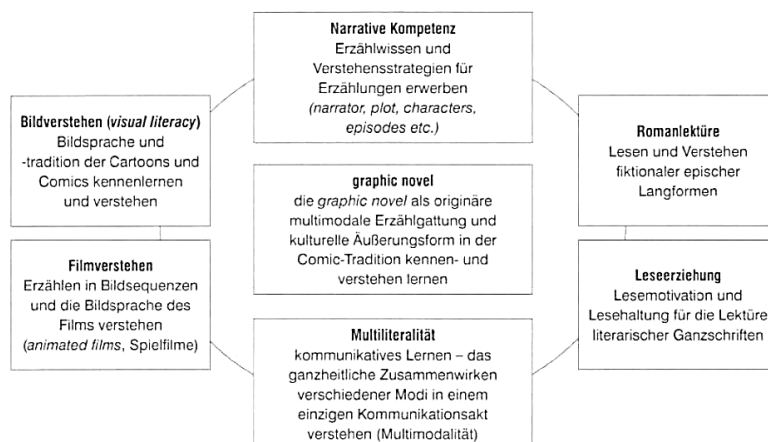
Ein Grundmerkmal der Comics, wie schon erwähnt wurde, sind Panels und die sogenannten „Gutters“, die freien Räume zwischen den Panels (ebd.). Lerner müssen, um Panels und Gutters sinngemäß zu decodieren, ihre erworbenen interkulturellen, narrativen und visuellen Kompetenzen aktivieren und anwenden (ebd.: 109).

Es lässt sich aus all dem leicht schließen, dass Bilder im Comic-Genre allgegenwärtig sind (ebd.: 108). Gemeinsam haben sie dieses Merkmal mit der Filmbranche, die verschiedene Effekte nutzt, um bei den Zuschauern eine bestimmte Stimmung auszulösen (ebd.). Großaufnahmen von Gesichtern lenken unsere Aufmerksamkeit auf die mimisch dargestellten Gefühle einer fiktionalen Figur und Szenen, in denen mehrere Figuren zu sehen sind, geben uns einen Überblick über die Situation oder den Kontext (Bienk 2006: 46ff, zitiert nach Ruck und Weger 2015: 108). Ein solches **Bild-Text-Vorwissen** bezüglich des Filmverstehens kann in den Bereich der Comics übertragen werden und den Lernern helfen, Perspektivenwechsel besser zu verstehen (Ruck und Weger 2015: 108).

Da Graphic Novels vor allem aufgrund ihrer Erzählweise Romanen ähneln, werden mit der Anwendung der Comics im Fremdsprachenunterricht auch **Lesestrategien** gefördert (Ruck und Weger 2015: 109). Lesestrategien werden im „normalen“ Literatur- und Fremdsprachenunterricht benötigt, jedoch fehlt es oft an Motivationstechniken für die Entwicklung bestimmter Lesevorlieben von Schülern (ebd.). Solche Lesestrategien beziehen sich auf „das Aktivieren des Vorwissens, das Erschließen unverstandener Textstellen aus dem Kontext oder das Erschließen von im Text nur implizit enthaltener Information“ (ebd.).

Der Veranschaulichung und Vereinfachung des Gesagten dient folgende Zeichnung, die aus Wolfgang Hallets (2012: 5) Beitrag „Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen“ in „Der fremdsprachliche Unterricht. Englisch“ stammt:

Die graphic novel im Kontext multiliteralen Fremdsprachenlernens



Der Fremdsprachenunterricht würde mithilfe der Comics ermöglichen, dass man vorhandene fremdsprachliche und literaturbezogene Kompetenzen aufnimmt und/oder weiterentwickelt (Hallet 2015: 199). Comics und Graphic Novels eignen sich besonders gut dazu, Lesebereitschaft und Lesemotivation bei Lernenden zu entwickeln und daher tragen sie auch der **Leseeziehung** bei (ebd.). Von großer Bedeutung ist auch der Bezug, der allgemein zur Literatur aufgebaut wird, da ästhetisch-literarische Gegenstände wie Comics auf einer medialen Ebene Kindern und Jugendlichen viel näherstehen als „klassische“ Literaturwerke (Ruck und Weger 2015: 109). Mithilfe des Comic-Genres kann, in erster Linie, Scheu gegenüber der Literatur abgebaut werden (ebd.).

4.3. Ein Zusammenspiel: Schrift und Sprache in Comics

Text und Bild verschmelzen in Comics zu einer Einheit, die ein spezifisches Medium bildet, das ermöglicht, Sprache auf eine andere Weise – im Vergleich zum Fernseher oder Büchern – aufzunehmen.

Die Schrift in Comics weist im Hinblick auf die Sprache, die durch sie vermittelt wird, zwei Seiten auf: Die sequenziell rezipierte, buchstäbliche (onomatopoetische Elemente) und die simultan rezipierte, grafische Seite (Schüwer 2008: 329, 334). Mithilfe dieser drücken Comics unsere lautliche Umwelt, also Wörter und Geräusche, aus (ebd.). Darüber hinaus tritt in Comics die sogenannte **diegetische und nichtdiegetische Schrift** auf (ebd.: 329). Diegetische Schrift hat ihre Quelle in der fiktionalen, erzählten Welt und nicht diegetische Schrift geht aus einer Quelle hervor, die sich außerhalb der erzählten Welt befindet (Bordwell und Thomposon 1997: 330, zitiert nach Schüwer 2008: 329). In der schriftlichen Literatur

kommt meistens nur nicht diegetische Schrift vor (Schüwer 2008: 329). Ein Spezifikum der Comics ist es, dass in ihnen sowohl diegetische als auch nicht diegetische Schrift zu finden ist (ebd.). Diegetische Schrift kommt zum Beispiel in Comics in Form von Überschriften oder Ansagen vor, also Schrift, die innerhalb der erzählten Welt zu sehen ist und somit gehört auch die Sprache, die durch sie transportiert wird, dieser fiktionalen Welt an (ebd.: 330). Dies kann man an einem Beispiel verdeutlichen: Im Comic sehen wir zum Beispiel eine Reporterin im Fernsehen und hinter ihr steht der Name des Senders – diese Schrift gehört der erzählten Welt an, doch das, was die Reporterin sagt und worüber sie berichtet existiert, jedoch nur für die Leser des Comics – insoweit gehört es der nicht diegetischen Schrift an (ebd.: 330).

Dialog-, Gedankentexte und lautnachahmende Worte gehören der nichtdiegetischen Schrift an (ebd.: 330f). Dialogteile und Gedanken werden mithilfe der Sprech- und Denkblasen in Comics präsentiert (ebd.: 331f). Sowohl die Schrift selbst als auch die Sprechblasen können visuell modifiziert werden, damit sie Besonderheiten von Sprache vermitteln, von denen die gesamte Äußerung betroffen sein kann (ebd.: 332). In der Praxis heißt das, dass Flüstern und Angst durch gestrichelte oder Überraschung und Schreie durch gezackte Sprechblasen gezeigt werden (ebd.). In dieser Hinsicht nehmen Leser Emotionen, aber auch die allgemeine Stimmung im Comic, nicht nur durch die Dialoge, sondern auch durch die grafische Darstellung der Schrift und Sprechblasen auf. Dies kann Lernern und/oder Lesenden Hilfe leisten, die fremde **Sprache besser zu verstehen**.

5. Schlusswort

Obwohl Comics in den Literaturkreisen als eine eigene Kunstform gelten, gibt es bis heute keine allgemeingültige Comic-Definition (Palandt 2014: 78). Es muss auch erwähnt werden, dass es darüber hinaus keine allgemein anerkannte „Comicwissenschaft“ gibt (ebd.). Deswegen kommen Comicforscher und -forscherinnen aus verschiedenen Fachbereichen (Germanistik, Komparatistik, Kunstwissenschaft, Literaturwissenschaft...) (ebd.). Ein wissenschaftlich anerkannter institutioneller Rahmen wäre aber nötig, um unterschiedliche Forschungsfragen und -ergebnisse zu sammeln, damit man dieses Wissen durch Lehre weiterleiten kann (ebd.).

Um die Verwirklichung solcher Anträge in die Wege zu leiten, hat eine Gruppe von KünstlerInnen, VerlegerInnen und KulturveranstalterInnen auf dem Internationalen Literaturfestival Berlin 2013 das sogenannte „Comic Manifest“ verabschiedet (ebd.: 112). Die Gruppe schreibt: „Niemand bezweifelt heute, dass der Comic eine eigenständige Kunstform ist, der ein gleichberechtigter Platz neben Literatur, Theater, Film oder Oper zusteht. Es ist ein

Skandal, dass dies noch immer nicht allgemeiner Konsens ist. Wir fordern daher, dass der Comic dieselbe Anerkennung erfährt wie die Literatur und bildende Kunst und entsprechend gefördert wird. Der Comic ist — wie alle anderen Künste — auf staatliche und private Unterstützung angewiesen. (...) Noch immer fehlt eine eigene Comicprofessur in Deutschland, noch immer fehlt eine Institution, die als zentrale Anlaufstelle und kommunikative Begegnungsstätte mit europäischer Ausstrahlung für alle Protagonisten des Mediums dienen kann. Wir fordern daher die Schaffung eines deutschen Comicinstitutes, das Künstler zusammenführt, ihre Arbeit wissenschaftlich reflektiert und der kulturellen Bildung dient“ (ebd., zitiert nach *Das Comic Manifest*¹).

Nichtsdestotrotz gibt es unzählige Preise und Auszeichnungen, die an Comicautoren und Verlage vergeben werden. Allein der Gesamtumsatz von Comicverkäufen in Nordamerika im Jahr 2018 lag bei knapp 1,1 Milliarden US-Dollar².

Aus all diesen Gründen lässt sich schließen, dass Comics heute mehr an Popularität genießen als je zuvor und dies sollte auch die Fremdsprachendidaktik nutzen, die sich schon lange bewusst ist, dass Bilder und Bild-Text-Gefüge von wesentlicher Bedeutung im Spracherwerb sind.

Für die meisten geschieht das Comiclesen und -verstehen selbstverständlich. Dabei zeigen Comics ihre eigene Sprache und Symbolik auf. Das Lesen von Comics kann selbstverständlich wirken, aber trotzdem handelt es sich um eine komplexe Kombination von Bild und Text, die man durch spezifische Fähigkeiten und Kompetenzen entschlüsselt. Die Bearbeitung von ästhetisch-literarischen Gegenständen fördert interkulturelle Kompetenzen, Fantasie, Kreativität, Text- und Medienkompetenz sowie sprachliche Lernziele (Küster 2015: 17f).

Dank ihrer charakteristischer Bild-Text Kombinationen, können manche Comics schon auf einem niedrigeren Sprachniveau bearbeitet werden (Brintzer 2015: 4). Sprechblasen, Symbole, Gesichtsausdrücke der Figuren und grafisch hervorgehobene Textteile helfen den Lesern den Inhalt und die Sprache, zu verstehen. Deshalb können sie als eine Stütze dienen, um bestimmte Sprachelemente zu erklären oder Comics als Gattung im Sprach- sowie im Literaturunterricht einzuführen.

¹ Das Manifest in voller Länge kann auf der offiziellen Seite des Internationalen Literaturfestivals Berlin gefunden werden: <https://www.literaturfestival.com/aktuelles/das-comic-manifest-comic-ist-kunst>

² Daten wurden auf „Statista“, einem deutschen Online-Portal für Statistik, das Daten von Markt- und Meinungsforschungsinstitutionen sowie aus Wirtschaft, online veröffentlicht: <https://de.statista.com/themen/5243/comics/>

Längere Formate, zum Beispiel Graphic Novels, eignen sich besonders gut für den Sprach- und Literaturunterricht, weil sie eine umfangreichere Bearbeitung problemhaltiger und komplexer Inhalte ermöglichen (Hallet 2015: 196). Auf der Ebene der Erzählweise ähneln sie Romanen und um sie sinnvoll zu decodieren, benötigt es an Multiliteralität (ebd.: 197). Damit man multiliterales Lernen erzielen kann, brauchen Leser verschiedene Fähigkeiten, die entwickelt werden müssen. Einige davon sind: die Fähigkeit, Text und Bild zu verstehen; Formen, Farben und Layout sinngemäß wahrzunehmen; einzelne Elemente der Panels zu entschlüsseln; die Zeichensprache und Panelsequenzen zu decodieren und den kulturellen oder historischen Kontext der Handlung zu verstehen (ebd.).

Der moderne Fremdsprachen- und Literaturunterricht sollte an diese dominierenden Vorteile der Comics so schnell wie möglich anknüpfen und sie zu eigen machen. Klassenräume, in denen kaum Leselust besteht, müssen endlich eine Sache der Vergangenheit werden. In dem Sinne hallen die Worte des „Comic Manifests“ wider: „Es ist ein Skandal, dass dies noch immer nicht allgemeiner Konsens ist³“.

6. Ein Beispiel für das Anwenden von Comics als literarisch-ästhetischen Gegenständen im DaF-Unterricht: Vorstellung der didaktischen Gestaltung einer Unterrichtsstunde und methodische Vorüberlegung zum Comic „Bowie in Berlin“ aus der Comicsammlung „Berliner Mythen“ von Reinhard Kleist

Lernergruppe: 4. Jahr des Gymnasiums, 12. Lernjahr (Deutsch als 1. FS)

Ausgangslage:

Der Comic „Bowie in Berlin“ ist nützlich für den Deutschunterricht, weil sich die Figuren und der geschichtliche Hintergrund im Comic mit Themen überdecken, die an kroatischen Gymnasien in den Fächern Geschichte und Musik bearbeitet werden.

Auf Seite 45 im Comic wird mithilfe des Liebespaares, das sich vor die Berliner Mauer setzt, der historische und erzählerische Zeitpunkt der Geschichte festgelegt. Der Zweite Weltkrieg sowie die Teilung Deutschlands wird im Unterrichtsfach Geschichte im kroatischen Schulsystem zuerst in der 8. Klasse der Grundschule und dann wieder in der 4. Klasse des Gymnasiums bearbeitet.⁴ Der Comic eignet sich für den Deutschunterricht dann besonders gut, wenn man ihn dem Lehrplan für Geschichte zeitlich anpasst.

David Bowies Musik wird außerdem bis zur 4. Klasse des Gymnasiums von den SuS gehört worden sein. Das kroatische Ministerium für Wissenschaft und Bildung empfiehlt im

³ Das Manifest in voller Länge kann auf der offiziellen Seite des Internationalen Literaturfestivals Berlin gefunden werden: <https://www.literaturfestival.com/aktuelles/das-comic-manifest-comic-ist-kunst>

⁴ Siehe „Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet povijest za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj“ / „Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Geschichte für Grundschulen und Gymnasien in der Republik Kroatien“ https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_03_27_557.html

Lehrplan für das Fach Musik bestimmte Lieder und andere Musikstücke, die die Lehrperson zum Anhören im Unterricht bereitstellen kann.⁵ Von David Bowie werden sogar drei Lieder vorgeschlagen: „Space Oddity“, „Heroes“ und „Let’s Dance“.⁶ Die Auswahl und die Reihenfolge wird der Lehrperson überlassen, jedoch werden SuS mit individuellen Substilen, Richtungen und Genres, darunter auch „rock“, des 20. und 21. Jahrhunderts erst in der 8. Klasse der Grundschule bekannt gemacht.⁷ Deshalb kommen auch die vorgeschlagenen Lieder von Bowie vor dem Gymnasium nicht an die Reihe.

Das heißt, dass sich auch eine Möglichkeit für fachübergreifenden und fachverbindenden Unterricht bietet. Hier kann man sogar von einer Zusammenarbeit zwischen Deutsch, Musik und Geschichte sprechen.

Erwähnenswert ist auch die Ausgangslage der Deutschkenntnisse der SuS in der 4. Klasse des Gymnasiums. Die Schüler verfügen über einen breiten Wortschatz aus verschiedenen Themenbereichen. Sie kennen Basistermini zum Thema Literatur (z. B. *der Text, die Handlung, die Figuren, die Geschichte, (nach)erzählen, der Erzähler, die Literaturgattung usw.*).⁸ Sie kennen alle Zeitformen von regelmäßigen und unregelmäßigen Verben, die Artikel- und Adjektivdeklinaton.⁹ Sie können ihre Meinungen und Vorlieben in deutscher Sprache mithilfe von einfachen Nebensätzen äußern.¹⁰ Sie können einem literarischen Werk die Grundinformationen entnehmen und Personen und Gegenstände beschreiben.¹¹ Sie können den Inhalt einer Kurzgeschichte mit (einfachen) Sätzen wiedergeben und kommentieren.¹²

Im 4. Schuljahr des Gymnasiums steht den SuS das Abitur bevor. Die SuS erwartet in der Abiturprüfung für das Fach Deutsch, unter anderem, ein schriftlicher Teil, in dem sie zum angegebenen Thema eine Erörterung verfassen sollen.¹³ Es wird erwartet, dass sie klare, ausführliche Texte über verschiedene Themen im Zusammenhang mit persönlichen Interessen schreiben.¹⁴ Die SuS sollen einen Aufsatz oder Bericht schreiben, in dem sie das angegebene Thema mit Argumenten und Details untermauern, die wiederum auch die geäußerten Ansichten klar unterstützen.¹⁵ Darunter versteht man auch, dass sie Gründe für und gegen einen Standpunkt nennen sowie verschiedene Problemlösungen anbieten können.¹⁶ Damit ein

⁵ Sehe „Odluka o donošenju kurikulumu za nastavni predmet Glazbene kulture za osnovne škole i Glazbene umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj“ / „Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Musikkultur für Grundschulen und Musikkunst für Gymnasien in der Republik Kroatien“ https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_151.html

⁶ Ebd.

⁷ Ebd.

⁸ Sehe „Odluka o donošenju kurikulumu za nastavni predmet Njemački jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj“ / „Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Deutsche Sprache für Grundschulen und Gymnasien in der Republik Kroatien“ https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_141.html

⁹ Ebd.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Ebd.

¹² Ebd.

¹³ Sehe „Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2019./2020.: Njemački jezik“ / „Prüfungskatalog für das staatliche Abitur im Schuljahr 2019/2020: Deutsche Sprache“ <https://mk0ncvot6usx5xu4d.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2019/10/NJEMACKI-2020.pdf>

¹⁴ Ebd.

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Ebd.

solcher Text gelingt, bedarf es an logisch geordneten Sätzen und Absätzen, die sprachlich korrekt und verständlich angegeben werden.¹⁷

Die zweite Unterrichtsstunde wurde so konzipiert, dass die Redemittel, die für die Diskussion eingeübt werden, den SuS zur Wiederholung von Sprachelementen dienen, die sie im schriftlichen Teil der Abiturprüfung verwenden werden.

Lernziele:

Die Schüler können ...

- den Comic „Bowie in Berlin“ selektiv verstehen
- dem Comic Informationen entnehmen
- ihre Meinung zum Thema und zu den Figuren äußern
- comic-typische Elemente aufzählen und erklären
- Vor- und Nachteile von digitalen und gedruckten Ausgaben aufzählen und erklären
- eine Debatte zum Thema „Vor- und Nachteile von digitalen und gedruckten Ausgaben“ führen
- verschiedene Redemittel in einer Debatte oder in einem Essay benutzen (z. B. Redemittel, mithilfe deren man Gedanken und Meinungen ausdrückt, Argumente einsetzt/ablehnt, Vorschläge macht usw.)

Literaturverzeichnis:

Kleist, Reinhard (2016): *Bowie in Berlin*. In: *Berliner Mythen*. Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

https://www.goethe.de/ins/gb/lon/pro/meet-the-germans/materialien/lerntipps/Lerntipp_Diskussion.pdf (Zugriff: 21.8.2020, Grundlage für die Redemittel → Anhang 7)

<https://www.duden.de/> (Zugriff: 21.8.2020, Quelle für die Wortschatzliste → Anhang 4)

Anhang:

1. Comic
2. PowerPoint Präsentation (Klassenspiel) (Im Anhang nur eine Vorschau. Das ganze Spiel als PowerPoint Präsentation außerhalb des Dokumentes ist hier zu finden: <https://drive.google.com/file/d/19O3-UfnWiZgPhoepPK6eY0A2PfhYzKy3/view?usp=sharing>)
3. Wortschatzliste mit Synonymen und Erklärungen
4. Arbeitsblatt „Zuerst, dann“
5. Rollenzettel
6. Redemittel für die Debatte

¹⁷ Ebd.

Verlaufsprotokoll: „Bowie in Berlin“ von Reinhard Kleist

Die SuS haben den Comic in der vorherigen Stunde als Hausaufgabe bekommen und müssen ihn zu Hause lesen. Die SuS wurden außerdem dazu aufgefordert, über David Bowie und Iggy Pop im Internet zu recherchieren.

ERSTE STUNDE

Lernphasen Dauer	Interaktion: Schüler- und Lehrer-Aktivitäten Stoff	Sozialform Medien Material	Didaktischer Kommentar
Einstieg: 10 Minuten	Die LP blendet verschiedene Comicausgaben ein und fragt die SuS was sie sehen und was das ist. Weitere Fragen werden zum Einstieg gestellt: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Hat jemand schon einmal einen Comic außerhalb unserer Hausaufgabe gelesen?</i> – Die SuS heben ihre Hände oder melden sich zu Wort. Abhängig von der jeweiligen Antwort, geht die LP auf die Antworten weiter ein u./o. stellt weitere Fragen (<i>Welche Comics hast du gelesen? Für welche Themen interessierst du dich?</i>) 2. <i>Welche Comicverlage kennt ihr?</i> 3. <i>Würdet ihr lieber Comics in digitaler oder gedruckter Version kaufen/lesen? Wieso?</i> 	Klassengespräch Computer u. Beamer Die LP blendet auch Comics ein, die die SuS als Beispiele nennen.	Bei der 3. Frage werden die SuS auf das Thema der Debatte vorbereitet (Digitale VS. gedruckte Ausgaben).
Hauptteil: 10 Minuten	Zur Vorentlastung im Hauptteil spielen die SuS eine vereinfachte Schulvariante der Gameshow „Familien-Duell“: Die Klasse wird in 2 Gruppen/Teams geteilt. Das Thema des Spiels bzw. der Spielrunde ist „Typische Merkmale der Comics“. Die Teams müssen darüber nachdenken, was typisch für die Comicform ist. Die SuS bekommen 2-3 Minuten Zeit, um im Internet zu recherchieren. Sie beraten sich untereinander und danach macht eine Gruppe den Anfang. Das Team nennt z.	Klassenspiel (Wettbewerb) in 2 großen Gruppen Computer u. Beamer (Powerpoint Präsentation) o. die LP bereitet das Spiel mithilfe von Karten und Magneten an der Tafel vor. Handys / Tablets	Mithilfe des Klassenspiels lernen die SuS die typischen Comicelemente kennen. So wird auch die Situation vermieden, in der die LP den theoretischen Teil klassisch vorträgt. Die SuS können sich am Spiel aktiv

<p>5 Minuten</p>	<p>B. „Sprechblasen“. Für die richtigen Antworten werden Punkte verteilt. Insgesamt gibt es 6 mögliche Antworten (<i>Sprechblasen, Panels/Bildkarten, Aktionswörter/Onomatopöie, eine Reihe/Folge von Bildern, Umgangssprache, einfache Sprache</i>). Die SuS können auch in ihrer Muttersprache antworten, wenn sie die Begriffe im Internet nicht auf Deutsch gefunden haben. Die LP hilft nach.</p> <p>Die LP fragt nach, ob alle SuS den Comic zu Hause gelesen haben. Danach stellt die LP Fragen, um die SuS an die Handlung zu erinnern u. Unklarheiten zu beseitigen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Wer kommt im Comic vor? An welche Figuren erinnert ihr euch?</i> 2. <i>Was wisst ihr über David u./o. Iggy?</i> 3. <i>Wohin wollen die Touristen?</i> 4. <i>Wer ist der Erzähler?</i> <p>Wenn es SuS gibt, die den Comic nicht gelesen haben → Ein/e Freiwillige/r meldet sich, um die Handlung in 2-3 Sätzen für sie kurzzufassen.</p> <p>Danach bekommen die SuS die von der LP vorbereitete Wortschatzliste (Anhang 4). Diese brauchen sie für den weiteren Verlauf der Stunde.</p>	<p>Unterrichtsgespräch Schülervortrag Comic</p> <p>Tabellarische Wortschatzliste (bereitet die LP vor)</p>	<p>beteiligen mithilfe ihres Weltwissens (Lerneraktivierung). Den heutigen technisch- und medienaffinen SuS wird die Suche im Internet keine Probleme bereiten.</p> <p>Da die SuS in diesen 2 Unterrichtsstunden Arbeitsblätter lösen, Klassenspiele spielen u. eine Debatte vorbereiten, dient die Wortschatzliste dazu, Zeit einzusparen u. den SuS die Arbeit zu erleichtern.</p> <p>https://www.duden.de/</p>
<p>15 Minuten</p>	<p>Die SuS bekommen das Arbeitsblatt „Zuerst, dann“ (Anhang 5).</p> <p>Die SuS arbeiten mit Partnern/innen zusammen. Im Arbeitsblatt müssen sie die regelmäßigen und unregelmäßigen Formen der Verben im Präsens sowie im Perfekt benutzen. In die linke Spalte zeichnen sie selber ein passendes Bild dazu. Bei den letzten zwei Bildkästen müssen sich die SuS Sätze im Perfekt</p>	<p>Partnerarbeit Arbeitsblatt „Zuerst, dann“ (Anhang 5) Wortschatzliste u. Wörterbücher (die SuS dürfen auch im</p>	<p>Aufgabenorientierung Das Arbeitsblatt dient als Übung zur zeitstrukturierten Nacherzählung von vergangenen Ereignissen im Rahmen der Literatur.</p>

<p>Schlussteil: 5 Minuten</p>	<p>anhand des Comics ausdenken. Am Ende lesen alle Partner ihre Antworten vor und sie werden im Plenum korrigiert.</p> <p>Hausaufgabenverteilung: Die LP erklärt den SuS, dass sie in der nächsten Stunde eine Debatte zum Thema „Digitale (E-Books, Webcomics...) VS. gedruckte Ausgaben“ erwartet. Sie teilt die Klasse in 2 gleich große Gruppen. Eine Gruppe ist pro digitale Ausgaben und die andere pro gedruckte Ausgaben. Jedes Mitglied in der jeweiligen Gruppe hat eine bestimmte Rolle (<i>Verkäufer im Buchladen, Verbraucher von gedruckten/digitalen Ausgaben, Schüler/in, Lehrperson, Arbeiter im Kundendienst bei Onlinebuchläden [z. B. Amazon oder Bookdepository], Verlagsleiter, Schriftsteller/in, Comiczeichner/in, Comic/Buch-Fan</i>). Das heißt, dass die SuS in beiden Gruppen die gleichen Rollen haben, aber ihre Standpunkte bzw. Meinungen passen sie dem jeweiligen Gruppenthema an (pro digitale und pro gedruckte Ausgaben). Zettel (Anhang 6) werden gezogen, um die Rollen zu verteilen. Die SuS bekommen von der LP Redemittel für die Debatte und müssen im Hinblick auf ihre Rolle Argumente für ihre Ausgabe und gegen die Ausgabe der anderen Gruppen vorbereiten.</p>	<p>Internet nachschlagen). Comic</p> <p>Redemittel für eine Debatte. Internet. Rollenzettel (Anhang 6). Computer u. Beamer, um den SuS Internetseiten wie „Amazon“ und „Bookdepository“ zu zeigen.</p>	<p>Die Redemittel eignen sich auch für Essays u./o. Aufsätze. Deshalb dienen sie als Wiederholung u. Vorbereitung auf das bevorstehende Abitur.</p> <p>Grundlage für die Redemittel (Anhang 7): <i>Lerntipp und Redemittel zur Diskussion und Meinungsäußerung</i></p> <p>https://www.goethe.de/ins/gb/lon/pro/meet-the-germans/materialien/lerntipps/Lerntipp_Diskussion.pdf</p>
--	--	--	---

ZWEITE STUNDE

Lernphasen	Interaktion:	Sozialform	Didaktischer Kommentar
------------	--------------	------------	------------------------

Dauer	Schüler- und Lehrer-Aktivitäten Stoff	Medien Material	
Einstieg: 10 Minuten	Die LP erinnert die SuS an den Comic aus der letzten Stunde und ihre Hausaufgabe. Die SuS bereiten das Klassenzimmer auf die Debatte vor bzw. nehmen ihre Plätze ein und besprechen die vorbereiteten Argumente innerhalb ihrer Gruppe.	Unterrichtsgespräch. Comic.	
Hauptteil: 25 Minuten	<p>Die Debatte fängt an. Die LP stellt die zwei Gruppen vor und moderiert die Debatte. Danach stellt sich jeder Teilnehmer vor (im Sinne ihrer jeweiligen Rollen) und die SuS beginnen die Diskussion. Die LP eröffnet das Gespräch mit folgenden Worten: <i>Der heutige technische Stand ermöglicht es uns, Zugriff auf die neusten Nachrichten jederzeit und überall zu haben. Digitale Ausgaben von Zeitschriften, Büchern und Comics haben unsere Lesegewohnheiten stark verändert. Wie hat sich das auf den Verkauf im Buchladen ausgewirkt?</i> (die Frage wird dem Schüler gestellt, der die Rolle des Verkäufers im Buchladen verkörpert). Andere möglichen Fragen, die im Laufe der Diskussion gestellt werden können, sind:</p> <p>6. Fragen an die Verbraucher von digitalen bzw. gedruckten Ausgaben: <i>Was spricht Sie genau an, dass sie lieber digitale/gedruckte Ausgaben lesen oder kaufen? Was stört Sie bei digitalen/gedruckten Ausgaben?</i></p> <p>7. Fragen an die Lehrpersonen: <i>Welche Ausgaben eignen sich Ihrer Meinung nach besser für den Unterricht und was spricht die SuS an? Vom Beruf abgesehen, was ist Ihre</i></p>	<p>Argumente u. Notizen, die die SuS zu Hause vorbereitet haben.</p> <p>Handys / Tablets / Wörterbücher, um etwas nachzuschlagen, wenn nötig.</p>	

<p>Schlussteil: 10 Minuten</p>	<p><i>persönliche Stellungnahme dazu?</i></p> <p>8. Fragen an die Arbeiter im Kundendienst bei einem Onlinebuchladen: <i>Aus welchen Gründen wenden sich Ihre Kunden an Sie? Über welche Probleme mit den online Ausgaben und Buchladen klagen Kunden? Was müsste sich ändern?</i></p> <p>9. Fragen an die Verlagsleiter: <i>Zahlen sich gedruckte/digitale Ausgaben aus? Ist es möglich, dass in der Zukunft online/gedruckte Ausgaben vollkommen von den online/gedruckten Ausgaben ersetzt werden?</i></p> <p>10. Fragen an die Schriftsteller/innen und Comiczeichner/innen: <i>Wie sind Sie zu Ihrem Beruf gekommen? Welche Ausgaben nehmen den Großteil Ihrer privaten Bibliothek ein? Was würden Sie sagen, was die Vor- bzw. Nachteile digitaler/gedruckter Ausgaben sind?</i></p> <p>11. Fragen an die Comic/Buch-Fans: <i>Für welche Art von Ausgaben geben Sie lieber Geld aus? Was spricht Sie bei den digitalen/gedruckten Ausgaben nicht an? Auf was sollten Verlage und Buchladen achten?</i></p> <p>Nach dem Ende der Debatte, diskutiert die LP mit den SuS im Plenum weiter. Die SuS werden dazu aufgefordert, ihre eigene Meinung zum Thema zu äußern und noch einmal die Vor- und Nachteile von digitalen/gedruckten Ausgaben zusammenzufassen. Das Gesagte wird an der Tafel von den SuS festgehalten:</p> <p>Vor- und Nachteile von digitalen Ausgaben:</p>	<p>Unterrichtsgespräch. Tafel.</p>	
---	---	--	--

	<p>+ überall erreichbar; oft billiger; eignen sich besser fürs Reisen; umweltfreundlicher...</p> <p>- um sie zu lesen, muss man Tablets oder Laptops besitzen – wenn diese Gegenstände leer sind, kann man nicht weiterlesen; bestimmte Jobs gehen verloren (Verkäufer im Buchladen, Stellen in den Druckereien); digitale Ausgaben könnten theoretisch verloren gehen, wenn eine bestimmte Plattform Fehlfunktionen aufweist; digitale Ausgaben sind meistens nur in den Weltsprachen erhältlich – kleinere Autoren werden so vernachlässigt...</p> <p>Vor- und Nachteile von gedruckten Ausgaben:</p> <p>+ das „Lesegefühl“, wenn man ein Buch in der Hand hält; Bibliotheken ermöglichen billigeren Zugriff zu Büchern und man muss sie nicht kaufen; kann nicht so einfach verloren gehen; auch kleinere Autoren und Verlage finden Platz auf dem Buchmarkt; ...</p> <p>- Preise variieren in verschiedenen Buchhandlungen; umweltschädlicher;</p>		
--	--	--	--



Die große David-Bowie-Ausstellung hatte Reinhard schon zur Kenntnis genommen, als sie im Sommer 2013 im Londoner Victoria and Albert Museum zu sehen war. Als sie im Februar 2014 erweitert nach Berlin kam und dabei unter anderem den Durchsteckschlüssel zu Bowies Haustür präsentierte, hatte Reinhard seine Story schon fertig, passend zur *zitty*-Titelgeschichte.

Bowies Berliner Zeit war zwar nur kurz, sie begann im Sommer 1976 und endete keine zwei Jahre später, aber um sie ranken sich viele Legenden. Zunächst wohnte Bowie im Bayrischen Viertel, in der Wohnung von Tangerine-Dream-Gründer Edgar Froese. Dort machte er einen kalten Entzug. Später mietete er sich eine Sieben-Zimmer-Altbauwohnung in der Schöneberger Hauptstraße 155. Zusammen mit seinem Kumpel Iggy Pop tauchte Bowie tief ins Nachtleben der Mauerstadt ein. Es gibt Geschichten darüber, wie die beiden sich um den Transvestiten Romy Haag prügeln – in dessen Nacht-

klub verkehrten sie zusammen mit Udo Lindenberg, Lou Reed, Brian Ferry, Freddie Mercury und wie sie alle hießen –, wie er stundenlang im Brücke-Museum herumlungerte, wie Bowie im ersten offen schwulen Café „Das andere Ufer“ saß und Kuchen löffelte.

Bowie selber nahm in dieser Zeit drei Alben auf, *Low*, *Heroes* und *Lodger*, beeinflusst von Krautrockbands wie Can, Neu! und Kraftwerk, spielte im letzten, leider furchtbar banalen Marlene-Dietrich-Film *Schöner Gigolo, armer Gigolo* mit, sprach das musikalische Kindermärchen *Peter und der Wolf* ein und produzierte die beiden Iggy-Pop-Alben *The Idiot* und *Lust For Life*. Noch 2013, auf dem Spätwerk *The Next Day*, bezog sich Bowie auf diese Zeit in der Mauerstadt, erinnerte sich an die Bösebrücke, das KaDeWe und das Café auf dem Wittenbergplatz (das mal dem Hitler-Bruder Alois gehört hat – ein weiterer Berlin-Mythos?).







DIE MUSIK KLINGT ALSO HEROISCH... ALSO ETWAS MIT HELDEN.. HMMMM...



GAR NICHT SO EINFACH...



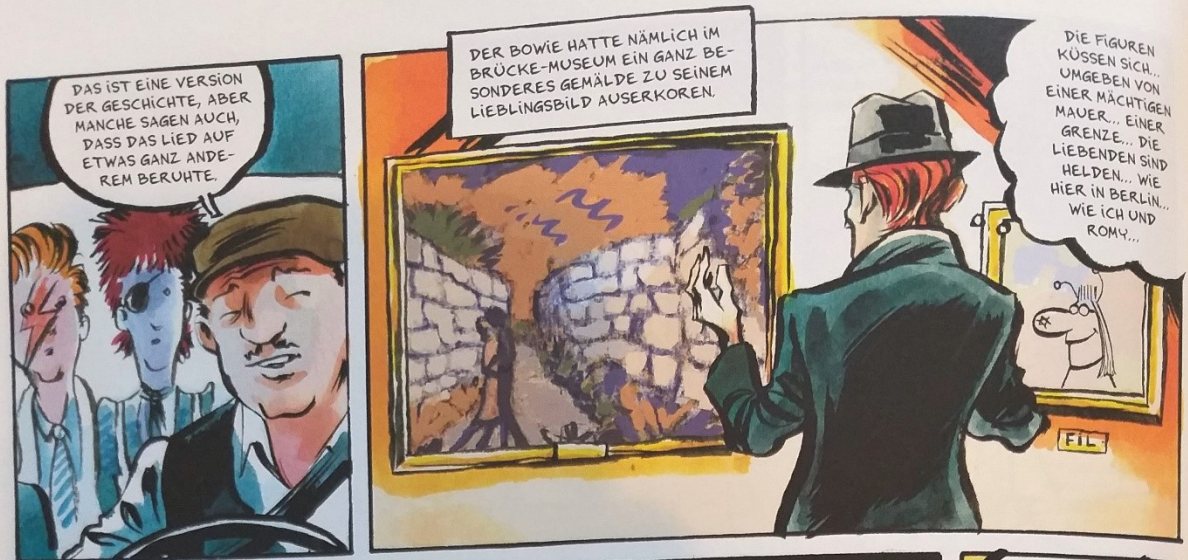
WARUM IN ALLER WELT SUCHEN SIE SICH DIESEN PLATZ AUS FÜR IHR TÊTE-À-TÊTE? VIELLEICHT IST ES EINE HEIMLICHE AFFÄRE UND SIE SUCHEN SCHUTZ IM SCHATTEN DER MAUER...

ODER SIE GENIESSEN EINFACH NUR DAS LEBEN, TROTZ DER WIDRIGEN UMSÄNDE, TROTZ DER MAUER... SIE SIND HELDEN... WIE ICH...



WÄHREND-DESSEN IN DER HAUPTSTRASSE 155;

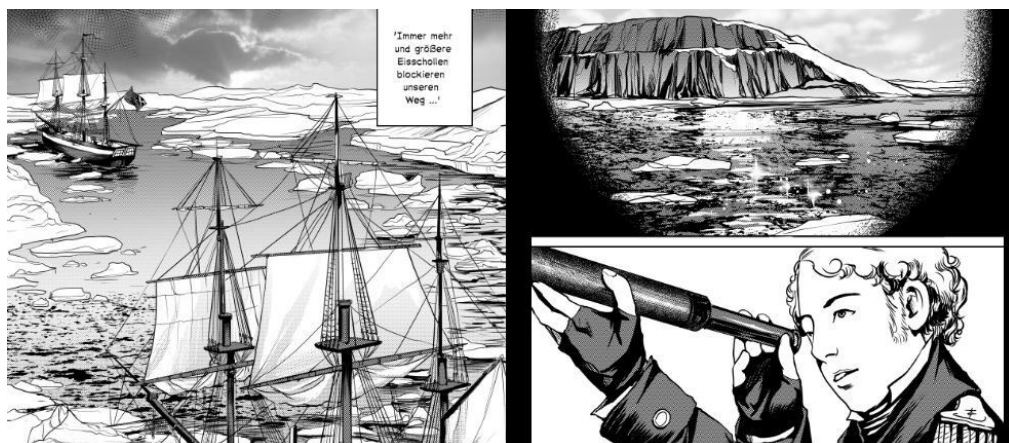
WANN DAVID WOHL ZURÜCKKOMMT? WILL IHM DOCH MEINEN SONG VORSPIELEN... ERST MAL WAS ESSEN...



Anhang 2, Beispiele für Comics



18



19



20

¹⁸ © 1963 Marvel Characters, Inc., Grafik für das Cover von „The Amazing Spider-Man“ vol. 1, 1 (März 1963, Marvel Comics)

Kunst von Jack Kirby und Steve Ditko

¹⁹ ©Kristina Gehrman, „Im Eisland“

²⁰ © Anna Haifisch, „Vom Spatz“

Selbst innerhalb der Familie bin ich eine Art "Geheimnis". Meine Diagnose wird niemals angesprochen oder gar thematisiert. Für meine Mutter ist es ein Stigma, das man verheimlichen muss. Nachher erfahren das ja eventuell noch die Nachbarn!



21

Anhang 3, Vorschau zum Klassenspiel. Die ganze Präsentation ist hier zu finden:
<https://drive.google.com/file/d/19O3-UfnWiZgPhoepPK6eY0A2PfhyZKy3/view?usp=sharing>

XXX

Sprechblasen 50	Umgangssprache 7
Panels (Bildkasten) 20	Einfache Sprache 3
Aktionswörter/Onomatopöie 10	
Folge von Bildern 10	

SHOW QUESTION HIDE QUESTION

Win Lose Cheer Boo Silence

Anhang 4, Wortschatzliste

Begriff / Phrase / Redewendung	Synonym/e	Bedeutung
allaweil <i>Bairischer Dialekt</i>		immer
Auf dem Holzweg sein		sich irren
auf etw. beruhen	entspringen, sich gründen	sich auf etwas gründen, stützen; seinen Grund, seine Ursache in etwas haben; basieren auf
auffuttern, futterte auf, h. aufgefuttert	aufessen, verdrücken	mit großem Appetit aufessen
bringa <i>Bairischer Dialekt</i>		bringen
Da schauens her! <i>Bairischer Dialekt</i>		Da schauen Sie her!
Daden Sie uns...? (von Täten Sie uns) <i>Bairischer Dialekt</i>		Würden Sie uns...?
Das Kaufhaus des Westens (KaDeWe)		Ein Warenhaus in Berlin mit Designer Marken
e oder r Crêpe, Krepp, -/s, -s Krabben-Crêpes = Crêpes mit Krabben	Eierkuchen, Pfannkuchen; (österreichisch) Palatschinke	kleiner, dünner Pfannkuchen
etwas (z. B. der Erfolg) steigt jemandem in den / zu Kopf		jemand wird (z. B. aufgrund seines Erfolges) eingebildet / überheblich / übermütig

freilich	ja, natürlich, selbstverständlich, gewiss doch	
Grüß Gott! <i>Bairischer Dialekt</i>		Guten Tag!
heimlich	geheim, hinter den Kulissen	
Jedem Pärchen sein Pläsierchen <i>Herkunft:</i> Jedem Tierchen sein Pläsierchen	leben und leben lassen	jeder hat seine Besonderheiten; jedem, wie er gerne möchte; man soll jedem Menschen sein Vergnügen lassen
Minga <i>Bairischer Dialekt</i>	München	
Ned wahr? <i>Bairischer Dialekt</i>		Nicht wahr?
r Wachturm, -s, -'e		einen weiten Überblick gewährender Turm für Wachposten; z.B.: die Berliner Mauer hatte Wachttürme
s Tête-à-Tête <i>Herkunft:</i> französisch (en) tête à tête, eigentlich = Kopf an Kopf	ein Date	1. zärtliches Beisammensein; Schäferstündchen 2. unter vier Augen
Welchen meinens denn? <i>Bairischer Dialekt</i>		Welches meinen Sie denn?
widrig	negativ, nachteilig,	gegen jemanden, etwas gerichtet und sich dadurch äußerst ungünstig, behindernd auswirkend

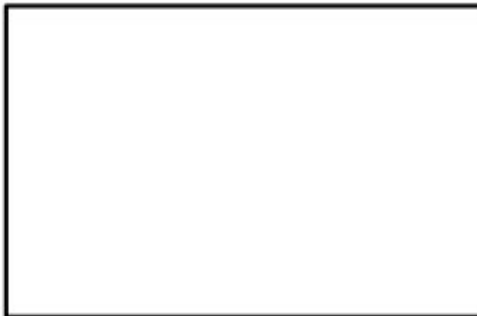
ZUERST, DANN

Was passiert zuerst? Schreibe, zeichne und ergänze. Benutze das Perfekt und Präsens. Für die letzten zwei Bildkasten in der linken Spalte suche nach Inspiration im Comic oder denk dir etwas aus.

ZUERST



Zuerst _____
(einsteigen, die Jungs) ins Taxi
_____.



Zuerst _____
(komponieren, Bowie) in seinem Studio
Musik _____.

DANN



Dann _____ (erzählen,
Taxifahrer) die Geschichte und

(fahren, die zwei Jungs) zur Ausstellung.



Dann _____
(schauen, Bowie) durchs Fenster und
_____ (sehen,
ein Liebespaar).

ZUERST





DANN



Dann _____
(sich setzen, Bowie) an den Tisch und
_____ (schreiben) voller
Inspiration sein neues Lied.



Dann _____ (kommen,
(Bowie) in seine Wohnung und
_____ (herauswerfen) Iggy Pop
_____.

Anhang 6, Rollenzettel

Verkäufer/in im Buchladen	Verbraucher/in von gedruckten Ausgaben	Verbraucher/in von digitalen Ausgaben	Schüler/in	Lehrperson
Arbeiter/in im Kundendienst bei Onlinebuchläden	Verlagsleiter/in	Schriftsteller/in	Comiczeichner/in	Comic/Buch-Fan

Anhang 7, Redemittel für die Debatte

Gedanken und Meinungen ausdrücken:

Meiner Auffassung/Ansicht/Meinung nach ist/gibt es/...

In Bezug auf würde ich sagen, dass ...

Ich bin der festen Überzeugung, dass ...

Ich finde/denke, dass ...

Argumente einsetzen:

Ich halte das für besonders wichtig, weil...

Wenn man bedenkt, dass...dann...

Man sollte auf alle Fälle berücksichtigen, dass

Argumenten anderer zustimmen:

Das finde/glaube/meine ich auch.

Da haben Sie / hast du natürlich Recht.

Dein / Ihr Argument leuchtet mir ein.

Genau! (So sehe ich das auch.)

Zweifel, Unsicherheiten ausdrücken:

Da bin ich mir nicht sicher.

Sind Sie sicher/Bist du sicher?

Wissen Sie/Weißt du das das ganz genau?

Na ja, ich weiß nicht.

Das kann ich nicht (so ganz) glauben.

Können Sie/kannst du das belegen/beweisen?

Argumente ablehnen:

Das finde/glaube/meine ich nicht.

Da bin ich ganz anderer Meinung/Ansicht, weil...

Das kann ich überhaupt nicht nachvollziehen, weil...

Dem kann ich überhaupt nicht zustimmen, weil....

Das ist doch nicht wahr/nicht richtig.

Vorschlag machen:

Ich bin dafür, dass .../Ich schlage vor, wir

Wir könnten vielleicht ...

Was halten Sie davon/hältst du davon,

Sich auf eine Lösung einigen:

Alles in allem zeigt sich, dass...

Wir haben uns nach einer längeren

Diskussion auf...geeignet.

Wir haben uns nach einer längeren

Diskussion darauf geeinigt, dass ...

Literaturverzeichnis:

- Brinitzer, Michaela (2015): *Zack. Deutsch lernen mit Comics*. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.
- Habasa, Gerhard & Havas, Harald (1993): *Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst*. Wien: EDITION COMIC FORUM.
- Hallet, Wolfgang (2015): *Literarisches und multiliterales Lernen mit graphic novels im Fremdsprachenunterricht*. In: *Literarisch-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht*. Küster, L./Lütge, C./Wieland, K. (Hrsg.). Frankfurt am Main: Peter Lang Edition.
- Kleist, Reinhard (2016): *Bowie in Berlin*. In: *Berliner Mythen*. Carlsen Verlag GmbH, Hamburg.
- Küster, L., Lütge, C. & Wieland, Katharina (2015): *Einleitung*. In: *Literarisch-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht*. Küster, L./Lütge, C./Wieland, K. (Hrsg.). Frankfurt am Main: Peter Lang Edition.
- Küster, Lutz (2015): *Warum ästhetisch-literarisches Lernen im Fremdsprachenunterricht? Ausgewählte theoretische Fundierungen*. In: *Literarisch-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht*. Küster, L./Lütge, C./Wieland, K. (Hrsg.). Frankfurt am Main: Peter Lang Edition.
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja / Ministerium für Wissenschaft und Bildung (2019): *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Njemački jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj / Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Deutsche Sprache für Grundschulen und Gymnasien in der Republik Kroatien*. Narodne novine, 7/2019. https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_141.html
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja / Ministerium für Wissenschaft und Bildung (2019): *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Glazbene kulture za osnovne škole i Glazbene umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj / Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Musikkultur für Grundschulen und Musikkunst für Gymnasien in der Republik Kroatien*. Narodne novine, 7/2019. https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_151.html
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja / Ministerium für Wissenschaft und Bildung (2019): *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Povijest za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj / Entscheidung über die Annahme des Lehrplans für das Fach Geschichte für Grundschulen und Gymnasien in der Republik Kroatien*. Narodne novine, 7/2019. https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_03_27_557.html
- Nacionalni centar za vanjsko vrednovanje obrazovanja / Nationales Zentrum für externe Bewertung von Bildung (2019): *Ispitni katalog za državnu maturu u školskoj godini 2019./2020.: Njemački jezik / Prüfungskatalog für das staatliche Abitur im Schuljahr 2019/2020*. <https://mk0ncvvot6usx5xu4d.kinstacdn.com/wp-content/uploads/2019/10/NJEMACKI-2020.pdf> gefunden auf <https://www.ncvvo.hr/ispitni-katalozi-za-drzavnu-maturu-2019-2020/> (Zugriff am 31. August 2020)
- Platthaus, Andreas (2008): *Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga*. München: Verlag C. H. Beck.
- Ruck, Julia & Weger, Denis (2015): *Graphic Novels im DaF-Unterricht. Potential und praktische Anregungen*. In: *Sprache erleben und lernen mit Kinder- und Jugendliteratur II: Theorien, Modelle und Perspektiven für den Deutsch als Fremdsprachenunterricht*. Eder, Ulrike (Hrsg.). Wien: Praesens Verlag. https://www.academia.edu/20041648/Graphic_Novels_im_DaF-Unterricht._Potential_und_praktische_Anregungen

Schikowski, Klaus (2014): *Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler*. Stuttgart: Reclam.

<https://www.onleihe.de/goethe-institut/frontend/mediaInfo,0-0-363329413-200-0-0-0-0-0-0-0.html>

Schüwer, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftler Verlag Trier.

Zusammenfassung

Mein Ziel in dieser Diplomarbeit war es, die Ansicht zu verteidigen, dass literarisch-ästhetische Werke wie Comics und Graphic Novels einen festen Platz im schulischen Sprachunterricht verdienen.

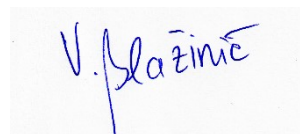
Die Arbeit bietet im ersten Teil einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung des Comicgenres, dessen VertreterInnen sowie Comic-spezifische Merkmale.

Im zweiten Teil wird anhand dieser Merkmale untermauert, wieso sich gerade dieses Medium gut für den Unterricht eignet und dank welcher Vorzüge (z. B. Anwendbarkeit schon auf einem niedrigen Niveau, Text-Bild-Zusammenhang, interkulturelles Wissen) man Comics im DaF-Unterricht einsetzen sollte.

Im dritten Teil findet man ein praktisches Beispiel für einen Unterrichtsentwurf, dem der Comic „Bowie in Berlin“ als Grundlage dient. Aufgrund dessen wird noch einmal schriftlich festgehalten, dass Comics über ein großes Potenzial verfügen, das im fachübergreifenden und fachverbindenden Unterricht münden kann.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenoj i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.



V. Blažinić

(potpis)