Comics an der Grenze

COMICS AN DER GRENZE

SUB/VERSIONEN VON FORM UND INHALT

9. Wissenschaftstagung der
Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)

herausgegeben von
Matthias Harbeck,
Linda-Rabea Heyden
und Marie Schröer

CH. A. BACHMANN
VERLAG

Bibliographische Informationen der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über http://dnb.dnb.de abrufbar.

Soweit möglich wurden Abdruckrechte für alle Abbildungen eingeholt, die nicht vom Zitatrecht (§ 51 UrhG) abgedeckt sind. In Fällen, bei denen es nicht gelungen ist, die Rechteinhaber ausfindig zu machen, bitten wir um Nachricht an den Verlag.

Copyright 2017 Christian A. Bachmann Verlag, Berlin
www.christian-bachmann.de

Titelillustration Copyright 2014 Paul Paetzel, Berlin
Herstellung: docupoint GmbH, Barleben
Printed in Germany
Print-Ausgabe: ISBN 978-3-941030-68-8
E-Book-Ausgabe: ISBN 978-3-96234-012-4
1. Auflage 2017

Stefan Neuhaus

Grenzenlos: Comics im Unterricht – (Fach-)Grenzen überschreitend

Die Fachtagung des BDK, Fachverband für Kunstpädagogik, Landesverband Berlin am 26. September 2014

Comics wurden als Unterrichtsgegenstand in deutschen Schulen und in der pädagogischen Literatur zum ersten Mal in den 1970er Jahren aufgegriffen. Zumeist ging es im Kunst- und Deutschunterricht darum, das Medium als Phänomen zu betrachten, seine Ästhetik und Inhalte zu analysieren und kritisch zu hinterfragen. Nicht selten mit dem Ziel, die Comics als triviales, populistisches und stereotypes Massenmedium zu charakterisieren.

Die Zeiten haben sich geändert: Comics werden heute selbstverständlich als ein geeignetes Unterrichtsmedium gesehen, mit dem auf anschauliche und attraktive Weise fachspezifische und fächerübergreifende Kompetenzen vermittelt werden können.

So können sie Geschichtsbewusstsein schaffen, zum kreativen Schreiben und Literaturverständnis anregen, Sprachkompetenzen ausbilden, interkulturelles Lernen fördern und bieten in Eigenproduktion eine kreative Möglichkeit Geschichten zu erzählen.

Der Landesverband Berlin des BDK bot in seiner Fachtagung Kolleg_innen in sieben Workshops innovative Anregungen für einen Einsatz von Comics im Unterricht. Angesprochen waren nicht nur Lehrer_innen des Faches Kunst, sondern auch der Fächer Geschichte, Deutsch und Französisch. In den fachgemischt besuchten Workshops ergaben sich daher vielfältige Möglichkeiten für ein fächerverbindendes Arbeiten und Lernen.

In seinem Einführungsvortrag *Der narrative Blick* stellte Prof. em. Dr. Dietrich Grünewald, ehemaliger Lehrstuhlinhaber für Kunstdidaktik, zunächst die große

Abb. 1 Workshop »Ab durch die Wand« – Figuren nach einem Steckbrief entwickeln.

Auswahl an Comics vor, die im Unterricht eingesetzt werden können, von *Asterix*[1] für den Latein- bis zum Klimawandelcomic *Die große Transformation*[2] für den Erdkunde- und Philosophieunterricht. Auch im außerschulischen Bereich begegnen den Schüler_innen vielfach Informationen in comicartigen Formen, wie z.B. die Bauanleitungen von IKEA.[3] Deshalb ist es wichtig, dass Schüler_innen lernen, kompetent mit Comics umzugehen. Mit vielen Beispielen aus der Unterrichtspraxis veranschaulichte Grünewald wie insbesondere der Kunstunterricht dazu beitragen kann, dass die Schüler_innen durch eigenes Gestalten einen »narrativen Blick« entwickeln, um den Comic zu verstehen, zu interpretieren und um ihn als eigenes Mitteilungsmedium nutzen zu können.

Dr. René Mounajed, Lehrer für Deutsch und Geschichte an einer integrierten Gesamtschule in Hannover, führte in seinem Workshop *Comics und Museum – eine fruchtbares Zusammenspiel für den Geschichtsunterricht?!* zunächst in die Arbeit mit Comics im Geschichtsunterricht ein und erörterte geschichtstheoretische und museumsdidaktische Aspekte. Die aktuelle Thematik des Ersten Weltkrieges war

1 | René Goscinny/Albert Uderzo: *Asterix Latein 01. Gallus*. Berlin 2000, und 21 weitere ins Latein übertragene Asterix-Alben.

2 | Alexandra Hamann/Claudia Zea-Schmidt/Reinhold Leinfelder: *Die große Transformation*. Berlin 2013.

3 | Siehe z.B. den Artikel von Lukas Wilde in diesem Tagungsband.

Abb. 2 Workshop »Ab durch die Wand« – Figuren nach einem Steckbrief entwickeln.

Anlass zu einer Diskussion darüber, welche Themen und welche Geschichtscomics sich für welches Alter gut eignen würden.[4] Ist es der grausame Grabenkrieg, der Einsatz von Gasmasken oder der afrikanische Frontkämpfer aus deutschen Kolonien, der sich als Erzählanlass zur Gestaltung eines Comics eignet? Anschließend besuchten die Teilnehmer_innen die Sonderausstellung *Der erste Weltkrieg, 1914–1918* im Deutschen Historischen Museum und suchten sich aus den vielen Exponaten ein Objekt aus (z.B. Kriegsspielzeug, Propagandaplakat, Erkennungsmarke), das sich als Ausgangspunkt für eine Erzählung eignen könnte. Zurück im Workshop-Raum wurden dann daraus verschiedene Konzepte zur Gestaltung eines eigenen Geschichtscomics entwickelt.

Sprachanimateurin Isabelle Cimière gab im Workshop *Comics machen die französische Sprache attraktiv* eine Fülle von Anregungen mit Hilfe von Comics Sprachkompetenzen im Französischunterricht zu vermitteln, Kommunikationshemmnisse zu überwinden und Interesse an der französischen Kultur zu entwickeln.

In Kleingruppen erprobten die Teilnehmer_innen verschiedene Methoden:

Ausgeschnittene Panels sollten in die richtige Reihenfolge gebracht und ein »fehlendes« Bild zeichnerisch ergänzt werden. Comicseiten, aus denen der Text gelöscht wurde, waren mit einem eigenen Text zu füllen. Anschließend konnte das

4 | Vom 04.09. bis 06.09.2015 fand in Frankfurt/M. die Jahrestagung der ComFor *Geschichte im Comic–Geschichte des Comic* statt. Ein Tagungsband ist in Vorbereitung.

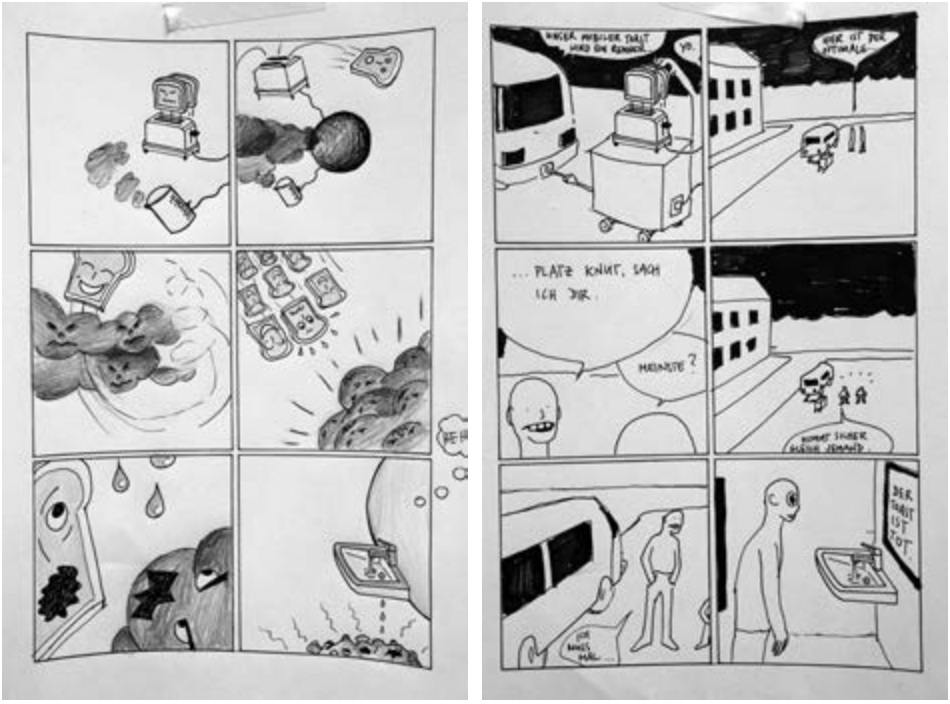

Abb. 3–4 Workshop »Ab durch die Wand« – »Vom Toaster zum Waschbecken«: Zwischengeschichte erfinden

Ende der Geschichte erfunden und gezeichnet werden. Ideogramme und Lautworte sollten aus einer Comicerzählung herausgesucht und ihre französische Bedeutung gefunden werden.

Die Themen franko-belgischer Comics bieten reichhaltige Anlässe für Diskussionen in der Klasse: Die Teilnehmer_innen suchten aus den vielen mitgebrachten Alben Geschichten bzw. einzelne Seiten heraus, zu deren Thematiken wie z.B. Nachhaltigkeit, Frauen und die Rolle der Frau in der Gesellschaft, Schutzgelderpressung und Gewalt, Fernsehen, Rassismus oder Alltag Skizzen für ein Unterrichtsvorhaben entwickelt wurden.

Stefan Dinter, Dipl.-Des. (FH), freier Illustrator, Comiczeichner und -verleger, ging in seinem Workshop *Zweier ohne – Grenze Anfang. Comics (nicht nur) im Deutschunterricht* von Dirk Kurbjuweits Novelle *Zweier ohne* aus.[5] Sie erzählt vom Übertreten der Grenze von der Jugend zum Erwachsensein, von Freundschaft, Liebe, Sex und Tod und ist u.a. in Baden-Württemberg als Oberstufenlektüre vorgesehen. Nach einigen zeichnerischen Übungen, Informationen über Anfänge in

5 | Dirk Kurbjuweit: *Zweier ohne*. Köln 2003.

Abb. 5 Workshop »Vom BUMMBANG zur Bilderzählung« – Soundwörter

Filmen, Büchern und Comics erörterten die Teilnehmer_innen wesentliche Fragen, die bei einer Umsetzung eines Textes in einen Comic zu klären sind: Was zeige ich? Was schreibe ich? Wo wirkt das Bild, wo das Wort? Wie gewichte ich die Geschichte – will ich schon etwas aus dem späteren Text verraten, oder gerade dies auf keinen Fall? Übernehme ich die Struktur des Textautors, oder bringen mich meine comicspezifischen Entscheidungen dazu, die Geschichte umzustrukturieren? So vorbereitet, skizzierten die Teilnehmer_innen anschließend ihren eigenen Vorschlag für den Beginn einer Comic-Adaption »Zweier ohne«.

In den reinen Zeichenworkshops wurden verschiedene Ansätze vorgestellt, die auch zeichnerisch Unerfahrenen Mut machen, einen Comic zu entwickeln. So ließ Comiczeichner Emmanuel Murzeau die Teilnehmer_innen in seinem Workshop *Durch die Linie, über die Spalten hinaus…* in einer vorgegebenen Rahmenstruktur schlichte Umrisse und minimale Linien zeichnen. Sie orientierten sich dabei an *La Linea*, der Zeichentrickfigur von Osvaldo Cavandoli, dessen in einer einzigen durchgehenden Linie gezeichnetes nörgelndes Männchen in zahlreichen Werbefilmen auftrat. Durch An- und Umordnen der entstandenen Bilder erfanden die Teilnehmer_innen neue Geschichten, die wiederum durch weitere Einzelpanels sinnvoll ergänzt wurden.

Mangazeichnerin Marianna Poppitz zeigte, dass sich Mangafiguren wegen ihres oft reduzierten Zeichenstils sehr gut als Einstieg für Comicerzählungen eignen. Sie ging in ihrem Workshop *Erzählen im Manga – Bilder in Sequenzen zum Leben erwecken* von einfachen Emoticons (Smileys) aus, die nach und nach

Abb. 6 Workshop »Vom BUMMBANG zur Bilderzählung« – Soundwörter

mit Details erweitert wurden. Durch kleine zeichnerische Eingriffe ließen sich in den Emoticons Charaktere und Gefühle ausdrücken. Im nächsten Schritt wurden den gezeichneten Emotionen Aussagen hinzugefügt, auf die andere Teilnehmer_innen mit eigenen Zeichnungen reagierten. So entwickelten sich schnell kleine Geschichten.

Geräusche als Einstieg zur Entwicklung von Geschichten wählte Marcel Kröner (Fachseminarleiter Bildende Kunst, Berlin) in seinem Workshop *Storyline – vom BUMMBANG zur Bilderzählung*:

»Der erste Zugang war eine Szene aus einem Animationsfilm ohne Ton, der aber gestalterisch Sounddarstellungen zu erkennen gab. Dieser Einstieg führte zu Skizzen von Soundwörtern, die die Vielfältigkeit der Ausdrucksformen zu erkennen gaben. Auch legte diese Übung eine persönliche Handschrift fest und ermutigte, in diesem Stil weiter zu arbeiten. Buchstaben, Zeichen, Bewegungsstriche und Sprechblasen bilden das Vokabular für zeichnerische Soundassoziationen.

Ein zweiter Zugang wurde durch das konkrete Geräusch animiert, mittels einer Soundmaschine konnten Alltags- und Eventgeräusche zu Gehör gebracht werden, die ebenfalls zeichnerisch erprobt wurden. Formen und Strukturen können den Geräuschen einen ganz bestimmten Ausdruck verleihen, sodass den Teilnehmer_innen ein umfangreiches grafisches Soundmaterial für die Entwicklung einer Comicstory zur Verfügung stand.

In einem Layout mit festgelegten Panels sollte anschließend eine komplette Story vorbereitet werden, ohne dass konkrete Darstellungen von Personen oder Interieurs die Story vorwegnehmen durften. Eine selbst zusammengestellte Soundcollage konnte die Ideenfindung erleichtern.

Doch hier ging bereits die Arbeit in viele verschiedene Richtungen, weil die Erstellung einer Soundcollage als kognitive Hilfestellung individuell interpretiert wurde. Einige führten Frottagen durch und nahmen gleichzeitig den Sound auf, um danach Objekte dafür zu erfinden. Andere gingen in die Berliner U-Bahn, um Geräusche der Großstadt zu filtern. Oder mit verschiedenen Soundmaschinen wurde eine Abfolge von Geräuschen in eine erzählerische Reihenfolge gebracht, die dann visualisiert wurde.« Marcel Kröner

Der Zeichner Paul Paetzel begann in seinem Workshop *Ab durch die Wand – Zeichnerische Grenzsprengung* mit einfachen Erzählübungen, da die meisten Teilnehmer_innen keine Erfahrungen mit eigenen zeichnerischen Geschichten hatten.

> »In der ersten Übung fehlte in einem Comic der Text in den Sprechblasen. Die Geschichte war also nur über die Bilder zu entschlüsseln und die Teilnehmer_innen sollten den Text ergänzen. In der zweiten Übung waren die Zeichnungen gelöscht und die Handlung konnte diesmal nur über den Text erschlossen werden. Hier sollten die Panels grafisch ergänzt werden, um so die Geschichte zu vervollständigen. In einer dritten Aufgabe mussten sechs leere Panels gefüllt werden. Einzig im ersten Panel war ein Toaster und im letzten ein Waschbecken vorgegeben. So musste der Zeichner/die Zeichnerin einen Plot erfinden, der die beiden Gegenstände logisch einbindet.
>
> Nach diesen Aufgaben entwickelten die Workshopteilnehmer_innen eine/n Protagonistin/en für die Geschichten der Hauptaufgabe. Zur Hilfestellung gab es einen Steckbrief, in den man Körper- und Charaktermerkmale eintragen konnte. Ziel war es, ein eigenes kleines Comicheft zu gestalten. Es sollte 145mm breit und 105mm hoch sein, acht bis zwölf Seiten beinhalten, und jede Seite jeweils nur ein Bild mit Text tragen. Letzteres diente als Zeitersparnis, um das Heft relativ schnell mit Inhalt füllen zu können. Außerdem sollten die Comics mit einer Japanbindung geheftet werden. Dies ist eine Technik, bei der die Bögen nur von einer Seite bedruckt (in diesem Fall wurde nur auf eine Seite des Blattes gezeichnet) und in der Mitte gefaltet gebunden werden. Da die Seiten nicht noch vorher kopiert oder gescannt wurden, war jedes Heft somit ein Unikat.
>
> Die Handlung sollte intuitiv erarbeitet werden. Ausgehend von einer Erinnerung, einer Idee, einem Gefühl musste, ohne großartig nachzudenken, die Handlung aufgebaut werden. Manche der Kursteilnehmer_innen begannen sofort an der Geschichte zu zeichnen, andere erarbeiteten zuerst ein Storyboard, um so den Comic zu konstruieren. Fast alle konnten ihre Geschichten zeichnerisch fertigstellen. Sie banden ihre Hefte und diejenigen, die nicht ganz fertig wurden, zeichneten die Geschichten zuhause zu Ende. Interessant war es zu sehen, dass die Workshopteilnehmer_innen sehr ambitioniert und interessiert an alle Aufgaben herangetreten sind. Die Aussicht am Ende des Tages ein fertiges Produkt in den Händen zu halten (anstelle einer einfachen Comicseite) motivierte alle sehr.« Paul Paetzel

Die große Teilnehmerzahl (über 100) dieser Fortbildung, insbesondere auch das Interesse der vielen Lehrer_innen außerhalb der künstlerischen Fächer, zeigt, dass Comics in ihrer Vielfalt eine signifikante Rolle im Vermitteln bzw. Verstehen von Unterrichtsinhalten übernehmen können. Sie fördern die kreativen Fähigkeiten der Schüler_innen und steigern deren Motivation, sich mit den konkreten Inhalten intensiv auseinanderzusetzen. Die überaus positiven Rückmeldungen von Workshopteilnehmer_innen belegen das. Dieses Potential gilt es nun in Folge-Workshops und durch die Zusammenarbeit von Zeichner_innen, Pädagog_innen und Comicwissenschaftler_innen zu nutzen.[6]

---

6 | Vom 16.11. bis 19.11.2016 veranstaltete die ComFor ihre Jahrestagung zum Thema »Comics in der Schule – Schule im Comic« an der Universität Duisburg-Essen.

Literatur

Goscinny, René / Uderzo, Albert: *Asterix Latein 01. Gallus*. Berlin 2000.

Hamann, Alexandra / Zea-Schmidt, Claudia / Leinfelder, Reinhold: *Die große Transformation*. Berlin 2013.

Kurbjuweit, Dirk: *Zweier ohne*. Köln 2003.

Mounajed, René: *Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*. Frankfurt a.M., 2009

Wilde, Lukas: »Comics | Piktogramme: Mediale Transformationen der ›Sprache‹ des Comics«, in: Harbeck, Matthias / Heyden, Linda-Rabea / Schröer, Marie (Hgg.): *Comics an der Grenze. Sub / Versionen von Form und Inhalt*. Berlin 2016, S. 97–118.