

Call for Papers

„Comics im DaF/DaZ-Unterricht – Einsatz, Nutzen, Spracherwerb und kulturelles Wissen“

Herausgeber*innen: Uta Großmann, Sanela Mešić, Olivera Durbaba, Oskar Terš

MatDaF Band (Materialien und Studien Deutsch als Fremd- und Zweitsprache,
Universitätsverlag Göttingen)

Im Rahmen des DAAD-geförderten Projektes „Sprachlos?“ kam es zu einem länderübergreifenden Austausch zum Thema „Comic“ und deren Chancen für eine theoretische wie auch praktische Vermittlung im Deutsch als Fremd- und Zweitsprachenunterricht. Konkret wurden die Vorteile einer semiotischen, diskursiven, pragmatischen und semantisch-literalen Arbeit aufgezeigt, welche der Comic-Zeichner Aleksandar Zograf und sein Übersetzer Ivan Petrović beschrieben; besonders die Hürden einer möglichen Intention des/r Autors/in im Auge behaltenden Übersetzungsarbeit betreffend. Dies eröffnete den Raum, Comics als Chance und Herausforderung für die Spracherwerbsarbeit im DaF/DaZ-Unterricht zu diskutieren. Einerseits die Herausforderung, den Lernenden bild- und textgebunden kulturelles wie auch sprachliches Wissen zu vermitteln, da sich durch die spezifische Gestaltung Inhalte oft nur über längere Sequenzen korrekt vermitteln lassen. Die Lernenden werden so häufig zu Vorurteilen, welche mit der subjektiven Ausformung der Comics einhergehen, aber auch zu Spekulationen darüber angeleitet, wohin der Zeichner oder die Zeichnerin ihre Aufmerksamkeit lenken möchte. Besonderes Potential der Comics zur Unterstützung der Spracharbeit im DaF/DaZ-Unterricht wird dabei auch der Multimodalität zugeschrieben: Die „sichtbaren“ Handlungen, die sich in Sprechblasen mit Äußerungsakt verknüpfen lassen. Als ein besonderes Beispiel hierzu seien die gezeichneten „Speedlines“ genannt, welche in einem Anschlussgespräch verbalisiert werden müssen, z.B.: „Er nickte mit dem Kopf“. Ähnliches gilt gerade in der deutschen Übersetzung für die „Injektive“ wie „Seufz!“, die auch "Erikative" genannt werden (vgl. Meloni 2013). Erika Fuchs hat sie in den Micky-Maus-Übersetzungen populär gemacht, so dass sie aus deutschsprachigen Comics nicht mehr wegzudenken sind. So sind Comics auch als Chance zu sehen, neben spracherwerbsförderlichen sprachlichen Aspekten, literales Wissen zu stärken. Dieses Wissen eröffnet die Basis für die kontrastive Erarbeitung kulturellen Wissens, um so auch zur Teilhabe und zum Verständnis für ein anderes, neues, kulturelles Wertesystem zu sensibilisieren. Abschließend sei eine dritte Funktion von Comics genannt: ihre vielschichtige Medien- und Kommunikationsfunktion: „Informational Comics“ (vgl. Jüngst 2010); Comics als Medien der Kontingenz der Formbildung vs. Differenzlogik (vgl. Ernst 2012); Comics zur Diskussion des Widerspruchs als Medium oder Gattung (vgl. Luhmann 1997, Schanze 2011) oder auch in Bezug auf eine intermediale Wechselwirkung zwischen Film und Comic (vgl. Ahrens 2011) bzw. zu deren Abgrenzung u.v.m..

In diesem Call wollen wir uns dem Thema „Comics im DaF/DaZ-Unterricht“ in einem erweiterten Themenspektrum zuwenden, welches folgende unterschiedliche Fragestellungen sowohl als Herausforderung als auch als Chance für den DaF/DaZ-Unterricht sieht:

- 1) sprachliches Lernen mit Comics im DaF/DaZ-Unterricht: sowohl didaktisch-methodische und empirische Ansätze als auch die Bedeutung multimodaler Praktiken für die Entwicklung des Spracherwerbs sowie ihre Relevanz als Ressource zur Entwicklung eines vielschichtigeren Medien- und Kommunikationsverständnisses;
- 2) sprachliches Lernen unter Einbezug von Kultursemiotik und von kulturellen Deutungsmustern als Beitrag zum kulturellen Lernen mit Comics im DaF/DaZ-Unterricht;
- 3) Bild und Text in Comics als übersetzerische Herausforderung.

(1) Sprachliches Lernen mit Comics im DaF/Z-Unterricht: didaktisch-methodische und empirische Ansätze

Ausgehend von der These, dass „sowohl in der Alltagskommunikation als auch im fremdsprachlichen Klassenzimmer in jedem einzelnen Akt der Kommunikation und der Bedeutungserzeugung immer auch andere semiotische, vor allem visuelle Ressourcen einfließen und sprachliche Mittel der Kommunikation ihre volle Bedeutung stets nur im Verbund mit diesen entfalten“ (Hallet 2010: 31), soll der Fokus dieses Themenschwerpunkts auf der Betrachtung des Einsatzes und der Wirkung von Comics im Sprachunterricht DaF/DaZ liegen. Die wirkungsvolle Bedeutung wird mithin nicht nur in der Unterstützung des Spracherwerbs gesehen, sondern vor allem auch, welche Mittel diese Wirkung erzeugen: Multimodale Praktiken, die in den gezeichneten Panels durch Unterrichtsgespräche verbalisiert werden können und somit wieder zur Entwicklung des Spracherwerbs beitragen. Verbinden lässt sich dies mit der Frage, welche sprachlichen Erwerbskompetenzen die bildsprachlichen Abfolgen in Comics unterstützen. Dass das Deutsche in seiner syntaktischen Realisierung einzigartig im Vergleich zu anderen Sprachen ist, haben die empirischen Befunde der Zweitspracherwerbsforschung nachgewiesen. Wie diese einzigartigen deutschsprachlichen Phänomene durch Comics verdeutlicht und im DaF/DaZ-Unterricht didaktisch-methodisch erarbeitet werden können, sei in diesem Themenschwerpunkt nachgegangen. Comics sind grundsätzlich dazu geeignet, sprachliches, multiliterales wie auch kulturelles und kulturhistorisches Lernen zu unterstützen (vgl. Hallet 2022: 52; 2010: 41ff.). Sie bieten einen natürlichen Leseanreiz, mit dem sich das fertige Leseverstehen schulen lässt, da sie über eine sequenzielle und perspektivierende Bild- und Formsprache (vgl. Hallet 2015: 195) verfügen. Es soll aber auch diskutiert werden, wie diese spracherwerbsförderliche Multimodalität zur Entwicklung eines vielschichtigeren Medien- und Kommunikationsverständnisses beiträgt.

Fragen des Themenschwerpunkts sind u.a.:

- Wie werden gesprochene und geschriebene Sprache sowie multimodale Praktiken in Comics wiedergegeben?
- Welchen Nutzen können Comics im DaF/DaZ-Unterricht hinsichtlich verschiedener grammatischer Phänomene (z.B. Verbstellung) durch bildliches Antizipieren erzielen?
- Wie kann die literale Entwicklung durch Comics unterstützt werden?
- Welche empirischen Befunde, die den Erwerb der Sprache Deutsch in den Blick nehmen, können in der Arbeit mit Comics bereits vorgewiesen werden?

- Wie tragen Comics als genuine Ressource zur Entwicklung eines vielschichtigeren Medien- und Kommunikationsverständnisses bei?

(2) Kultursemiotik und kulturelles Lernen mit Comics im DaF/DaZ-Unterricht

Die Auswahl, die didaktische Gestaltung und die Aufbereitung von Texten, Themen und Inhalten für den interkulturell bzw. transkulturell orientierten, kulturreflexiven und diskursiven DaF-Unterricht, sowohl in Curricula als auch in Lehrwerken und anderen Unterrichtsmaterialien, rückt immer mehr in den Fokus der Fremdsprachenlehr- und –lernforschung. Sie versucht, Konzepte zu formulieren, die traditionell bewährte, eher faktografisch-landeskundliche Ansätze mit aktuelleren, kulturreflexiven und -vergleichenden zu kombinieren. In diesem Zusammenhang erweist sich die Verflechtung von Bild und Text als besonders gut geeignet, um kompliziertere Sachverhalte konkreter darzustellen, ohne sie dabei zu simplifizieren oder zu trivialisieren. Als eine alters-, interessens- und zielgruppenübergreifende Textsorte erlauben es Comics, facettenreiche Themen in den DaF/DaZ-Unterricht aufzunehmen, die mit klassischen Lehrmethoden nur eingeschränkt zugänglich wären. Anstatt auf Redemittel und syntaktische Konstruktionen verweisen zu müssen, kann dank der Kombination von Bild und Text ein tieferes, nuanciertes Verständnis komplexer Sachverhalte entfaltet werden.

In diesem Schwerpunkt gilt es zu ergründen, welcher kulturellen Philosophie Comics zugeordnet werden können, wie kulturelles Wissen in Bild und Text transportiert wird und zur Darstellung von Gegensätzen, aber auch zu pragmatischer wie auch diskursiver Handlungskompetenz geführt werden kann. Es sollen demnach Beiträge zur Arbeit mit Comics im DaF/DaZ-Unterricht eingereicht werden, die sich dem kulturreflexiven Ansatz und/oder der diskursiven Landeskunde widmen:

- Welches landeskundlich-kulturbezogene Lernen kann durch Comics im DaF/DaZ-Unterricht eröffnet werden und wie?
- Wie stellt sich der kulturelle Diskurs dar und kann für das Lernen des Deutschen im DaF/DaZ-Unterricht vermittelnd verarbeitet werden? Wie werden sprachliche Besonderheiten in Comics als Lehr- und Lerngegenstand erfasst und behandelt?
- Welche Beispiele für einen kulturreflexiven Unterricht mit Comics können aufgezeigt werden?
- Können Comics zum Ausbau (lern)strategischer Kompetenzen und zur kontinuierlichen Stärkung der Lernmotivation beitragen?

(3) Bild und Text in Comics als übersetzerische Herausforderung

Für diesen Teil des Sammelbandes werden Beiträge erwartet, die sich mit der Analyse von Comicübersetzungen beschäftigen. Dabei sollte entweder die Ausgangs- oder die Zielsprache Deutsch sein. Das Format Comic stellt neben den Herausforderungen, die auch bei anderen Erzählformen auf den/die Übersetzer*in zukommen, spezielle Anforderungen an eine/n Übersetzer*in. Es können Äquivalenzbeziehungen zwischen ausgangs- und zielsprachlichen Ausdrücken wie etwa nach Koller/Henjum (2020) hinsichtlich denotativer, konnotativer, textnormativer, pragmatischer und formal-ästhetischer Äquivalenz untersucht werden. Alle diese Äquivalenzen spielen auch bei der Übersetzung von Comics eine bedeutende Rolle. Für Übersetzungen von Comics sind folgende spezielle Eigenschaften der Comics von

Bedeutung: beschränkter Platz, Festlegung des Textes durch das unveränderbare Bild, Sprachspiele, Anspielungen, Kulturspezifika, Umgangssprache, Interjektionen, Exklamativa (vgl. Schwarz 2004: 676). Bildliche Elemente können jedoch auch der Übersetzung angepasst werden. Manchmal sind solche Anpassungen zwecks der Übertragung komischer Elemente notwendig. Übersetzungstheoretiker*innen beschäftigen sich deshalb immer mehr mit den Bildern. Es sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass auch das Bild interpretierbar und nicht unbedingt mit einer eindeutigen Bedeutung versehen ist. Das Bild und der Text bilden ein Ganzes, was die Übertragung für die Übersetzer*innen zu einer größeren Herausforderung machen kann als die Übertragung von Texten, welche nicht mit Bildern versehen sind. Der Aspekt der Visualität spielt bei der Übersetzung also ebenfalls eine wichtige Rolle. „Vision“ wird von den Vertreter*innen der Visual Culture als eine kulturelle Konstruktion gesehen, als etwas, das gelernt und gepflegt wird. (Mitchell 2002). Im Rahmen der Visuel Culture können kulturelle Bedingungen der Produktion der Bilder durch den/die Autor*in und der Rezeption der Bilder durch den/die Übersetzer*in untersucht werden.

Mögliche Fragestellungen für diesen Teil des Sammelbandes wären u.a.:

- Welche Schwierigkeiten ergeben sich vor allem bei differenzierten kulturellen Handlungen von Ausgangssprache zu Zielsprache und wie wird dies gelöst?
- Wie gehen Übersetzer*innen von Comics z.B. mit der Platzbeschränkung, mit Sprachspielen und/oder Onomatopoesien um?
- Lassen sich Beispiele mit veränderten Bildern in Comicübersetzungen finden und wie sind diese Anpassungen zu begründen?
- Wie können Comics im Übersetzungsunterricht eingesetzt werden?

Bitte reichen Sie für Ihren Beitragsvorschlag einen Titel und ein Abstract im Umfang von max. 500 Wörtern inkl. Literaturangabe bis **31.3.2021** ein.

E-Mail-Adresse: comic@uni-greifswald.de

Sie erhalten bis 15.4.2023 eine Rückmeldung über die Annahme Ihres Vorschlags. Im Falle der Annahme Ihres Beitrags bitten wir um Einreichung des Textes bis **30.6.2023**. Die doppelt anonymisierte Begutachtung erfolgt bis 21.10.2023, die Veröffentlichung ist für Dezember 2023/Januar 2024 vorgesehen.

Literatur:

- Ahrens, J. (2011): Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Importe in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers Sin City. In: Becker, T. (Hrsg.) Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Essen, Bochum: Ch. A. Bachmann, 77-90.
- Ernst, C. (2012): Von der Schrift zum Bild. Postkonstruktivistische Motive in der Diskussion um Medialität. In: Ernst, C., Isenböck, P & Renn, J. (Hrsg.): Konstruktion und Geltung. Beiträge zu einer postkonstruktivistischen Sozial- und Medientheorie. Wiesbaden: Springer VS, 205-232.
- Hallet, W. (2022): Kulturelles Lernen im Fremdsprachenunterricht. In: König, L.; Schädlich, B.; Surkamp, C. (Hrsg.): unterricht_kultur_theorie. Kulturelles Lernen im Fremdsprachenunterricht gemeinsam anders denken. Berlin: Metzler Verlag, Springer Verlag, S. 41-57.

- Hallet, W. (2015): Literarisches und multiliterales Lernen mit *graphic novels* im Fremdsprachenunterricht. In: Küster, L.; Lütge, Ch.; Wieland, K. (Hrsg.): Literarisch-ästhetisches Lernen im Fremdsprachenunterricht. Theorie, Empirie, Unterrichtsperspektiven. Frankfurt/M.: Peter Lang, S. 193-207.
- Hallet W. (2010): *Viewing Cultures: Kulturelles Sehen und bildverstehen im Fremdsprachenunterricht*. In: Hecke, C.; Surkamp, C. (Hrsg.): *Bilder im Fremdsprachenunterricht. Neue Ansätze, Kompetenzen und Methoden*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, S. 26-54.
- Jüngst, H. E. (2010): *Information Comics*. Peter Lang Verlag: Knowledge Transfer in a Popular Format. Berlin et al.: Peter Lang.
- Koller, W. & Henjum, K. B. (2020): *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. 9., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.
- Luhmann, N. (1997): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Meloni, I. (2013): Erika Fuchs' Übertragung der Comicserie "Micky Maus". *Studien zur Sprachwissenschaft*; Band 5. Hildesheim.
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165–181. <https://doi.org/10.1177/147041290200100202>
- Schanze, H. (2001): *Integrale Mediengeschichte*. In: Schanze, H. (Hrsg.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner, 207-280.
- Schwarz, A. (2004): Sprachwissenschaftliche Aspekte der Übersetzung von Comics. 1. In: Kittel, H., Frank, A. P., Greiner, N., Hermans, T., Koller, W., Lambert, J. and Paul, F. (Hrsg.), 1. Teilband: *Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*. Berlin, New York: De Gruyter Mouton, S. 676-683.