

SÁNDOR TRIPPÓ

Goethe-Institut Budapest

 <https://orcid.org/0009-0009-7063-1290>

Leerstellen und Freiräume: Eine kritische Auseinandersetzung mit exemplarischen Forschungspositionen zum Einsatz von Comics im DaF/DaZ-Unterricht

In diesem Beitrag sollen Anregungen zur comicwissenschaftlichen Erweiterung der DaF/DaZ-Didaktik gegeben werden, indem sich darauf konzentriert wird, wie die Einsatzmöglichkeiten von Comics und Graphic Novels bisher in der einschlägigen Fachliteratur diskutiert und welche didaktischen Ansätze hervorgebracht wurden. Dazu werden nur ausgewählte deutsch- und englischsprachige Aufsätze berücksichtigt, die sich explizit auf den DaF-/DaZ-Unterricht beziehen. In einem ersten Schritt werden drei deutschsprachige Beiträge analysiert, in denen eine allgemeine didaktisch-methodische Kontextualisierung der Arbeit mit Comics und Graphic Novels in der DaF/DaZ-Didaktik unternommen wird. Im zweiten Teil folgt eine Auseinandersetzung mit vier praxisorientierten Forschungsarbeiten, in denen das Potenzial von Comics im Landeskundeunterricht diskutiert wird. In jedem Fall wird zuerst die Argumentationsstruktur rekonstruiert und anschließend werden die Analysekatoren und Deutungsansätze miteinander ins Verhältnis gesetzt. Ziel ist es, exemplarische Forschungspositionen aufzuzeigen und davon ausgehend weiterführende Forschungsfragen für eine entstehende Teilbereichsdidaktik zu formulieren.

Schlüsselwörter: Comics, graphische Erzählung, Deutsch als Fremdsprache, Visual Literacy, Bildkompetenz

Blank Spaces and Open Spaces: A Critical Examination of Exemplary Research Positions on the Use of Comics in German as a Foreign or Second Language Lessons

This article aims to provide suggestions for the incorporation of the insights of comics studies into the field of German as a Foreign/ Second Language. Consequently, the paper explores how comics and graphic novels have been discussed in this field, and what kind of didactic approaches have been developed. In this overview, only selected German- and English-language articles are considered that explicitly relate to the methodology of German as a Foreign/ Second Language. In a first step, three German-language articles are analysed which provide a general didactic-methodological contextualization. The second part deals with four practical examples which focus on how comics can be used to teach about the cultures of the German-speaking countries. In each case, relevant insights are summarized and then categories and approaches are contrasted with each other. The aim is to identify exemplary research positions and, on this basis, to formulate further research questions for an emerging subject area.

Keywords: comics, graphic storytelling, German as Foreign Language, visual literacy

Puste przestrzenie i wolne przestrzenie: krytyczna analiza przykładowych stanowisk badawczych dotyczących wykorzystania komiksów na lekcjach języka niemieckiego jako obcego

Artykuł przedstawia sugestie dotyczące rozszerzenia dydaktyki języka niemieckiego jako języka obcego o zastosowanie w programie komiksów i powieści graficznych. Pytanie dotyczy opracowań w odpowiedniej literaturze specjalistycznej oraz podejścia dydaktycznego do gatunków komiksowych. W moim raporcie z badań uwzględniono tylko wybrane artykuły w języku niemieckim i angielskim, które wyraźnie odnoszą się do lekcji niemieckiego jako języka obcego. W pierwszym kroku przeanalizowano trzy artykuły w języku niemieckim, w których podjęto ogólną kontekstualizację dydaktyczno-metodologiczną pracy z komiksami i powieściami graficznymi w dydaktyce niemieckiego jako języka obcego. W drugiej części przeanalizowano cztery artykuły badawcze zorientowane na praktykę, w których omówiono potencjał komiksów na lekcjach studiów regionalnych. W każdym przypadku struktura argumentacji jest najpierw rekonstruowana, a następnie kategorie analizy i podejścia do interpretacji są ze sobą porównywane. Celem jest zidentyfikowanie przykładowych postaw badawczych i na tej podstawie sformułowanie dalszych pytań dla potencjalnej dydaktyki przedmiotu z zastosowaniem komiksów.

Słowa kluczowe: komiks, narracja graficzna, język niemiecki jako język obcy, alfabetizm wizualny, kompetencja wizualna

1. Comicedidaktik: Eine Teildisziplin im Dazwischen¹

Der Begriff ‚gutter‘ bezeichnet in der Comicforschung die Leerstelle zwischen zwei Einzelbildern. Beim Lesen eines Comics – egal, ob es um einen kurzen Comicstrip oder um eine umfangreiche autobiografisch oder literarisch inspirierte Graphic Novel geht – kommt diesem Zwischenraum eine besondere Bedeutung zu: Rezipient*innen werden unbewusst dazu angeregt, sich mit dem Gesagten und Gezeigten bzw. mit dem Ineinandergreifen von Text und Bild aktiv auseinanderzusetzen und ausgehend von den Ähnlichkeiten und Unterschieden der zwei benachbarten Panels eine Geschichte zu konstruieren. Die Übergänge zwischen Panels können manchmal fließend und durchsichtig sein, manchmal werden die Einzelbilder durch klar konturierte Kanten voneinander getrennt. Diese Freiräume bestimmen demzufolge die Wahrnehmung und die Deutung von Bildfolgen, indem sie unseren Blick führen und dadurch Spannung aufbauen und die Erzählung dynamisieren können. Der (fehlende) Zwischenraum im Comic entpuppt sich deshalb als ein grundlegendes narratives Mittel, wie in vielen theoretischen Arbeiten über das Medium konstatiert wird. Das Geflecht von Text und Bild wird demzufolge erst dann lesbar, wenn wir diese Lücke füllen, d.h., wenn wir die Zeichen üblicherweise links und rechts miteinander verknüpfen und einen logischen Zusammenhang herstellen – die Sinnstiftung findet im Dazwischen statt.

Die Comicedidaktik, d.h. die wissenschaftlich reflektierte und praxisorientierte Auseinandersetzung mit dem didaktischen Potenzial des Mediums, lässt sich im metaphorischen Sinne ebenfalls in einem Zwischenraum verorten, da diese junge Teildisziplin an der Schnittstelle kultur-, literatur-, medien-, kunst- und erziehungswissenschaftlicher Diskurse angesiedelt ist. Ebenso wie beim Lesen eines Comics ist es in der Comicedidaktik erforderlich, die unterschiedlich kodierten Impulse miteinander zu kontrastieren und in Verbindung zu setzen, um eine Kohärenz herzustellen – im Comic muss man die visuellen und textuellen Zeichen in den Panels miteinander abgleichen und daraus eine Handlung bzw. eine Erzählung konstruieren; in der Comicedidaktik muss man die unterschiedlichen Forschungsansätze gegenüberstellen und daraus theoretisch fundierte und zugleich praxistaugliche Unterrichtskonzepte ableiten. In diesem Prozess erweisen sich Leerstellen auch als besonders produktiv: Eine mediensensible Erweiterung der DaF/DaZ-Didaktik durch Bild-Text-Verbindungen ist erst denkbar, wenn exemplarische Forschungspositionen systematisch beschrie-

¹ Als Anregung für diese einleitenden Überlegungen diente der Titel des Kieler e-Journals für Comicforschung, der *Closure* heißt und unter Rückgriff auf einen anderen Begriff aus der Comicforschung die Bedeutung der Interdisziplinarität betont.

ben, kritisch hinterfragt und miteinander ins Verhältnis gebracht werden und dadurch Leerstellen, d.h. Forschungslücken identifiziert und weiterführende Forschungsfragen formuliert werden. Eine (zukünftige) Comicedidaktik entfaltet sich deshalb ebenfalls im Dazwischen.

In diesem Beitrag möchte ich Anregungen zu dieser Erweiterung geben, indem ich mich darauf konzentriere, wie die Einsatzmöglichkeiten des Comics im DaF-/DaZ-Unterricht bisher in der Fachliteratur diskutiert wurden und welche didaktischen Ansätze in diesem Kontext hervorgebracht wurden. In meinem Forschungsbericht werden nur ausgewählte deutsch- und englischsprachige Aufsätze berücksichtigt, die sich explizit auf den DaF-/DaZ-Unterricht beziehen. Reflexionen aus dem Bereich der muttersprachlichen Literatur- und Kunstdidaktik werden dabei ebenso außer Acht gelassen wie die Arbeitsweisen aus der deutschsprachigen Geschichtsdidaktik, in der mehrere Konzepte für die Arbeit mit Comics herausgearbeitet wurden. Abhandlungen aus anderen Fremdsprachendidaktiken werden auch nicht erwähnt: So bleiben zum Beispiel die wissenschaftlichen Arbeiten aus der Englisch- und Französischdidaktik unberücksichtigt, auch wenn sie in deutscher Sprache veröffentlicht wurden. In einem ersten Schritt werden drei deutschsprachige Beiträge analysiert, in denen eine allgemeine didaktisch-methodische Kontextualisierung der Arbeit mit Comics und Graphic Novels in der DaF/DaZ-Didaktik unternommen wird. Im zweiten Teil folgt eine Auseinandersetzung mit vier praxisorientierten Forschungsarbeiten, in denen das Potenzial des Mediums im Landeskundeunterricht diskutiert wird. In jedem Fall wird zuerst die Argumentationsstruktur rekonstruiert und anschließend werden die Analysekatoren und Deutungsansätze miteinander ins Verhältnis gesetzt. Ziel ist es, exemplarische Forschungspositionen im DaF-/DaZ-Bereich aufzuzeigen und davon ausgehend weiterführende Forschungsfragen für eine entstehende Teilbereichsdidaktik zu formulieren.

2. Comic als literarische Gattung und als Medium: Annäherungsversuche im Vergleich

Wenn man in einem der Grundlagenwerke der Fremdsprachendidaktik, in dem *Handbuch Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*, nach dem Stichwort Comic sucht, findet man das Medium nicht nur in verschiedenen Auflistungen wieder. Auch ein Abschnitt in dem Beitrag *Literatur im Landeskundeunterricht* ist der Arbeit mit Bildgeschichten gewidmet. Nach PETER GROENEWOLD (2010) bieten Graphic Novels eine Alternative zu literarischen Texten, insbesondere dann, wenn

im Sprachunterricht nicht genügend Zeit zur Verfügung steht oder die Handlung oder die Erzählweise eines literarischen Werks beim Verstehen Schwierigkeiten bereitet. Hier werden Graphic Novels als eine „noch relativ neue Gattung“ beschrieben, wobei behauptet wird: „Bei diesen [Geschichten] handelt es sich im Prinzip um nichts anderes als lange Comics“ (GROENEWOLD 2010:1568). Ferner wird ausgeführt, dass der Unterschied zu anderen Comics hauptsächlich darin bestehe, dass in diesen Erzählungen anspruchsvolle Themen mit realistischen Zeichnungen dargestellt würden. Außerdem weist GROENEWOLD (2010) darauf hin, dass das Verstehen dadurch begünstigt werde, dass Rezipienten die inszenierte Handlung grafisch erleben können, auch wenn sie die Texte nicht vollständig verstehen. Ein weiterer Grund, warum es sich die Arbeit mit Graphic Novels lohne, sei die „Vertrautheit jedes Lernenden mit dem Medium“ (GROENEWOLD 2010:1569, Hervorhebung im Original). Gleichzeitig wird erklärt, dass landeskundliche Themen mit verschiedenen Typen von Graphic Novels im Unterricht vermittelt werden können. Hervorgehoben werden diesbezüglich aber nur Literaturadaptionen. Abschließend wird vorgeschlagen, dass sich nicht nur ganze Erzählungen, sondern auch ausgewählte Teile einsetzen lassen. Plädiert wird noch für die Arbeit mit übersetzten Graphic Novels, die einen Bezug zu deutschsprachigen Kulturen haben. Exemplarisch werden Art Spiegelmans *Maus* und Joe Kuberts *Yossel*, zwei Geschichtscomics über Erinnerungen an den Zweiten Weltkrieg, erwähnt.

An dieser überblicksartigen Darstellung ist vor allem zu bemängeln, dass Graphic Novels vereinfachend als umfangreiche Comics gedeutet und literarischen Genres zugeordnet werden. Problematisch erscheint diese Einstufung deswegen, weil dadurch die unterschiedlichen Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen der verschiedenen Comicformate ausgeblendet werden: Auch wenn der Begriff Graphic Novel in der deutschsprachigen Comicforschung vorwiegend als Label angesehen und deshalb eher vermieden wird, unterscheiden sich diese Comics im Buchformat doch von anderen graphischen Erzählformaten. Die Unterschiede bestehen unter anderen darin, dass diese Comics nicht in Fortsetzungen erscheinen und daher das Serialitätsprinzip, das sich in Zeitungscomics auch auf der Handlungs- und Darstellungsebene niederschlägt, in Graphic Novels nicht vorhanden ist. Realistische Zeichnungen sind zwar charakteristisch für viele autobiographische und historische Comics, aber sind keine Voraussetzung dafür, ob eine Erzählung unter die Kategorie der Graphic Novel fällt. Vielmehr handelt es sich bei Graphic Novels um eine sozio-kulturelle Erscheinung, die sich mit comicspezifischen Ausdrucksformen verbindet, als um eine literarische Gattung (vgl. TRIPPÓ 2018). Außerdem geht GROENEWOLD (2010) davon aus, dass Lernende ohne Ausnahme mit dem

Medium vertraut sind und daher die Lektüre weniger Herausforderungen bedeutet als die Arbeit mit literarischen Werken. Damit wird jedoch nicht beachtet, dass gerade die Comicezeption kulturelles Wissen voraussetzt und nicht automatisch erfolgt. Des Weiteren richten sich Comics nicht zwangsläufig an ein junges Lesepublikum.

Ebenso wie GROENEWOLD (2010) zeichnet sich KSENIA KUZMINYKHS (2014) Beitrag durch einen übergreifenden Charakter aus, indem auch hier das didaktische Potenzial der graphischen Erzählkunst im Allgemeinen ausgelotet wird und nicht Praxisbeispiele, sondern theoretische Überlegungen dominant sind. Hier werden erneut Graphic Novels fokussiert, die jedoch nicht näher bestimmt und nicht von anderen Formaten differenziert werden. Die Kompetenzen, die sich nach KUZMINYKH (2014) mit Graphic Novels fördern lassen, werden in einer Mindmap systematisiert, wobei auch die fremdsprachlichen Fertigkeiten bzw. Teilfertigkeiten (Grammatik, Wortschatz) als eigenständige Kompetenzen aufgefasst werden und neben der Medienkompetenz oder der interkulturellen Kompetenz Erwähnung finden. Des Weiteren werden klassische Argumente für Comics vorgebracht:

Sie üben eine motivierende Wirkung aus und können den jungen Lesern einen Einstieg in die Werke von Klassikern geben. [...] Die für das Medium spezifischen reduzierten verbalsprachlichen Textanteile sind leichter zu bewältigen, vor allem dann, wenn Bild und Erzähl- oder Dialogtext sich komplementär zu einander (sic!) verhalten. Dadurch werden sowohl den monolingual deutschsprachigen Schülern als auch den Lernenden mit einer anderen sprachlichen und kulturellen Herkunft zusätzliche Impulse und Anhaltspunkte für die Sinnkonstruktion der textuell-grafischen Vorlagen und konsequenterweise eine aktive Beteiligung am Unterrichtsgeschehen ermöglicht. (KUZMINYKH 2014:76-77)

Nach diesen Ausführungen widmet sich KUZMINYKH (2014) Fragen der Comicezeption und beschreibt, wie die Verbindung von Gesagtem und Gezeigtem im Comic erschlossen wird. Bei der Bildrezeption stützt sich der Aufsatz vorwiegend auf das triadische Zeichensystem nach Charles Sanders Peirce und unterscheidet ikonische, indexikalische und symbolische Darstellungsweisen. Insbesondere wird die Bedeutung von Leerstellen beschrieben, wobei Kategorisierungen aus der Filmdidaktik herangezogen werden. Die Merkmale der im Comic verwendeten sprachlichen Ausdrücke werden ebenfalls herausgearbeitet. Gleichzeitig wird darauf hingewiesen, dass auch der graphischen Form des Textes in der Erzählung eine Rolle zukommt. Basierend auf diesen gestaltungsbezogenen Ausführungen werden in einem letzten Schritt drei Arbeitsweisen präsentiert, mit denen Graphic Novels im fremdsprachlichen Deutschunterricht Anwendung finden können: analytische, handlungs- und produktionsorientierte

sowie szenische Arbeitsweisen. Der erste Ansatz bezieht sich darauf, dass Lernende die Erzählstruktur unter die Lupe nehmen und inhaltsbezogene Aufgaben lösen. Im Gegensatz dazu werden unter dem zweiten Ansatz Herangehensweisen zusammengefasst, bei denen die produktiven Fertigkeiten mit Comics gefördert werden. Was konkret unter szenischen Methoden zu verstehen ist, wird im Aufsatz nicht ausführlich behandelt. Möglicherweise geht es dabei um die Bearbeitung des gelesenen Comics mit Techniken der Theater- und Dramapädagogik.

Auch wenn KUZMINYKH (2014) ebenso wie GROENEWOLD (2010) mit dem kontroversen Begriff der Graphic Novel operiert, gelingt es ihr, die Funktionsweisen des Comics differenziert darzustellen, indem die visuelle Erzählebene stärker in die Analyse einbezogen wird und Comics dadurch als eigenständiges Medium und nicht als Teil der Literatur untersucht werden. Auch bei KUZMINYKH (2014) wird jedoch vereinfachend angenommen, dass die Verflechtung von Text und Bild Lernenden beim Verstehen hilft, obwohl dies nicht immer der Fall ist, weil die visuellen Zeichen nicht zwangsläufig die im Textanteil vermittelten Informationen bebildern. Auch die Klassifizierung von Arbeitsweisen wirft Fragen auf: Vor allem die Beziehung zwischen szenischen und handlungs- und produktionsorientierten Vorgehensweisen bleibt unklar, aber auch die analytischen Aufgaben sollten weiter differenziert werden. Wenn Lernende Fragen zur Handlung beantworten, die Bedeutung eines Symbols herausarbeiten oder eben die erzähltechnische Funktion der Panelgestaltung diskutieren, sind jeweils unterschiedliche analytische Fähigkeiten gefragt, die von der narrativen Kompetenz bis zur kritischen Medienkompetenz reichen.

Ein weiterer Beitrag, in dem eine ähnliche Grundlegung der Comicdidaktik versucht wird, stammt von MAGDALENA DUDZIŃSKA (2013). Hier werden Comics schon im Titel als „bildnarrative Medien“ eingestuft. Eingangs wird konstatiert, dass Comics zwar seit den 1970er Jahren im fremdsprachlichen Deutschunterricht verwendet würden und Jugendliche diese Erzählungen gerne lesen würden, dass aber eine theoretische Auseinandersetzung in der DaF-Didaktik bislang so gut wie ausgeblieben sei. Der erste Abschnitt zielt vorrangig darauf ab, das Medium unter Rückgriff auf theoretische Ansätze der aktuellen Comicforschung zu definieren. Nach einem kurzen Überblick wird diesbezüglich festgehalten:

Die Aufgabe der Fremdsprachendidaktik ist nicht unbedingt die Entwicklung einer neuen Definition oder eine Polemik mit den gängigen Comictheorien (obwohl sich diese in der Comicdidaktik niederschlagen können), sondern vielmehr die Bereitstellung einer Definition, die es erlauben würde, Comics als Unterrichtsmittel zu charakterisieren und sie von anderen medialen Formen abzugrenzen. (DUDZIŃSKA 2013:70)

In einem weiteren Schritt werden zwei dominante Annäherungsweisen der Fremdsprachendidaktik dargestellt: Bisher sei der Comic als Literatur oder als visuelle Kunst eingestuft worden. DUDZIŃSKA (2013) schlägt deswegen eine Arbeitsdefinition vor, die Narrativität und Hybridität als zentrale Kategorien verwendet und auf modernen Bilderzählungen mit Sprech- und Denkblasen beruht. Verwiesen wird in diesem Kontext auf ein übergreifendes theoretisches Konzept, das von Dietrich Grünewald lanciert wurde und als Prinzip Bildgeschichte in die comicwissenschaftliche Fachliteratur einging. Damit wird der Comic lediglich als eine mögliche, historisch und sozio-kulturell bestimmte Spielart des Erzählens mit Bildern beschrieben. Im Beitrag wird der Comic außerdem als Sammelbegriff verwendet, neben Graphic Novels wird noch zwischen Comic-Strips und Cartoons unterschieden. Nach der Begriffsbestimmung wird darauf eingegangen, wie Comics erzählen. Aufbauend auf diesen narrativen Besonderheiten werden anschließend die Kompetenzen fokussiert, die im Unterricht geschult werden können. Zum einen wird die Fähigkeit, durch Bilder vermittelte Informationen erschließen und hinterfragen zu können, als visuelle Kompetenz erläutert. Zum anderen werden die narrative Kompetenz und die Medienkompetenz als wichtige Bestandteile der Arbeit mit Comics festgehalten. Beide beziehen sich auf die Rezeption und Produktion, d.h., Lernende sollen dazu befähigt werden, Bildgeschichten und Geschichten im Allgemeinen zu verstehen, kritisch zu betrachten sowie selber zu gestalten. Zum Schluss wird unterstrichen, dass Comics durch die vermittelten Inhalte auch zur Förderung der interkulturellen kommunikativen Kompetenz einen Beitrag leisten können, indem diese Erzählungen die Auseinandersetzung mit kulturspezifischen Erscheinungen ermöglichen.

Der Mehrwert des Comics ergibt sich für DUDZIŃSKA (2013) vor allem daraus, dass das Medium Lernenden gleichermaßen zu sprachlichen und nicht-sprachlichen Kompetenzen verhelfen kann. In diesem Ansatz sind in erster Linie die differenzierten und medienwissenschaftlich fundierten Überlegungen zur Comicdefinition der Fremdsprachendidaktik besonders wertvoll. Auch wenn Cartoons und Comic-Strips nicht deutlich voneinander abgegrenzt werden und die Bezeichnung *bildnarratives Medium* u.a. auch für Film und Fotografie verwendet werden kann, wird der Comic hier eindeutig als unabhängiges Medium und in seinem Verhältnis zu anderen massenmedialen Ausdrucksweisen erfasst. Diese theoretische Darstellung fokussiert nicht die Arbeitsweisen, sondern die verschiedenen Kompetenzen. Diese Konzeptualisierung ermöglicht DUDZIŃSKA (2013) eine lernzielorientierte Betrachtung. Aufgaben und Aktivitäten werden nicht so wie bei KUZMINYKH (2014) aus den comicspezifischen Rezeptionsbedingungen, sondern aus diesen Kompetenzen abgeleitet.

3. Comics im Landeskundeunterricht: Impulse aus der Praxis

Zwar diskutiert MARC HIERONIMUS (2009) in seinem Beitrag teilweise auch allgemeine theoretische Fragen der Comicedidaktik, fokussiert aber vorwiegend einen ausgewählten Bereich, den Landeskundeunterricht mit Geschichtscomics. Im ersten Teil werden Argumente dafür geliefert, warum der Comic einen legitimen Forschungsgegenstand in der Fremdsprachendidaktik darstellen. Betont wird dabei, dass sich Comics im deutschsprachigen Raum großer Beliebtheit erfreuen und deshalb zwangsläufig auch in der Forschung berücksichtigt werden sollten. Diesbezüglich werden Verkaufszahlen und weitere Statistiken zitiert, um die kulturelle und wirtschaftliche Relevanz des Mediums zu begründen. Gleichzeitig wird auf kulturwissenschaftliche Deutungsansätze verwiesen und festgehalten, dass Comics weder als Kindergeschichten abgestempelt werden dürfen noch zur subkulturellen Lesepraxis gehören. Erörtert wird außerdem, warum die Arbeit mit Comics sinnvoll sei. Erstens wird hervorgehoben, dass Comics Teil der zielsprachlichen Kulturen seien und daher zwangsläufig in den Fremdsprachenunterricht einbezogen werden sollten. Zweitens beruft sich HIERONIMUS (2009) darauf, dass sich visuelle Darstellungen und Bilder aus neurobiologischen Gründen besonders positiv auf die Lernprozesse auswirken. Drittens seien die zahlreichen Aktivitäten, die mit Comics und nach HIERONIMUS (2009) vor allem mit historischen Bildgeschichten möglich sind, der Grund dafür, dass das Medium in der DaF-Didaktik stärker beachtet werden sollte. Ausgehend von diesen Überlegungen werden exemplarisch Aufgaben vorgestellt, die jeweils einem Teilbereich der Fremdsprachendidaktik zugeordnet werden. Mündlicher Ausdruck, Aussprache, Grammatik, Wortschatz und schließlich Landeskunde werden dabei als mögliche Anwendungsbereiche beschrieben. In weiteren Teilen des Beitrags wird vorgeschlagen, dass Comics als Medium auch zum Unterrichtsgegenstand gemacht werden könnten. Möglich sei noch, dass Comics mit anderen Medien ins Verhältnis gesetzt werden und Lernende mit unterschiedlichen Film- und Comicedaptionen eines literarischen Werks arbeiten. Behauptet wird anschließend, dass sich insbesondere Geschichtscomics vielfältig einsetzen lassen, da sie historische Erfahrungen und Lebenswelten inszenieren. Drei Spielarten historischen Erzählens werden festgehalten: (1) Comicerzählungen, die keine historischen Themen darstellen, sondern selbst Teil der Entwicklungsgeschichte des Comics sind; (2) Comics, die nur in einem geschichtlichen Kontext zu deuten sind und Betrachtungsweisen eines Zeitalters konservieren (als Beispiel hierfür werden u.a. nationalsozialistische Bildgeschichten erwähnt; (3) Comics, die vergangene Wirklichkeiten in Szene setzen. Auf eine weitere Klassifizierung wird in diesem

Aufsatz verzichtet, obwohl auf mögliche Differenzierungen der Geschichtsdiaktik hingewiesen wird. Des Weiteren folgen zahlreiche Comics und Graphic Novels, die jeweils die Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit ausgewählten Aspekten der deutschen Vergangenheit bieten. In erster Linie werden Kriegsgeschichten und Werke mit einem Bezug zur NS-Zeit aufgelistet.

CHIARA CERRIS (2014) praxisorientierte Arbeit knüpft an die Argumentation von HIERONIMUS an, aber während dieser eher allgemeine Unterrichtsvorschläge macht und eine umfangreiche Lektüreliste für historische Themen bereitstellt, bezieht sich Cerri auf konkrete Unterrichtsbeispiele und stellt im Anhang auch ihre eigenen Arbeitsblätter zur Verfügung. In dem Sammelband, in dem Cerris Praxisbericht zu finden ist, gibt es noch einen weiteren Aufsatz, in dem die Entstehungsgeschichte des Mediums und die kontroverse Verwendung von Begrifflichkeiten in der deutschsprachigen Comicforschung dargestellt werden. Da RALF PALANDT (2014) aber unterrichtsdiaktische Fragen nicht behandelt, wird an dieser Stelle auf diesen Aufsatz nicht eingegangen. Eingangs veranschaulicht Cerri mit Zitaten aus der Fachliteratur, dass Comics zwar immer wieder als „Wundermittel für den Fremdsprachenunterricht“ (CERRI 2014:120) positioniert werden, aber das Potenzial empirisch noch nicht eingehend untersucht wurde. Sie konnte zum Beispiel nur ein einziges Experiment zum Leseverstehen ausfindig machen und auch dessen Ergebnisse würden nahelegen, dass Lernende Comics nicht ohne weiteres entschlüsseln können und visuelle Hinweise sogar zu Verwirrungen führen können (vgl. MEMPEL 2010). Auch hier wird versucht zu begründen, warum sich die Arbeit mit der graphischen Erzählkunst lohnt. Einerseits wird der Comic als „ein ungewöhnliches Medium, das auch aufgrund seiner seltenen Verwendung im Unterricht bei Lernenden eine gewisse Neugier weckt und auf sie eine starke Faszination ausübt“ (CERRI 2014:120), charakterisiert, andererseits sei die Verwendung deswegen sinnvoll, weil diese Bilderzählungen im Unterricht und in Lehrwerken vernachlässigte Themen, d.h. die jüngste Vergangenheit darstellen würden.

Nach der Begründung wird zunächst die Rezeptionsgeschichte des Comics in der fachdidaktischen Diskussion nachgezeichnet. Als ein weiterer Schritt werden historische Comics je nach Authentizitätsgrad in Kategorien unterteilt und davon abgeleitet Auswahlkriterien für die Unterrichtspraxis erarbeitet. Ausgehend von einem kurzen Überblick über fremdsprachendidaktische Arbeiten zu Comics wird dabei eine Aufgabentypologie aus der Englischdidaktik vorgestellt (vgl. HALLET 2012) und für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache adaptiert. Mit anschaulichen Beispielen aus ihrer eigenen Praxis präsentiert CERRI (2014) abschließend, inwieweit diese Arbeitsweisen auch auf deutsch-

sprachige Comics zu übertragen sind. Dieser Beitrag hebt sich von den früher erwähnten wesentlich dadurch ab, dass hier die Erkenntnisse und Erfahrungen aus anderen Bereichen für die DaF-/DaZ-Didaktik fruchtbar gemacht werden. Gleichzeitig wird eine kritische Überprüfung der einschlägigen Fachliteratur durchgeführt und Forschungslücken werden identifiziert. Außerdem liefert der Aufsatz auch reflektierte Fallbeispiele.

Ebenso wie HIERONIMUS (2009) und CERRI (2014) widmet sich ANTJE KRUEGER (2016) dem Einsatz von authentischen Geschichtscomics zu zeithistorischen Themen. Zuerst wird darüber berichtet, dass aktuelle US-amerikanische Lehrwerke die deutsche Teilungsgeschichte kaum thematisieren, obwohl die Ereignisse und Erfahrungen der Vorwendezeit bis heute nachwirken und umfassend erforscht wurden. Als Herausforderung wird diesbezüglich betont, dass das Verstehen von historischen Romanen und Spielfilmen für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen Schwierigkeiten bereitet. Als Lösung wird deshalb die Arbeit mit autobiographisch inspirierten Graphic Novels vorgeschlagen. Zunächst werden solche Erzählwerke mit amerikanischen Beispielen verglichen und anschließend folgt ein chronologischer Überblick über Comics, in denen die ostdeutsche Nachkriegsgeschichte als erlebte Geschichte verhandelt wird. Im zweiten Teil werden drei ausgewählte Comics (*Tunnel 57*, *Grenzfall* und *drüben!*) unter didaktischen Gesichtspunkten vorgestellt: Die Darstellungen beinhalten jeweils eine kurze Inhaltsangabe, Hinweise auf gestaltungstechnische Aspekte und erprobte Unterrichtsvorschläge, in denen alle Bereiche des Fremdsprachenlernens angesprochen werden. Im Fazit wird wie folgt argumentiert:

Students can read about extraordinary stories and remarkable people (*Tunnel 57*, *Grenzfall*), but they also glean insights into everyday life in the GDR (*drüben!*). [...] The illustrations help students directly relate to and more easily understand the content, and create space for innovative teaching activities that integrate creative writing and the arts. Incorporating *Tunnel 57*, *Grenzfall* and *drüben!* into Novice and Intermediate language learning levels will make GDR history more comprehensible and accessible, and increase students' linguistic, literary, and cultural competency. (KRUEGER 2016:165)

KRUEGER wiederholt damit auch die gängigen Argumente, die auf einem sehr oberflächlichen Comicbegriff beruhen. Dennoch bietet der Beitrag interessante Einblicke in die US-amerikanische Unterrichtspraxis. Zwar wird keine Kategorisierung der vorgestellten Aufgaben vorgenommen, aber hier zeichnet sich eine mediensensible Arbeitsweise ab, die der Multimodalität des Comics weitestgehend Rechnung trägt. Zugleich könnte die Darstellung als Vorlage für ähnliche subjektive Berichte dienen.

Gleiches gilt für JULIA LUDEWIGS (2016) Beitrag zur Comicedidaktik, in dem ebenfalls ein Unterrichtsbeispiel präsentiert wird. Auch diese Arbeit bezieht sich auf US-amerikanische Unterrichtskontexte und konstatiert im ersten Absatz, dass Comics zwar selten zur Vermittlung von fremdsprachigen kulturellen Informationen verwendet werden, doch neue Wege im inhaltsorientierten Fremdsprachenunterricht eröffnen können. Gegenstand des Aufsatzes ist die Sammlung *Operation Lächerli*, aus der drei Comics einzeln analysiert werden. Anhand der Besonderheiten der visuellen Gestaltung werden jeweils mehrere Aufgaben und Übungen für fortgeschrittene Lernende entwickelt. Die didaktischen Vorschläge richten sich nach Fertigkeiten, die als ‘visual and multimodal skills’ sowie ‘literary analytical skills’ bezeichnet werden. LUDEWIG weist bereits im ersten Abschnitt darauf hin, dass die Arbeit mit authentischen, d.h. nicht für Deutschlernende, sondern für ein muttersprachliches Publikum gedachten Erzählungen ohne eine sorgfältige Auswahl nicht möglich ist. Der Comic wird insgesamt als “compelling educational tool” (LUDEWIG 2016:139) eingeschätzt:

It is also a pedagogical resource that draws students closer to an understanding of a city’s and a country’s history, to literary and visual effects in storytelling, and, hopefully, to a medium they may find fascinating and entertaining enough to continue reading even after the semester has ended. (LUDEWIG 2016:139)

Ludewig argumentiert also in der Gesamtbetrachtung ähnlich wie KRUEGER oder HIERONIMUS und hebt hervor, dass Comics Lernende für die zielsprachliche Kultur und für Lesen im Allgemeinen begeistern können. Die Aufteilung der Aufgaben nach Fertigkeiten ermöglicht ihr, Comics als hybrides Erzählmedium und nicht als literarische Form in den Blick zu nehmen. Eine weitere Differenzierung je nach Teilbereichen wäre auch hier wünschenswert, sie bleibt jedoch ebenso wie bei KUZMINYKH (2014) aus.

4. Forschungsdesiderate für eine (künftige) Comicedidaktik

Nach diesem Forschungsbericht, in dem ich mich auf ein paar ausgewählte Reflexionen aus dem Bereich Deutsch als Fremd- und Zweitsprache konzentrierte, zeichnet sich ab, dass in der DaF-Didaktik die Comicdefinition sehr unterschiedlich und teilweise undifferenziert verwendet wird. Unter Comics wird nicht selten eine illustrierte literarische Erzählform verstanden oder der Begriff verweist in vielen wissenschaftlichen Beiträgen nur auf Graphic Novels, die wiederum ohne Berücksichtigung ihrer umstrittenen comicwissenschaftlichen Beurteilung diskutiert werden. Comicstrips und andere Formate der graphischen Erzählkunst werden kaum, wenn überhaupt in der For-

schungsliteratur thematisiert, obwohl diese auch im Fremdsprachenunterricht zum Einsatz kommen. Während die Vermittlung von landeskundlichen und historischen Themen anhand von konkreten Praxisbeispielen ausführlich beleuchtet wird, fehlen Reflexionen über andere Anwendungsbereiche: Unterrichtsvorschläge für die Wortschatzarbeit oder grammatikalische Strukturen gibt es zum Beispiel zwar sporadisch, aber reflektierte Erfahrungsberichte aus der Unterrichtspraxis oder empirische Untersuchungen finden sich keine. Beurteilungskriterien für Lerner-Comics wurden bisher ebenfalls nicht diskutiert. Für die hier präsentierten comicbezogenen didaktischen Überlegungen ist es schließlich charakteristisch, dass diese Arbeiten tendenziell entweder von konkreten Unterrichtssituationen oder von abstrakten Deutungsansätzen der Comicforschung ausgehen, aber die Erkenntnisse und Herangehensweisen anderer Fachdidaktiken meistens außer Acht lassen.

Allerdings deuten die Publikationen und Tagungsbeiträge der letzten Jahre auf eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema hin: Die renommierte Fachzeitschrift *Fremdsprache Deutsch* widmete der Arbeit mit Graphic Novels im Herbst 2020 ein Themenheft und stellte zudem eine Auswahlbibliografie mit Publikationen zu Comics, Graphic Novels und Mangas bereit, die in den letzten zwanzig Jahren im DaF/DaZ-Bereich erschienen sind (LAY / TRIPPÓ 2020). Das didaktisch-methodische Potenzial von ausgewählten Literaturadaptionen im Comic wurde im Kontext Deutsch als Fremd- und Zweitsprache mittlerweile unter Rückgriff auf die Analysekategorien trans- und multimodalen Erzählens akribisch erforscht. Außerdem gab es auf der *Internationalen Tagung der Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer* (IDT) in Wien eine eigenständige Sektion, in der visuelles Lernen mit Bildern, Filmen und Bild-Text-Verbindungen im Mittelpunkt stand.

Ausgehend von den hier zusammenfassend präsentierten Forschungspositionen und angesichts der aktuellen Entwicklungen lassen sich folgende Forschungsdesiderate für eine Comicedidaktik im DaF/DaZ-Bereich formulieren:

- (1) Praxiserprobte Arbeitsweisen und Annäherungsweisen aus anderen Bereichen der Fremdsprachendidaktik sollen stärker fokussiert werden, um beurteilen zu können, inwieweit sich diese Ansätze auf Deutsch als Fremd- und Zweitsprache übertragen lassen.
- (2) Nicht nur die Einsatzmöglichkeiten der sog. Graphic Novels sollte man in Zukunft untersuchen, sondern auch andere Formate graphischen Erzählens sollten in die Forschung und in die Unterrichtspraxis stärker einbezogen werden, zumal der Begriff selbst in der Forschungsliteratur umstritten ist und weder thematisch noch gestaltungstechnisch eine differenzierte Kategorisierung ermöglicht.

(3) Für authentische deutschsprachige Comics sind Auswahlkriterien zusammenzustellen, wobei die Genres und Formate des Comics sowie die jeweiligen Lern- und Lehrziele berücksichtigt werden sollen. Bei der Auswahl sollen Werke aus Österreich und der Schweiz mehr einbezogen werden, um dem DACH-Prinzip gerecht zu werden.

(4) Comicbezogene Aufgaben und Aktivitäten sollen systematisch dargelegt werden, insbesondere die möglichen Arbeitsweisen, mit denen Lernende für die comictypischen Erzählkonventionen und visuellen Strategien der Aufmerksamkeitslenkung und Handlungsführung sensibilisiert werden, sollen je nach Sprachniveaustufe erarbeitet werden. Eine solche Aufgabentypologie und die Auswahlkriterien für authentische Comics sollen Lehrpersonen dabei unterstützen, selbst Unterrichtssequenzen mit authentischen Comics zu entwickeln, weil sie zum einen den Schwierigkeitsgrad richtig einschätzen können, zum anderen mit den Arbeitsweisen vertraut sind, die ihren Unterrichtszielen und Zielgruppen am besten entsprechen.

(5) Zum Schluss sollten die empirischen Untersuchungsmethoden der Sprachlehrforschung adaptiert werden, damit praxisbezogene Experimente zur Arbeit mit Comics durchgeführt werden können. Auf diese Weise könnten die subjektiven Einschätzungen, die derzeit die fachdidaktische Diskussion über Comics prägen, auch empirisch überprüft werden.

Literatur

CERRI, CHIARA (2014): *Comics zu aktuellen zeitgeschichtlichen Sujets. Eine visuell-sprachliche Herausforderung für den landeskundlichen DaF-Unterricht*. In: HIERONIMUS, MARC (ed.): *Visuelle Medien im DaF-Unterricht (=Materialien Deutsch als Fremdsprache, Bd. 90)*. Göttingen, 119-151.

DUDZIŃSKA, MAGDALENA (2013): *Comics – Zum Einsatz von bildnarrativen Medien im DaF-Unterricht*. In: CHUDAK, SEBASTIAN (ed.): *Fremdsprachenunterricht- omnimediale?* Frankfurt a.M., 69-76.

GROENEWOLD, PETER (2010): *Literatur im Landeskundeunterricht*. In: KRUMM, HANS-JÜRGEN / FANDRYCH, CHRISTIAN / HUFSEISEN, BRITTA / RIEMER, CLAUDIA (eds.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Halbbd. 2. (= *Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft* Bd. 35). Berlin / New York, 1565-1571.

HALLET, WOLFGANG (2012): *Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen*. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 117:2-8.

HIERONIMUS, MARC (2009): *Geschichtcomics im DaF-Unterricht*. In: NIERADKA, MAGALI LAURE / SPECHT, DENISE (eds.): *Fremdkörper? Aspekte der Geisteswissenschaften in der Auslandsgermanistik und im DaF-Unterricht*. Münster, 101-114.

- KRUEGER, ANTIJE (2016): "Show and Tell" Using Graphic Novels for Teaching East German History in the Novice and Intermediate Foreign-Language German Classroom. In: KUTCH, LYNN M. (ed.): *Novel Perspectives on German-Language Comics Studies: History, Pedagogy, Theory*. Lanham / Boulder / New York / London, 145-168.
- KUZMINYKH, KSENIJA (2014): *Comics und graphic novels im multikulturellen Deutschunterricht*. In: *Glottodidactica* XLI/2:75-86.
- LAY, TRISTAN / TRIPPÓ, SÁNDOR (2020): *Bibliografie zu Comics, Graphic Novels und Mangas im DaF-Unterricht (2000-2020)*. In: *Fremdsprache Deutsch* 63:1-11: <https://fremdsprachedeutschdigital.de/download/fd/FD-63-Online-Gutter.pdf> (02.08.2023).
- LUDEWIG, JULIA (2016): *Using Graphic Novels for Content Learning in the German-Studies Classroom*. The Basel City Reportage Operation Lækkerli. In: KUTCH, LYNN M. (ed.): *Novel Perspectives on German-Language Comics Studies: History, Pedagogy, Theory*. Lanham / Boulder / New York / London, 121-143.
- MEMPEL, CATERINA (2010): *Verstehensprobleme bei der Comic-Rezeption in der Erst- und Fremdsprache. Eine vergleichende Untersuchung mittels Laut-Denk-Daten*. In: LUTJEHARMS, MADELINE / SCHMIDT, CLAUDIA (eds.): *Lesekompetenz in Erst-, Zweit- und Fremdsprache*. Tübingen, 189-205.
- PALANDT, RALF (2014): *Comics- Geschichte, Struktur, Interpretation*. In: HIERONIMUS, MARC (ed.): *Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. (=Materialien Deutsch als Fremdsprache Bd. 90.). Göttingen, 77-118.
- TRIPPÓ, SÁNDOR (2018): *Graphic Novels im DaF/DaZ-Unterricht. Ansätze für eine Comicdidaktik*. In: FELD-KNAPP, ILONA (ed.): *Literatur* (= CM-Beiträge, Bd. 4). Budapest, 178-193.

Sándor Trippó

Dr., ist DaF-Didaktiker aus Ungarn mit vielfältigen Unterrichts- und Fortbildungserfahrungen. Als Beauftragter für ‚Bildungskooperation Deutsch‘ am Goethe-Institut Budapest entwickelt er praxisnahe Fortbildungskonzepte und lernerorientierte Unterrichtsszenarien für Präsenz- und Blended-Settings. Als Fortbildner hält er Vorträge und Workshops für Deutschlehrende zu ausgewählten didaktischen Themen, insb. zu Visual Literacy. 2022 leitete er mit Ingrid Zeller (Chicago) die Sektion „Visuelles Lernen mit Bildern, Filmen und bild-Text-Verbindungen“ auf der Internationalen Deutschlehrer*innentagung; 2023 war er Keynote-Speaker der Konferenz des Belgischen Germanisten- und Deutschlehrerverbandes sowie der Jahrestagung des Fachverbandes ungarischer Sprachschulen, außerdem entwickelte er das Begegnungsformat „didaktik2go“, das erste landesweite Treffen für ungarische Nachwuchslehrer*innen mit Workshops und Vernetzungsmöglichkeiten.