Kitty Kahanes Comic-Weltkarte © Goethe-Institut / Kitty Kahane.

EIN COMIC GEHT UM DIE WELT

Das PASCH-Projekt »In 80 Tagen um die Welt«

Im Rahmen mehrtägiger Workshops erstellten PASCH-Schülerinnen und -Schüler aus der ganzen Welt gemeinsam einen Comic, der den Abenteuerroman »In 80 Tagen um die Welt« von Jules Verne adaptiert. Dass es sich lohnt, im fremdsprachlichen Deutschunterricht diesen Webcomic durch ein eigenes Kapitel zu erweitern, zeigt der folgende Beitrag.

VON TRISTAN LAY

Schlagwörter: Graphic Novel im DaF-Unterricht, Webcomic, In 80 Tagen um die Welt, *Schulen: Partner der Zukunft (PASCH), projektorientiertes Lernen*

Zwischen April 2016 und März 2017 arbeiteten Schülerinnen und Schüler an dem abenteuerlichen Webcomic *In 80 Tagen um die Welt*. An der weltumspannenden Schatzsuche, die in Nordamerika beginnt und in Frankreich endet, beteiligten sich 15 Länder.

Dieser Beitrag zeigt, wie mit diesem Webcomic im Unterricht gearbeitet werden kann. Die Schülerinnen und Schüler betätigen sich als Planer, Autoren und Zeichner ihres eigenen Comic-Kapitels und lernen dabei die Charakteristiken und Potentiale des Mediums Comic kennen.

HINTERGRUNDINFORMATION

»Schulen: Partner der Zukunft« (PASCH) ist eine Initiative des Auswärtigen Amtes in Zusammenarbeit mit der Zentralstelle für das Auslandsschulwesen (ZfA), dem Goethe-Institut (GI), dem Deutschen Akademischen Austauschdienst (DAAD) und dem Pädagogischen Austauschdienst (PAD) der Kultusministerkonferenz (KMK). Sie vernetzt weltweit rund 2000 Schulen, an denen die deutsche Sprache unterrichtet wird. Mithilfe von unterschiedlichen Projekten möchte die Initiative bei den Lernenden das Interesse und die Begeisterung für die deutsche Sprache und Kultur wecken.

Um Einblicke in ihr Leben und ihre Länder zu gewähren, nutzt der Großteil der Jugendlichen in vielen Regionen das Internet und teilt so eigene Berichte, Interviews, Reportagen mit anderen. Das beliebte Medienformat Schülerzeitung wird zwecks Informations- und Ideenaustausch ausgiebig genutzt: So wurde z. B. auf dem Schülerzeitungsblog *PASCH-Global* das Potential des (konventionellen) Webcomics *In 80 Tagen um die Welt* ausgelotet. Das Lesepublikum hat sowohl die Möglichkeit, den Webcomic (als eingescannte Druckvorlage) einzusehen als auch auch zu kommentieren.

ZUM PASCH-PROJEKT

Projektbeschreibung

Wie im Titel bereits anklingt, bildet der gleichnamige Roman des französischen Autors Jules Verne die Basis für die vorliegende Comicadaption der Schülerinnen und Schüler. Es handelt sich hierbei jedoch um eine stark abgeänderte inhaltliche Version der Originalfassung.

Die Story: »Die Schüler eines Camps machen einen Ausflug. Es regnet, drei Jugendliche verlaufen sich, die Schüler sind nicht unbedingt Freunde, waren einfach in diesem Moment zusammen. Sie treffen durch Zufall und auf der Suche nach dem Weg zurück ins Camp auf einen alten Mann: Walter, der sterbenskrank an einem verlassenen Ort, inmitten eines Parks liegt. Sie wollen ihm helfen. Er erzählt den Jugendlichen, dass er nur 80 Tage Zeit hat, um einen wertvollen Schatz in dieser Gegend von Portland zu finden. Die Jugendlichen sollen statt seiner, da er das nicht mehr zu schaffen glaubt, eine Reise in 80 Tagen bewältigen …« (blog.pasch-net.de 2017: o. S.).

In der hier vorliegenden Comicadaption stehen also weniger die Originalfiguren im Zentrum, vielmehr geht es hier um die Ähnlichkeiten der Motive zwischen der Adaption und dem Original: eine Abenteuerreise, Gefahren und Unwägbarkeiten, der Kampf zwischen Gut und Böse, das Rennen gegen die Zeit, aber auch das Einbringen eines geheimnisvollen Kästchens, das einen Schatz verbirgt. Diese Sujets und Elemente üben eine starke Sogwirkung auf die 13- bis 18-jährigen Schülerinnen und Schüler weltweit aus und sollen deren Fantasie anregen. Die Vorstellungskraft der Jugendlichen soll zusätzlich dadurch gefördert werden, dass die Protagonisten »so umweltfreundlich wie möglich« (ebd.) reisen — »ohne Mobiltelefon und iPad; keine Fahrt mit dem Flugzeug oder Auto« (ebd.) — und deshalb bei ihrer Weltreise auf »kulturspezifische Fortbewegungsmittel« (ebd.) zurückgreifen müssen.

Die Protagonisten durchqueren die Länder — ähnlich wie in der Postkutschenzeit — mit klassischen Haupttransportmitteln wie z. B. mithilfe von (domestizierten) Tieren. Es waren aber auch aufregendere Fahrten im Heißluftballon oder auf einem fliegenden Teppich erlaubt.

PROJEKTORIENTIERTES LERNEN

Bei projektorientiertem Lernen stehen aktuelle und praxisnahe Aufgabenstellungen im Zentrum, die einen Sitz im Leben der Schülerinnen und Schüler haben bzw. relevant für sie sind. Die Lernenden erhalten bei der hier vorgestellten Comic-Unterrichtseinheit eine Aufgabe, die sie gemeinsam im Team bearbeiten. Sie müssen einen inhaltlichen Vorschlag sowie ein Konzept zur Fortsetzung der Gesamtgeschichte entwickeln, das dem spezifischen und komplexen Medium Comic gebührend Rechnung trägt. Auch wenn die Lehrkraft beratend zur Seite steht, wird das Comic-Kapitel weitestgehend eigenverantwortlich bearbeitet. Innerhalb von 10—20 Unterrichtseinheiten muss ein Produkt realisiert werden, das später (stolz) präsentiert werden kann. Das Vorgehen beim projektorientierten Lernen ähnelt den Arbeitsweisen in vielen beruflichen Handlungsfeldern, sodass berufsrelevante Handlungskompetenzen im Unterricht (weiter)entwickelt werden. Der Lernprozess wird durch kontinuierliche (individuelle und gemeinsame) Reflexion sowie Feedback begleitet.

TIPP

Ein gutes Projekt

- bearbeitet ein authentisches und praxisrelevantes Problem,
- berücksichtigt die Interessen und lebensweltlichen Erfahrungen der Lernenden,
- fördert die Kreativität und regt die Fantasie und Vorstellungskraft an,
- wirkt motivationsfördernd,
- ermöglicht unterschiedliche Schwerpunktsetzungen und Bearbeitungsweisen,
- profitiert von der Vielfalt der Gruppe und lässt Binnendifferenzierung zu,
- fördert Kooperationsbereitschaft und Teamgeist,
- lässt diverse Lösungsansätze zu / ist offen im Ergebnis,
- sollte abschließend präsentiert werden.

Die hier anvisierten Projektziele und -ergebnisse beinhalten u. a. die Förderung der Motivation zum interkulturellen Austausch, die Motivation zum Lesen von Comics sowie die aktive Beteiligung am Entstehen des Comics. Das Trainieren der deutschen Sprache und das Erlernen neuen Wortschatzes erfolgte im Workshop.

Künstlerische Unterstützung erhielten die Schülerinnen und Schüler von der Berliner Buchillustratorin, Designerin und Malerin Kitty Kahane, die darum gebeten wurde, die Rahmenhandlung

und die Figuren für den Comic zu konzipieren sowie die Entwicklung der Geschichte zu begleiten. Beim Zeichnen der Linien, bei der Kolorierung der Flächen oder beim Füllen der Text- und Bildblasen standen den Lernenden bei den Workshops entweder Kitty Kahane oder andere Comiczeichnerinnen und -zeichner mit Rat und Tat zur Seite. Nach Beendigung des Projekts entstanden gleich zwei auch medial ganz unterschiedliche Produkte: Während das digitale Produkt in Form eines Webcomics weltweit eingesehen werden kann, ist der Printcomic als Faltbuch konzipiert. Die endlose Leporellofaltung führt die Geschichten der Schülerinnen und Schüler zieharmonikaartig zusammen.

Der Falt-Comic mit den Kapiteln aus den unterschiedlichen Ländern konnte (symbolisch) in Form eines Kreises als Weltreise im Klassenverband und bei Schulveranstaltungen präsentiert werden; der Comic liegt mittlerweile auch in Buchform vor (Abb. 2).

Rahmenbedingungen der Produktion

Die am Projekt beteiligten Schülerinnen und Schüler aus jeweils einem Land der Welt arbeiten gemeinsam im Team an ihrer Geschichte. Sie müssen zu zweit mindestens eine Doppelseite des Comics produzieren, wobei die Seiten durchnummeriert werden und ein integrierter Abrisskalender über die noch verbleibenden Tage informiert (siehe Auftaktbild des Beitrages, oben rechts). Die Weltreise beginnt in Portland (Oregon), im Nordwesten der USA. Skizzen werden auf A4-Größe angefertigt, gezeichnet wird auf A3, wobei Permanentmarker mit mittelstarkem Rundspitz sowie Gouache (vereint die Eigenschaften von Aquarellfarbe und Ölfarbe) in den Urfarben (Rot, Gelb, Blau, Grün) und Schwarz (und selbstverständlich auch in Farbmischung) zum Einsatz kommen.

Die Panelgrößen werden von Kitty Kahane vorgegeben (Abb. 3), deren Aussehen und Anordnung kann jedoch variiert werden. Ein Blick in die einzelnen Kapitel zeigt, dass die von den Lernenden gewählte Seitenarchitektur den Erfordernissen der Geschichte entsprechend funktionalisiert und eingerichtet wird. Im Gesamtlayout finden sich auch größere sog. *splash panels*, die als Eröffnungsszene eine orientierende und kontextualisierende Funktion einnehmen (Abb. 4).

Zur Bildentwicklung finden sich keine weiteren Vorgaben (Figurenzeichnung, Zeichenstil etc.), was den Schülerinnen und Schüler ermöglicht, in ihrem eigenen Stil und mit selbst gewählten ästhetischen Mitteln zu zeichnen (Gewinn an Gestaltungsoptionen), andererseits aber auch dazu führt, dass einige Kapitel eher kindlich wirken, andere wiederum

Abb. 1: Die Reiseroute © Goethe-Institut/Kitty Kahane.

Abb. 2: Buchumschlag © Goethe-Institut/Kitty Kahane.

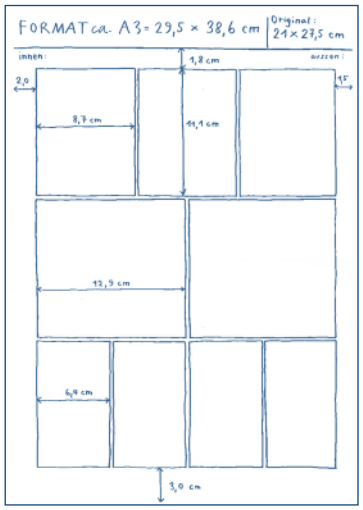

Abb. 3 (links): Musterblatt für Panelgrößen © Goethe-Institut/Kitty Kahane.
Abb. 4 (rechts): Beispiel für splash panel © Goethe-Institut/Kitty Kahane.

semiprofessionell umgesetzt wurden (Verlust an Stilkonsistenz). Auch für die Bildnarration existieren kaum oder keine Vorgaben, hingegen wird auf textueller Ebene eine homogenere Darstellung der Erzählform angestrebt (z. B. auktorialer Erzähler, direkte Rede, »kurze, knappe Sätze und einzelne Wörter in der Comicsprache«, der Einsatz möglichst vieler Adjektive und Adverbien).

Die von Kitty Kahane ausgearbeiteten Vorgaben in den Lehrerhinweisen, die auf dem Blog eingesehen werden können, berücksichtigen nicht nur »landesspezifische Kulturen, Merkmale, Sehenswürdigkeiten« (blog.pasch-net.de 2017: o. S.) als konstitutive Plotelemente, sondern auch selbstgestaltete Postkarten dienen als authentischer und motivierender Schreibanlass (Abb. 5). Aus jeder neuen Stadt

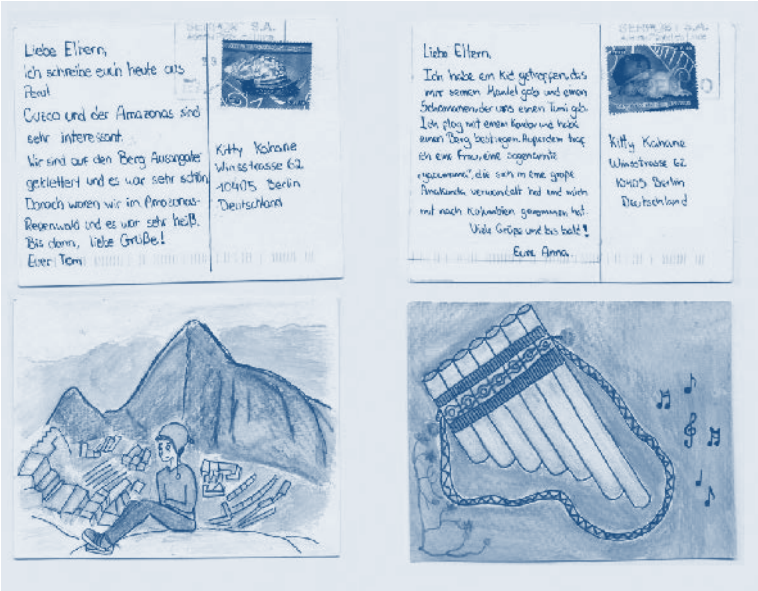

Abb. 5: Postkarten (Schülerarbeiten) © Goethe-Institut/ Kitty Kahane.

Abb. 6: Figurenkonstellation © Goethe-Institut/Kitty Kahane.

schreiben die Schülerinnen und Schüler aus Sicht der Protagonisten ihren besorgten Eltern und schicken die Postkarten an die Künstlerin in Berlin. Diese Reisedokumente sind selbstverständlich alle mit Originalstempeln versehen und sollen abschließend auf den Blog gestellt werden.

Figuren und Handlungsschauplätze

Für die Figurenentwicklung werden auf dem Blog sowohl textuelle als auch bildliche Vorgaben gemacht, sodass sich die Schülerinnen und Schüler ein recht gutes Bild von den Protagonisten und deren Eigenschaften machen können. So wird Lisa z. B. wie folgt beschrieben: »Lisa, ein rothaariges, (wilde Mähne) taffes Mädchen, sehr wortgewaltig und mutig, schlau, etwas überheblich, immer vorne weg, gibt den Ton an, was nicht immer gefällt« (blog.pasch-net.de 2017: o. S.).

Anna, Lisa und Tom verändern ihr Aussehen bei ihren Reisen nur dadurch, dass sie jeweils die landesübliche Kleidung anlegen, natürlich aber »auch durch die unterschiedlichen Klimaverhältnisse« (ebd.). Diese Reisen führen sie durch so verschiedene Länder und Kontinente wie Nord- (Portland) und Südamerika (Argentinien, Peru, Kolumbien), Kroatien, Belarus (Weißrussland), Ukraine, Pakistan, Indien, Kasachstan, Kirgistan, China, Deutschland, Indonesien und Frankreich (die hier zugrundeliegende Länderreihenfolge orientiert sich an den vorgelegten Kapiteln; für die Reiseroute siehe Abb. 1). In jedem Land treffen die 3 Personen auf eine Nebenfigur gleichen Alters, die ihnen bei ihrem abenteuerlichen Unternehmen behilflich sein wird.

Den Auftakt des Comics macht Kitty Kahane (Abb. 7). Die Schülerinnen und Schüler einer Region entwickeln dann gemeinsam ein abenteuerliches Kapitel der Gesamtgeschichte.

Didaktisch-methodische Umsetzung

Das Sprachniveau der am Comic-Projekt beteiligten PASCH-Schülerinnen und -Schüler war auf A2 angesiedelt, um auch Lernenden mit geringeren Sprachkenntnissen die Teilnahme am Projekt zu ermöglichen. Für die folgenden Didaktisierungsvorschläge ist jedoch ein mittleres Sprachniveau erforderlich (ab B1), da hier die Analyse des Webcomics *(Was seht ihr?)*, die Interpretation *(Wie wirkt es auf euch?)*, die Reflexion über die Machart *(Warum wirkt es so auf euch?)* sowie die Konzeption und Produktion eines eigenen Comic-Kapitels im Zentrum stehen *(So machen wir es!)*. Prinzipiell ist es auch möglich, den (Schul-)Unterricht fächerverbindend zu gestalten, sodass Sprach- und Kunstunterricht sich sinnvoll ergänzen.

Abb. 7: Eröffnungsszene © Goethe-Institut / Kitty Kahane.

INFOBOX

Sprachniveau
ab B1

Stundenumfang
ca. 10—20 Unterrichtseinheiten

Sozialformen
Partner- und Gruppenarbeit

Medien
Tafel bzw. White-/Smartboard, PC und Internet

Zielgruppe
DaF-Lernende, 13—18 Jahre

Globales Lernziel
Die Schülerinnen und Schüler kennen wichtige Merkmale von Comics und können gemeinsam einen Teil / ein Kapitel eines Comics zeichnen und schreiben.

Die Schülerinnen und Schüler machen sich zu Beginn der Comic-Unterrichtseinheit mit der Story (https://www.pasch-net.de/pro/mit/blo/wel/80-Tage-Konzept.pdf) vertraut. Als nächster Schritt wird eine *Figurenbeschreibung* (oder ein Steckbrief) erarbeitet, damit die Lernenden sich eingehend mit den Figuren ihrer Geschichte beschäftigen (Abb. 8).

Aufgabe
Beschreibt in Partnerarbeit die Figuren eurer Geschichte. Versucht dabei möglichst viele passende Adjektive zu benutzen, um deren Charakter einzufangen.

FIGURENBESCHREIBUNG

	Anna, ein zartes, sensibles, kleines, sehr pfiffiges, witziges, blondes Mädchen mit langen Haaren und Brille, rechnet im Kopf alles perfekt durch, gute Ideen, manchmal etwas schwach und in sich gekehrt, sehr eigen, etwas zickig.
	...
	...
	...
	...

Abb. 8: Vorlage für Figurenbeschreibung © Goethe-Institut / Kitty Kahane.

Die Schülerinnen und Schüler lesen und betrachten im Anschluss ein Kapitel aus dem Webcomic. Anhand eines ausgewählten Fragenkatalogs erfolgt die *Analyse, Interpretation* und *Reflexion* über das Gesehene und Gelesene. Im Mittelpunkt stehen einerseits die Figuren und Schauplätze (»Story-orientierte Aufgaben«, Hallet 2012: 7), andererseits beschäftigen sie sich mit Formensprache, Zeichen, Zeichenstil, Farbgebung, Panelgestaltung, Seitenarchitektur sowie Text-Bild-Symbiosen im Comic (»Narrative Discourse« und »aufmerksamkeitslenkende Aufgaben«, ebd: 8), da diese für die spätere Produktionsphase eine relevante Rolle einnehmen. Das Fachvokabular sollte vorher gemeinsam mit den Schülern erarbeitet werden (*Fremdsprache Deutsch* 63, »Fachlexikon«).

Aufgabe

Fragenkatalog

Anmerkung: Der vorliegende Fragenkatalog enthält Fragenimpulse, die *nicht* chronologisch abgearbeitet werden müssen. Er sollte dem Sprachniveau der Lernergruppe angepasst werden. In dem Gespräch sollte es auch möglich sein, die Ausgangssprache der Lernenden (z. B. Englisch in Australien) zuzulassen.

Die darin enthaltenen Fragen orientieren sich an den Leitfragen von Abel/Klein 2016: 77—106.)

Figuren

- Wie wirken die Figuren im Comic-Kapitel auf euch (z. B. statisch, dynamisch oder einfach, komplex)?
- Welche kulturellen Elemente (Kleidung, Symbole, Mythen, Legenden etc.) könnt ihr dem Kapitel entnehmen?
- Welche Besonderheiten fallen euch in Bezug auf Gestik und Mimik auf?

Zeichen, Zeichenstil, Farbgebung

- Welche Zeichen (Bildsymbole, Buchstaben, Satzzeichen, Zahlen, Bewegungslinien etc.) werden verwendet? Welcher Effekt wird dadurch erzielt?
- Wie werden akustische Elemente sichtbar gemacht?
- Wie wird das Dargestellte (Figuren, Gegenstände, Hintergrundaspekte) präsentiert (z. B. realistisch, fotografisch, minimalistisch, cartoonhaft, expressiv, abstrakt usw.)? Welche Wirkung wird damit erzielt?
- Entspricht der gewählte Stil dem Abenteuercomic (naturalistischer Stil) oder weicht er davon ab?
- Wie wird Farbe eingesetzt (Figuren, Gegenstände, Hintergrundaspekte)? Welche Funktion hat Farbe bzw. der Verzicht auf Farbe (Visualisierung von Zeitebenen, Wiedererkennbarkeit der Protagonisten, Hervorhebung, Atmosphäre etc.)?

Sequenz, Bewegung und Seitenarchitektur

- Was wird in den Panels konkret gezeigt, was wird ausgelassen? Wie müsst ihr vorgehen, um die Handlung dennoch zu verstehen?
- Gibt es in den Panelübergängen Unterschiede bzw. Abweichungen?
- Ist das Seitenlayout vereinheitlicht und passt es für die Erzählung?
- Gibt es besondere Panels (Größe, Form des Panelrahmens) und welche Funktionen haben sie?

Text-Bild-Symbiosen

- Wie werden die Text- und Bildelemente präsentiert?
- Wie stehen Text und Bild zueinander in Beziehung? Haben die Bilder nur eine illustrative Funktion oder erzählen sie auch? Was würde fehlen, wenn das Bild nicht da wäre?

Als *Anschlussaufgabe* ist es sinnvoll, den Schülerinnen und Schülern ein anderes Comic-Kapitel ausgeschnitten als Puzzle zu geben, das sie dann entsprechend zusammensetzen sollen. Das Ergänzen/Gestalten eines fehlenden Puzzleteils würde die Reflexion über den Einsatz von Comicmitteln (z. B. Panelübergänge oder *Closure*) zusätzlich intensivieren. (Anschlussaufgabe 1: Setzt das Comic-Puzzle zusammen und diskutiert darüber, wie ihr das fehlende Puzzleteil gestalten und ergänzen würdet. Besprecht im Anschluss die Gründe für eure Entscheidung.)

Abschließend können die Lernenden einen Kommentar zum analysierten Kapitel verfassen, der dann auf dem Blog gepostet wird (siehe https://blog.pasch-net.de/pasch-global/archives/1029-In-80-Tagen-um-die-Welt.html#extended). (Anschlussaufgabe 2: Verfasst in Partnerarbeit einen Kommentar zum diskutierten Comic-Kapitel und postet diesen auf den PASCH-Blog.)

Der Produktionsphase gehen Vorüberlegungen und Diskussionen voraus, wie die Fortsetzung der Story aussehen könnte. Selbstverständlich muss die Fortsetzung auf das Kapitel folgen, das im Unterricht zuvor besprochen wurde. Außerdem sollen Besonderheiten (»landesspezifische Kulturen, Merkmale, Sehenswürdigkeiten«) des Heimatlandes in die Kapitel einfließen.

So werden z. B. im 12. Kapitel »China« (Abb. 9) mythische Wesen wie der Drache, der Affenkönig Sun Wukong oder die Fächerprinzessin integriert. Aber auch die Glückszahl 8, die Lotusblüte oder die Farben Rot und Gelb — Gelb war einst kaiserliche

Farbe, Rot gilt als Glückssymbol — werden von den Schülerinnen und Schüler aufgegriffen. Als Handlungsorte werden u. a. der Huoyan-Berg (Flammenberg) in Urumtschi oder die Grabstätte der Terrakotta-Armee in Xi'an berücksichtigt.

Ferner sollte auf den Umstand hingewiesen werden, dass die Protagonisten »so umweltfreundlich wie möglich« reisen sollen und eine gleichaltrige Nebenfigur integriert werden soll. Nachdem sich die Klasse auf eine gemeinsame Story geeinigt hat, wird der Inhalt gemeinsam niedergeschrieben. Die Zusammenfassung der Episode wird dem Comic als Kapitelübersicht vorangestellt. (Aufgabe: Verfasst gemeinsam eine Inhaltsangabe — ca. 250—300 Wörter — zu eurem Kapitel und erstellt eine Wortliste, in der unbekannte Wörter aus der Inhaltsangabe auf Deutsch erklärt werden.)

Die Visualisierung der Handlung und der darin erarbeiteten Konzeptidee erfolgt zuerst skizzenhaft in Form eines Szenenbuchs (Storyboard), das als Planungshilfe dient. Die Umsetzung der Dialoge/Monologe und des Blockkommentars wird anhand des von Kitty Kahane entwickelten »Musterblatts für Panelgrößen« (Abb. 3) besprochen und erprobt. In dieser Etappe lernen die Schülerinnen und Schüler miteinander zu diskutieren, ihre Denkweisen zusammenzuführen und sie müssen Entscheidungen treffen, wie beispielsweise die Textelemente (Umfang und Form) in die Panels eingearbeitet werden sollen. Die Entwicklung eines Lösungsansatzes muss gemeinsam im Team erarbeitet werden.

Da auch und gerade Bilder in dieser Projektphase eine bedeutende Rolle einnehmen, muss zwingend geklärt werden, welche bildnerischen Ausdrucksmittel (Panelrahmen, Bildmetapher, Symbole, Bewegungslinien etc.) aber auch welche Perspektiven, Blickwinkel, Einstellungsgrößen bei der konkreten Gestaltung gewählt werden sollen. Zusätzlich erfolgen Überlegungen zu Farbwahl, Layout der Panels, Seitenarchitektur, Positionierung von Bild/Text, Gestaltung der Textblasen und weiteren ästhetischen Stilmitteln, denen im *Fragenkatalog* nachgegangen wurde.

Im Rahmen des Projektabschlusses sollte nicht vergessen werden, die Früchte der Arbeit zu präsentieren. Dies kann z. B. im Rahmen einer Schülerzeitung erfolgen, indem das Kapitel eingescannt und ein entsprechender Begleittext dazu geschrieben wird. Das Comic-Kapitel kann alternativ auch in einzelne Panels elektronisch abgespeichert werden, das dann als »Diashow« auf einem Blog gelesen und betrachtet werden kann. Die zusätzliche Einbindung von Tonspuren würde das multimodale Erleben des Webcomics nochmals steigern.

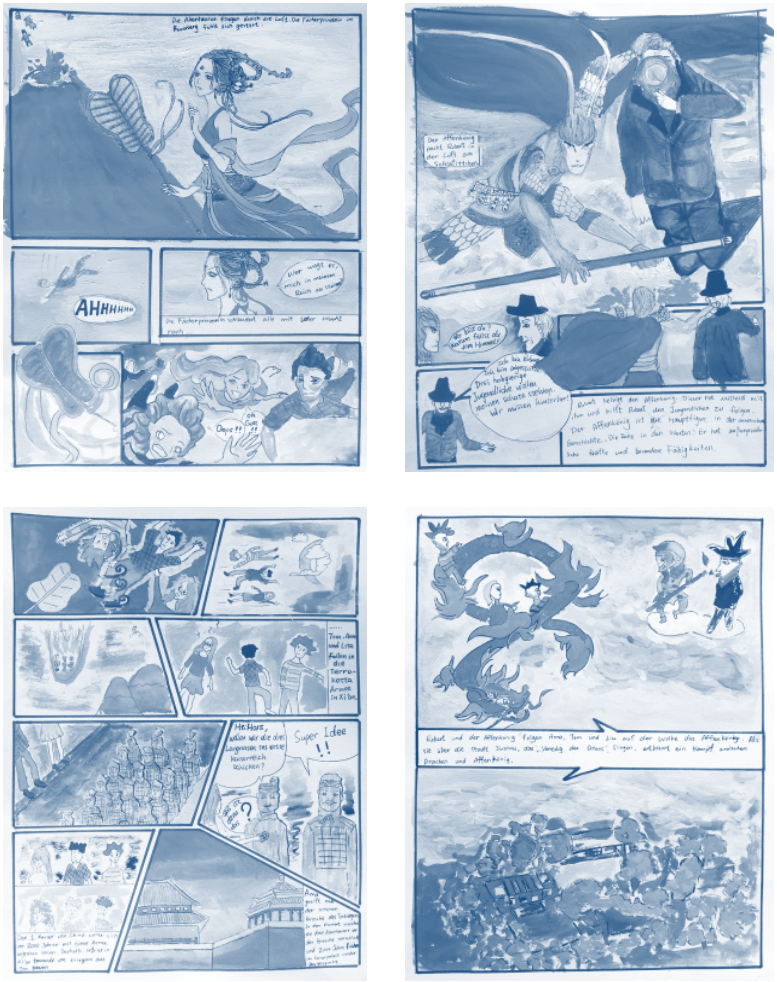

Abb. 9a–9d: Schülerarbeiten, Kapitel 12: China © Goethe-Institut/Kitty Kahane.

Abb. 10: Chinesische Lernende präsentieren ihr Comic-Kapitel © Goethe-Institut China (27.01.2020).

FAZIT

Comics und Graphic Novels zeichnen sich durch eine Verschränkung unterschiedlicher semiotischer Codes aus (Text-Bild-Symbiose). Die Erweiterung der bestehenden institutionellen Textlandschaft durch hybride Textsorten im DaF-Unterricht hilft den Schülerinnen und Schülern zu verstehen, welchen Einfluss visuelle Medien und multimodale Texte auf das Verständnis der Welt haben. Das hier vorgestellte Comic-Projekt fördert und unterstützt diesen Lern- und Verständnisprozess. Einerseits werden das Alter, die Interessen der Lernenden und kollaborative Lernformen berücksichtigt, andererseits werden auf einer theoretischen und praxisnahen Ebene die spezifischen Erzähl- und Darstellungskonventionen von Comics und Graphic Novels untersucht bzw. umgesetzt, was zu einem tieferen Verstehen von (stetig wichtiger werdenden) ästhetischen Textsorten führt. Das projektorientierte Lernen an und mit Comics stellt nicht nur eine sinnvolle Ergänzung im Unterricht dar, sondern wirkt auch zu einem hohen Grade motivierend und kann die Freude am Umgang mit der deutschen Sprache steigern.

LITERATUR

Abel, Julia / Klein, Christian (2016), Leitfaden zur Comicanalyse. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hrsg.), Comics und Graphic Novels. Eine Einführung, Stuttgart: J. B. Metzler, 77—106.

Hallet, Wolfgang (2012), Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. Der fremdsprachliche Unterricht Englisch 117, 2—8.

Goethe-Institut New Delhi (Hrsg.) (2017), MIT PASCH IN 80 TAGEN UM DIE WELT. Ein Abenteuer in 15 Ländern, New Delhi: GOYAL Publishers & Distributors Pvt. Ltd.

INTERNETQUELLEN

blog.pasch-net.de (Hrsg.) (2017), In 80 Tagen um die Welt. URL: https://blog.pasch-net.de/pasch-global/archives/1029-In-80-Tagen-um-die-Welt.html#extended (26.03.2020).

Homepage der Künstlerin Kitty Kahane: https://kitty.de/ (26.03.2020).